

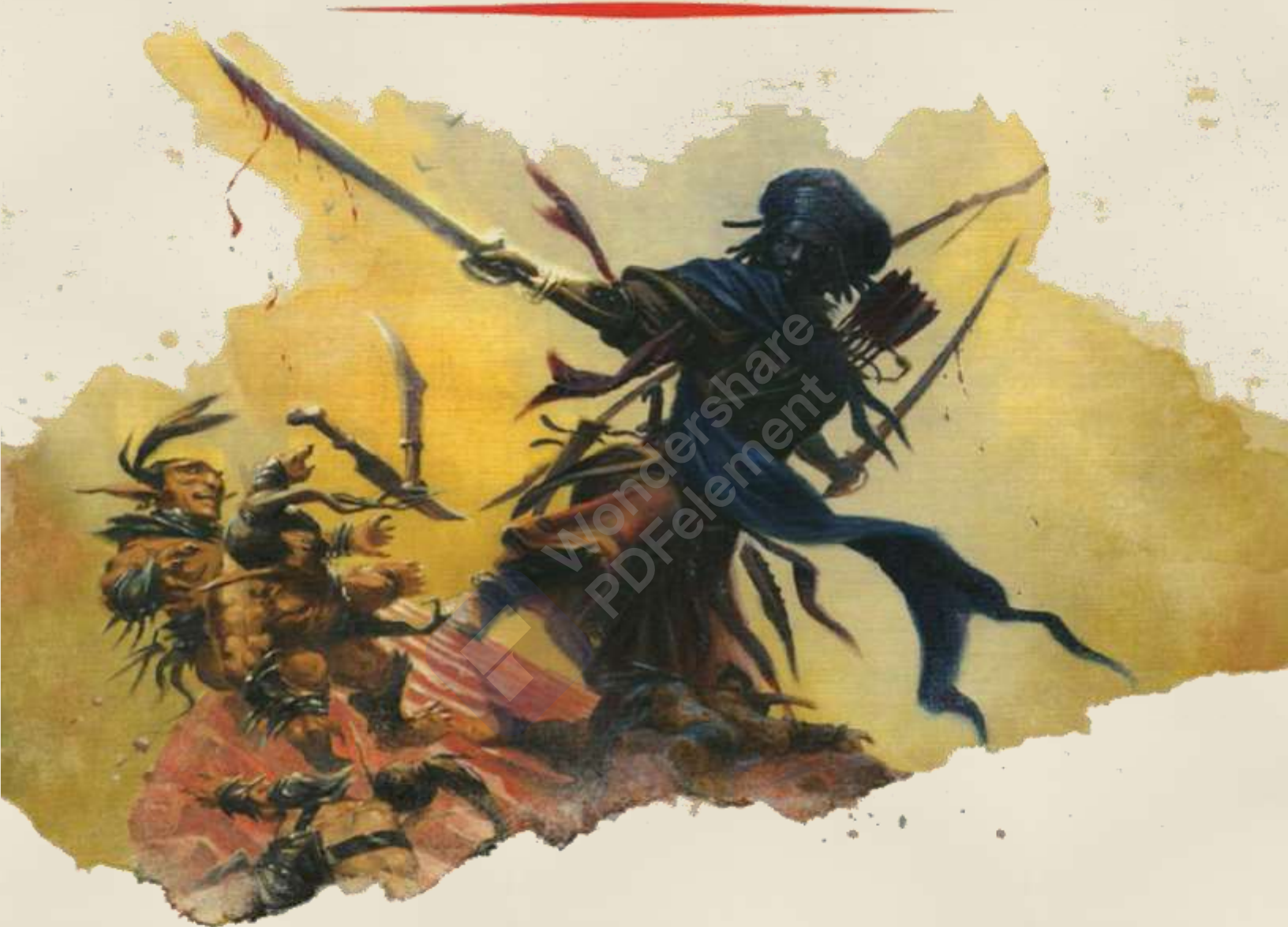
D&D.

MANUAL DEL JUGADOR

DUNGEONS & DRAGONS

Todo lo que un jugador necesita para crear un personaje
heroico para el mejor juego de rol del mundo

MANUAL DEL JUGADOR



Créditos

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Player's Handbook Lead: Jeremy Crawford

Rules Development: Rodney Thompson, Peter Lee

Writing: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell

Editing: Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins

Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig

Cover Illustrator: Tyler Jacobson

Interior Illustrators: Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Milivoj Ceran, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, JD, Allen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Olly Lawson, Raphael Lübke, Titus Luner, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J. Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkel, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Based on the original game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson,

with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Thank you!

Additional consultation provided by

Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.



EN LA PORTADA

En esta increíble escena ilustrada por Tyler Jacobson, el Gigante de Fuego Rey Snurre, sufriendo la pérdida de su vida, llama a sus sabuesos del infierno para que luchen con él enfrentándose contra invitados no bienvenidos en su casa.

Disclaimer: Wizards of the Coast is not responsible for the consequences of splitting up the party, sticking appendages in the mouth of a leering green devil face, accepting a dinner invitation from bugbears, storming the blast hall of a hill giant steading, angering a dragon of any variety, or saying yes when the DM asks. "Are you really sure?"

620A9217000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6560-1

First Printing: August 2014

987654321

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws or the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. © 2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057 0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 4 The Square Stockley Park Uxbridge Middlesex UB11 1ET, UK



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	5		
Mundos de Aventura	6	Bono de Competencia	219
Usando estas reglas	6	Pruebas de Características	219
Como jugar	6	Habilidades	220
Aventuras	8	Usando Cada Característica	221
		Tiradas de Salvación	227
		CAPÍTULO 8: DE AVENTURAS	229
PARTE 1	11	Tiempo	229
CAPÍTULO 1: PERSONAJE PASO A PASO	13	Movimiento	229
Más Allá de Primer Nivel	18	El Entorno	232
CAPÍTULO 2: RAZAS	21	Interacción Social	234
Eligiendo Raza	21	Descanso	236
Enano	23	Entre Aventuras	236
Elfo	27	CAPÍTULO 9: COMBATE	240
Mediano	33	El Orden de Combate	240
Humano	37	Movimiento y Posición	242
Dracónido	41	Acciones en Combate	245
Gnomos	45	Realizar un Ataque	247
Semielfo	49	Cobertura	249
Semiorco	52	Daño y Curación	249
Tiflin	55	Combate Montado	252
CAPÍTULO 3: CLASES	59	Combate Bajo el Agua	253
Bárbaro	60		
Bardo	66	PARTE 3	254
Brujo	72	CAPÍTULO 10: LANZAMIENTO DE CONJUROS	256
Clérigo	82	¿Qué es un Conjuro?	256
Druida	92	Lanzando un Conjuro	258
Explorador	100	CAPÍTULO 11: CONJUROS	264
Guerrero	106	Lista de conjuros	264
Hechicero	114	Descripción de conjuros	267
Mago	121		
Monje	132	APÉNDICE A: CONDICIONES	351
Paladín	140		
Pícaro	150	APÉNDICE B: DIOSES DEL MULTIVERSO	355
CAPÍTULO 4: PERSONALIDAD Y TRASFONDO	158		
Detalles del Personaje	158	APÉNDICE C: LOS PLANOS DE EXISTENCIA	361
Inspiración	163	El Plano Material	361
Trasfondos	163	Más Allá del Plano Material	362
CAPÍTULO 5: EQUIPO	184		
Equipo Inicial	184	APÉNDICE D: ESTADÍSTICAS DE CRIATURAS	366
Riqueza	184		
Armaduras y Escudos	185	APÉNDICE E: LECTURAS INSPIRADORAS	374
Armas	188		
Equipo de Aventurero	192	HOJA DE PERSONAJE	376
Herramientas	195		
Monturas y Vehículos	197		
Mercancías	198		
Gastos	199		
Baratijas	203		
CAPÍTULO 6: OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN	206		
Personaje Multiclase	206		
Dotes	208		
PARTE 2	216		
CAPÍTULO 7: USANDO LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA	218		
Puntuaciones de Característica y Modificadores	218		
Ventaja y Desventaja	218		

INTRODUCCIÓN

EL JUEGO DE ROL de DUNGEONS & DRAGONS TRATA sobre contar historias en mundos de espada y brujería. Comparte elementos con los juegos infantiles de fingir y jugar a ser personajes imaginarios. Como esos juegos, D&D esta conducido por la imaginación. Se trata de imaginarse un castillo en la noche, bajo un tormentoso cielo y figurarse como un aventurero de fantasía podría reaccionar a los desafíos que la escena presenta.

Dungeon Master (DM): después de pasar a través de los Picos Peñascosos, el camino gira súbitamente hacia el este y el Castillo de Ravenloft emerge delante de ti. Derruidas torres de piedra mantienen una silenciosa vigilia sobre las cercanías. Más allá de estas, un amplio abismo se abre, desapareciendo en una profunda niebla. Un puente levadizo bajado se extiende por el abismo, el cual lleva a un arco de entrada al patio del castillo. Las cadenas del puente levadizo crujen con el viento, con el hierro comido por la herrumbre y desgastado por el peso. Desde lo cima de los altos y fuertes muros, unas gárgolas de piedra se te quedan mirando desde sus cuencas huecas y sonríen horriblemente. Un rastrillo de madera podrida, verde con el matorral que la abriga, se descuelga en el túnel de entrada. Más allá, las puertas principales del Castillo de Ravenloft están abiertas, una rica y cálida luz se derrama en el patio.

Felipe (jugando a Gareth): Quiero mirar a las gárgolas. Tengo un presentimiento de que no son solo estatuas.

Amy (jugando a Riva): ¿El puente levadizo parece peligroso? Quiero ver como es de fuerte. ¿Pienso que podemos cruzarlo, o que se va a colapsar bajo nuestro peso?

A diferencia de un juego de "finjo o imagino ser", D&D proporciona una estructura a las historias, un camino que determina las consecuencias de las acciones de los aventureros. Los jugadores tiran los dados para resolver si sus ataques impactan o fallan, si sus personajes pueden trepar un acantilado, echarse a un lado para no ser impactado por un rayo relampagueante, o evitar algún otro acontecimiento peligroso. Cualquier cosa es posible, pero

Dungeon Master (DM): muy bien, de uno en uno.

Felipe, ¿Estas mirando a las gárgolas?

Felipe: sí. ¿Hay alguna pista de que puedan ser criaturas y no solo decoración?

DM: realiza una prueba de Inteligencia.

Felipe: ¿Se aplica mi habilidad de Investigación?

DM: ¡Por supuesto!

Felipe (tirando un d20): ups. Siete.

DM: a ti te parecen decoración. Amy, ¿Riva está revisando el puente levadizo?

los dados hacen algunos resultados más probables que otros.

En el juego de Dungeons & Dragons, cada jugador crea un aventurero (también llamado personaje) y compone un equipo junto a otros aventureros (jugados por amigos). Trabajando juntos, el grupo puede explorar una oscura mazmorra, una ciudad en ruinas, un castillo encantado, un templo perdido en lo profundo de la jungla, o una caverna de lava debajo de una montaña. Los aventureros pueden resolver puzzles, hablar con otros personajes, combatir contra monstruos fantásticos y descubrir fabulosos objetos mágicos y otros tesoros.

Un jugador, sin embargo, toma el rol del Dungeon Master o Director de Juego, el narrador del juego y árbitro. El DM crea aventuras para los personajes, los cuales se desplazarán a través de sus peligros y decidirán que sendas explorar. El DM puede describir la entrada al Castillo de Ravenloft, y los jugadores decidir que quieren que hagan sus aventureros. ¿Caminarán a través del desgastado puente levadizo? ¿Se ataran unos a otros con una cuerda para minimizar las posibilidades de que alguien se precipite al vacío si el puente levadizo se desmorona? ¿O lanzarán un conjuro que los transporte a través del abismo?

Es cuando el DM determina los resultados de las acciones de los aventureros y narra que ocurre y experimentan los mismos. Gracias a que el DM puede improvisar para reaccionar a cualquier cosa que los jugadores intenten, D&D es infinitamente flexible, y cada aventura puede ser emocionante e inesperada.

El juego no tiene un final real cuando una historia o aventura finaliza, otra puede empezar a continuación, creando una historia prolongada y constante llamada campaña. Muchas personas que juegan mantienen sus campañas a lo largo de meses o incluso años, reuniéndose con sus amigos cada semana para retomar la historia donde la dejaron. Los aventureros crecen en poder a medida que la campaña avanza. Cada monstruo derrotado, cada aventura completada, cada tesoro recuperado no solo le da continuidad a la campaña sino que les proporciona a los aventureros nuevas capacidades. Este incremento de poder se refleja en el nivel del personaje.

No hay ganadores o perdedores en el juego de Dungeons & Dragons, al menos, no de la forma en que esos términos se entienden habitualmente. Juntos, el DM y los jugadores crean una emocionante historia de bravos aventureros que enfrentan mortales peligros. Algunas veces un aventurero podía llegar a un macabro final, destrozado por un feroz monstruo o un malvado villano. Incluso entonces, los otros aventureros pueden buscar un poderoso objeto mágico que

reviva a su camarada caído, o el jugador podría elegir crear un nuevo personaje para proseguir. El grupo podría fracasar en completar una aventura con éxito, pero si todo el mundo pasó un buen rato y se creó una memorable historia, entonces todos ganaron.

MUNDOS DE AVENTURA

Los muchos mundos de Dungeons & Dragons son lugares de magia y monstruos, de valientes guerreros y espectaculares aventuras. Comienzan con una base de fantasía medieval y luego añaden las criaturas, los lugares y la magia que hacen únicos estos mundos.

Los mundos de Dungeons & Dragons existen dentro de un vasto cosmos llamado el **multiverso**, conectados de maneras extrañas y misteriosas entre sí y con otros planos de existencia, tales como el Plano Elemental del Fuego, o las Infinitas Profundidades del Abismo.

Dentro de estos multiversos hay una variedad infinita de mundos. Muchos de ellos han sido publicados como ambientaciones oficiales para el juego de D&D. Las leyendas de los Reinos Olvidados, Dragonlance, Falcongris, Sol Oscuro, Mystara y Eberron se entretajan en la trama del multiverso. Junto a estos mundos hay cientos de miles más, creados por las generaciones de jugadores de D&D para sus propias ambientaciones. Y en medio de toda la riqueza del multiverso, puedes crear un mundo propio.

Todos estos mundos comparten características, pero cada mundo se distingue por su propia historia y características culturales, los monstruos y razas distintivas, geografía fantástica, antiguas mazmorras e intrigantes villanos. Algunas razas tienen rasgos inusuales en mundos diferentes. Los medianos de la ambientación Sol Oscuro, por ejemplo, son caníbales que habitan en la selva y los elfos son los nómadas del desierto. Algunos mundos tienen razas desconocidas en otros entornos, como los Forjados de Eberron, soldados creados e imbuidos con vida para luchar en la Última Guerra. Algunos mundos están dominados por una gran historia, como la Guerra de la Lanza que juega un papel central en la ambientación de Dragonlance. Pero todos son mundos de D&D, y puedes utilizar las reglas en este libro para crear un personaje y jugar en cualquiera de ellos.

Tu DM puede establecer la campaña en uno de estos mundos o en uno que ha creado. Debido a que hay tanta diversidad entre los mundos de D&D, debes comprobar con tu DM acerca de cualquier regla propia que afecte a como juegas el juego. En última instancia, el Directos de juego es la autoridad en la campaña y su entorno, incluso si el escenario es un mundo publicado.

USANDO ESTAS REGLAS

El documento Reglas Básicas D&D se divide en tres partes.

Parte 1 trata de crear un personaje, proporcionando las normas y la orientación que necesitas para crear el personaje con el que vas a jugar en el juego. Incluye información sobre las distintas razas, clases, trasfondos, equipo, y otras opciones de personalización que puedes elegir. Muchas de las reglas en la parte 1 se basan en el material de las partes 2 y 3.

Parte 2 detalla las reglas de cómo jugar al juego, más allá de los conceptos básicos que se describen en esta introducción. Esta parte abarca los tipos de tiradas de dados que realizas para determinar el éxito o el fracaso en los intentos de tu personaje de llevar a cabo sus tareas, y describe las tres grandes categorías de actividades en el juego: exploración, interacción y el combate.

Parte 3 tiene que ver con la magia. Cubre la naturaleza de la magia en el mundo de D&D, las reglas de lanzamiento de conjuros y una selección de los hechizos típicos disponibles para personajes que utilizan la magia (y los monstruos) en el juego.

CÓMO JUGAR

Jugar al juego Dungeons & Dragons se desarrolla de acuerdo con este patrón básico.

1. El DM describe el entorno. El DM dice a los jugadores donde están sus aventureros y lo que hay alrededor de ellos, presentando el campo básico de opciones que se les presentan (cuántas puertas conducen fuera de la habitación, lo que hay en una mesa, quien está en la taberna y así sucesivamente).

2. Los jugadores describen lo que ellos quieren hacer. A veces un jugador habla por todo el grupo, diciendo: "Vamos a tomar la puerta del este", por ejemplo. Otras veces, diferentes aventureros hacen cosas diferentes: un aventurero podría buscar un cofre del tesoro, mientras que un segundo examina un símbolo esotérico grabado en una pared y un tercero se mantiene atento a los monstruos. Los jugadores no tienen que esperar su turno, pero el DM escucha a cada jugador y decide cómo resolver esas acciones.

A veces, resolver una tarea es fácil. Si un aventurero quiere caminar por la habitación y abrir la puerta, el DM podría simplemente decir que la puerta se abre y describir lo que hay más allá. Pero la puerta puede estar bloqueada, el suelo podría ocultar una trampa mortal, o alguna otra circunstancia podría hacer que sea difícil para un

aventurero completar una tarea. En esos casos, el DM decide lo que pasa, a menudo contando con la tirada de un dado para determinar los resultados de una acción.

3. El DM narra los resultados de las acciones de los aventureros. Al describir los resultados a menudo conduce a otro punto de decisión, lo que hace que se vuelva a la etapa 1.

Este patrón se mantiene si los aventureros están explorando cautelosamente unas ruinas, hablando con un astuto príncipe, o inmersos en un combate mortal contra un poderoso dragón. En ciertas situaciones, sobre todo el combate, la acción es más estructurada y los jugadores (y DM) se turnan para hacer la elección y la resolución de las acciones. Pero la mayor parte del tiempo, el juego es fluido y flexible, adaptándose a las circunstancias de la aventura.

A menudo la acción de la aventura tiene lugar en la imaginación de los jugadores y el DM, basándose en las descripciones verbales del DM para preparar el terreno. Algunos DMs les gusta usar música, dibujos o los efectos de sonido grabados para ayudar a crear ambientación y muchos jugadores y DMs por igual adoptan diferentes tonos de voces para los diferentes aventureros, monstruos y otros personajes que interpretan en el juego. A veces, un DM puede trazar un mapa y utilizar fichas o figuras en miniatura para representar a cada criatura involucrada en una escena para ayudar a los jugadores hagan un seguimiento de dónde están todos.



DADOS DE JUEGO

El juego utiliza dados poliédricos con diferente número de caras. Puedes encontrar dados como estos en las tiendas de juegos y en muchas librerías.

En estas reglas, los diferentes dados se denominan con la letra d, seguido del número de caras: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Por ejemplo, un d6 es un dado de seis caras (el dado cubo típico que muchos juegos utilizan).

El dado porcentual, o d100, funcionan de forma un poco diferente. Se genera un número entre 1 y 100 por lanzar dos dados diferentes de diez caras numeradas del 0 al 9. Un dado (designado antes de lanzar) da la cifra de las decenas, y el otro da la unidad. Si sacas un 7 y un 1, por ejemplo, el número obtenido es 71. Dos 0s representan 100. Algunos dados de diez caras están numeradas en decenas (00, 10, 20, y así sucesivamente), por lo que es más fácil distinguir las decenas de las unidades. En este caso, una tirada de 70 y 1 es 71 y 00 y 0 es 100.

Cuando tengas que tirar los dados, las reglas te indican la cantidad de dados a tirar de un cierto tipo, así como los modificadores que se han de agregar. Por ejemplo, "3d8 + 5" significa tirar tres dados de ocho caras, sumarlos, y añadir 5 al total.

La misma anotación "d" aparece en las expresiones "1d3" y "1d2". Para simular la tirada de 1d3, tira un d6 y divide el número obtenido por 2 (redondeando hacia arriba). Para simular la tirada de 1d2, tira cualquier dado y asigna un 1 ó 2 a la tirada en función de si era par o impar. (Como alternativa, si el número obtenido es más de la mitad el número de caras del dado, es un 2. O también puedes lanzar 1d4 y divide el número obtenido por 2 (redondeando hacia arriba).

EL D20

¿Podrá la espada de un aventurero herir a un dragón o simplemente rebota en sus escamas duras como el hierro más duro? ¿El ogro creará el evidente intento de engañarlo? ¿Puede un personaje nadar a través de un río de aguas bravas? ¿Puede un personaje evitar la explosión principal de una bola de fuego, o recibir todo el daño de las llamas? En los casos en que el resultado de una acción es incierto, el juego Dungeons & Dragons se basa en el lanzamiento de un dado de 20 caras, un d20, para determinar el éxito o el fracaso.

Todos los personajes y monstruos en el juego tienen capacidades definidas por seis **puntuaciones de características**. Estos son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y por lo general varían entre 3 y 18 para la mayoría de los aventureros. (Los

monstruos podrían tener puntuaciones tan bajas como 1 o tan altas como 30.) Estas puntuaciones de características, y los **modificadores de característica** derivados de ellas, son la base de casi todas las tiradas d20 que un jugador hace a las pruebas a favor de un personaje o un monstruo.

Las pruebas de características, las tiradas de ataque y tiradas de salvación son los tres tipos principales de tiradas d20, que forman el núcleo de las reglas del juego. Los tres siguen estos sencillos pasos.

1. Tirar el dado y añadir un modificador. Tira un d20 y agrega el modificador correspondiente. Este suele ser el modificador derivado de una de las seis puntuaciones de características, y que a veces incluye un bono de competencia para reflejar un personaje especialmente habilidoso. (Consulta el Capítulo 1 para más detalles sobre cada habilidad y cómo determinar el modificador de la característica.

2. Aplicar bonificaciones y penalizaciones

circunstanciales. Un rasgo de clase, un hechizo, una circunstancia particular o algún otro efecto podría dar una bonificación o penalización para la prueba.

3. Compara el total con un número objetivo. Si el total es igual o superior al número objetivo, la prueba de característica, la tirada de ataque o la tirada de salvación es un éxito, de lo contrario, es un fracaso. El DM es por lo general el que determina el número objetivo y les dice a los jugadores si sus pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación tienen éxito o no. El número objetivo para una prueba de característica o una tirada de salvación se llama Clase de Dificultad (CD).

El número objetivo para una tirada de ataque se llama Clase de Armadura (CA).

Esta simple regla rige la resolución de la mayoría de las tareas en el juego D&D. El Capítulo 7 proporciona reglas más detalladas para el uso del d20 en el juego.

VENTAJA Y DESVENTAJA

A veces, una prueba de característica, tirada de ataque o una tirada de salvación es modificada por situaciones especiales llamadas ventajas y desventajas.

Ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada de d20, mientras que desventaja refleja lo contrario. Cuando tienes cualquiera de las dos, ventaja o desventaja, se tira un segundo d20 cuando haces la tirada. Utiliza el valor más alto de las dos tiradas si tienes ventaja, y utiliza la tirada más baja si tienes desventaja. Por ejemplo, si tienes desventaja y sacas un 17 y un 5, utilizaras el 5. Si por el contrario tienes ventaja y salen esos números, se utiliza el 17.

Reglas más detalladas sobre ventaja y desventaja se presentan en el Capítulo 7.

LO ESPECÍFICO DENIEGA LO GENERAL

Este libro contiene las reglas, especialmente en las partes 2 y 3, que rigen la forma como se desarrolla el juego. Como se dijo, muchos rasgos raciales, habilidades de clase, hechizos, objetos mágicos, características de monstruos y otros elementos del juego algunas veces contradicen las reglas generales, de alguna manera, crean una excepción a cómo funciona el resto del juego. Para esos casos recuerda esto: si una norma específica contradice una norma general, la regla específica gana.

Las excepciones a las normas suelen ser de menor importancia. Por ejemplo, algunos aventureros no tienen la competencia con arcos largos, pero todos los elfos del bosque la tienen debido a un rasgo racial. Ese rasgo crea una pequeña excepción en el juego. Otros ejemplos de excepciones de las reglas son ejemplos más notables. Por ejemplo, un aventurero no puede normalmente pasar a través de las paredes, pero algunos hechizos hacen que sea posible. La magia representa la mayor parte de las principales excepciones a las reglas.

REDONDEAR HACIA ABAJO

Hay una regla más general que necesitas saber desde el principio. Cada vez que se divide un número en el juego, redondéalo hacia abajo si terminas con una fracción, incluso si la fracción es la mitad o mayor.

AVENTURAS

El juego DUNGEONS & DRAGONS consiste en un grupo de personajes embarcándose en una aventura que el Dungeon Master les presenta. Cada personaje aporta unas capacidades en particulares a la aventura en forma de puntuaciones de características y habilidades, rasgos de clase, rasgos raciales, equipo y objetos mágicos. Cada personaje es diferente, con sus fortalezas y debilidades, por lo que el mejor grupo de aventureros es uno en el que los personajes complementan cada uno a otro cubriendo las debilidades de sus compañeros. Los aventureros deben cooperar para completar con éxito la aventura.

La aventura es el corazón del juego, una historia con un principio, un nudo y un final. Una aventura debe ser creada por el Dungeon Master o comprada de las ya creadas por las editoriales y ajustada y modificada para adaptarse a los deseos y necesidades del DM. En cualquiera de los casos, una aventura se caracteriza por un entorno fantástico, tanto si se trata de un calabozo subterráneo, un castillo en ruinas, un tramo de desierto o una animada ciudad. Cuenta con un rico reparto de personajes: los aventureros creados

y jugados por los jugadores en la mesa, así como personajes no jugadores (PNJs). Esos personajes podrían ser clientes, aliados, enemigos, mercenarios o simplemente extras de fondo en una aventura. A menudo uno de los PNJs es un villano que sus actividades impulsa gran parte de la acción de la aventura.

En el transcurso de sus aventuras, los personajes se enfrentan a una variedad de criaturas, objetos, y situaciones que tienen que hacer frente de alguna manera. A veces, los aventureros y otras criaturas planean la mejor manera de matarse o capturarse unos a otros en combate. En otras ocasiones, los aventureros le hablan a otra criatura (o incluso a un objeto mágico) con un objetivo en mente. Y a menudo, los aventureros pasan el tiempo tratando de resolver un rompecabezas, evitar un obstáculo, encontrar algo oculto o resolver la situación actual. Mientras tanto, los aventureros exploran el mundo, tomando decisiones sobre qué camino recorrer y lo que van a tratar de hacer a continuación.

Las aventuras varían en duración y complejidad. Una aventura corta podría presentar pocos problemas, y podría tomar más de una sola sesión de juego para completar. Una aventura larga puede implicar cientos de combates, interacciones y otros desafíos, y tomar decenas de sesiones para jugar a lo largo, haciendo que se extienda durante semanas o meses de tiempo real. Por lo general, el final de una aventura está marcada por los aventureros dirigiéndose de nuevo a la civilización para descansar y disfrutar del botín de sus aventuras.

Pero ese no es el final de la historia. Puedes pensar en una aventura como un único episodio de una serie de televisión, compuesto por varias escenas emocionantes. Una campaña es toda la serie, una serie de aventuras unidas, con un grupo consistente de aventureros siguiendo la narración de principio a fin.

LOS TRES PILARES DE LA AVENTURA

Los aventureros pueden tratar de hacer cualquier cosa que sus jugadores pueden imaginar, pero puede ser útil hablar acerca de sus actividades en tres grandes categorías: la exploración, interacción social y el combate.

Exploración. Incluye tanto el movimiento de los aventureros a través del mundo y su interacción con los objetos y situaciones que requieren su atención. La exploración es el "dar y recibir" de los jugadores que describen lo que ellos quieren que sus personajes hagan, y el Dungeon Master diciéndoles lo que sucede como resultado. A gran escala, esto podría involucrar a los personajes gastando un día en cruzar una ondulada llanura o una hora caminando a través de cavernas subterráneas.

En la escala más pequeña, podría significar un personaje tirando de una palanca en una habitación de un calabozo para ver qué pasa.

Interacción social. Esto ofrece a los aventureros que hablan con alguien (o algo). Podría significar exigir que un batidor capturado revele la entrada secreta a la guarida goblin, obtener información de un prisionero rescatado, pedir misericordia de un jefe orco o persuadir a un espejo mágico parlante para que muestre un lugar distante a los aventureros. Las reglas en los capítulos 7 y 8 apoyan la exploración y la interacción social, al igual que muchos rasgos de clase en el Capítulo 3 y rasgos de personalidad en el Capítulo 4.

Combate. El enfoque del Capítulo 9, implica personajes y otras criaturas lanzando conjuros, entrechocando las armas, maniobrando para conseguir una posición ventajosa, y así sucesivamente, todo en un esfuerzo para derrotar a tus oponentes, si eso significa matar a todos los enemigos, tomar prisioneros o forzar a una derrota. El combate es el elemento más estructurado de una sesión de D&D, con las criaturas tomando turnos para asegurarse que todos tengan la oportunidad de actuar. Incluso en el contexto de una batalla campal, todavía hay un montón de oportunidades para los aventureros que intentan acrobacias locas como deslizarse por un tramo de escaleras en un escudo, para examinar el entorno (tal vez para tirar de una misteriosa palanca) y para interactuar con otras criaturas, incluyendo aliados, enemigos y gentes neutrales.

LAS MARAVILLAS DE LA MAGIA

Pocas aventuras de D&D terminan sin algún acontecimiento mágico. Ya sea útil o dañina, la magia aparece con frecuencia en la vida de un aventurero, y es el foco de los capítulos 10 y 11.

En los mundos de Dungeons & Dragons, los practicantes de la magia son raros, apartados de las masas de gente por su extraordinario talento. La gente común podría ver evidencia de la magia de forma regular, pero por lo general es raro, un monstruo fantástico, una oración contestada visiblemente, un mago caminando por las calles con un Guardián escudo animado como guardaespaldas.

Para los aventureros, sin embargo, la magia es la clave de su supervivencia. Sin la magia curativa de clérigos y paladines, los aventureros sucumbirían rápidamente a sus heridas. Sin el apoyo mágico de los efectos aumentadores de bardos y clérigos, los guerreros podrían sentirse abrumados por enemigos poderosos. Sin el poder mágico puro y la versatilidad de los magos y druidas, toda amenaza sería magnificada diez veces.

La magia es también una herramienta favorita de los villanos. Muchas aventuras son impulsadas por las maquinaciones de lanzadores de conjuros que están empeñados en usar la magia para algún fin malvado. Un líder de una secta busca despertar un dios que dormita bajo el mar, una bruja secuestra a jóvenes y por arte de magia extrae su vigor, un mago loco trabaja en un ejército de autómatas con un facsímil de vida, un dragón comienza un ritual místico para alzarse como un dios de la destrucción, éstas son sólo algunas de las amenazas mágicas que los aventureros pueden enfrentarse. Con su propia magia, en forma de conjuros y objetos mágicos, los aventureros podrían prevalecer!



PARTE 1

Creando un Personaje

Quita marcas de agua



Wondershare
PDFelement





CAPÍTULO 1: PERSONAJES PASO-A-PASO

EL PRIMER PASO PARA PODER JUGAR Y AVENTURARSE en el juego DUNGEONS & DRAGONS es imaginar y crear un personaje propio. Tu personaje es una combinación de estadísticas de juego, ganchos para la interpretación y tu propia imaginación. Escoge una raza (como pueden ser humano o mediano) y una clase (guerrero o mago por ejemplo). También inventa la personalidad, apariencia y trasfondo del personaje. Una vez completado, tu personaje sirve como tu representación en el juego, tu avatar en el mundo de Dungeons & Dragons.

Antes que te sumerjas en el paso número 1 que viene a continuación, piensa el tipo de aventurero que quieres jugar. Puedes ser un guerrero valiente, un pícaro fisgón, un clérigo ferviente, o un mago extravagante. O podrías estar más interesado en un personaje poco convencional, como un pícaro musculoso al que le gusta el combate cuerpo a cuerpo, o un francotirador que elimina a los enemigos desde lejos. ¿Te gustan las historias de fantasía con enanos o elfos? Intenta crearte un personaje de una de esas razas. ¿Quieres que tu personaje sea el aventurero más duro en la mesa de juego? Considera la clase de guerrero o paladín. Si no sabes por dónde empezar, echa un vistazo a las ilustraciones de este libro para ver lo que más llama tu atención.

Una vez tengas en mente un personaje, sigue estos pasos de forma ordenada, tomando decisiones que reflejen el tipo de personaje que quieres llevar. Tu concepción del personaje evolucionará seguramente con cada elección que hagas. Lo que es importante es que llegues a la mesa de juego con un personaje que te emocione jugar.

A lo largo de este Capítulo, se utiliza el término **hoja de personaje** para definir lo que se utiliza para el seguimiento de tu personaje, tanto si se trata de la hoja oficial (como la que se encuentra al final de estas reglas), algún tipo de registro digital o un cuaderno de papel. Una hoja de personaje oficial de D&D es una buena manera de empezar hasta que no sepas qué información necesitarás y cómo la utilizarás durante la partida.

CREANDO A BRUENOR

Cada paso de creación de personaje incluye un ejemplo, con un jugador llamado Bob creándose su personaje enano, Bruenor.

ESCOGE UNA RAZA

Cada personaje pertenece a una raza, una de las muchas especies humanoides inteligentes del mundo de D&D. Las razas de personaje más comunes son enanos, elfos,

medianos y humanos. Algunas razas también tienen **subrazas**, como son los enanos de las montañas o los elfos de los bosques. El Capítulo 2 contiene más información sobre esas razas, así como las razas menos difundidas dracónidos, gnomos, semielfos, semiorcos, y tiflins. La raza que elijas contribuye a la identidad de tu personaje en una forma importante, mediante el establecimiento de una apariencia general y los talentos naturales obtenidos de la cultura y ascendencia. La raza de tu personaje garantiza rasgos particulares raciales, como sentidos especiales, competencia con ciertas armas o herramientas, competencia en una o diversas habilidades o la capacidad de usar conjuros menores. Estos rasgos a veces enlazan con las capacidades de ciertas clases (ver Paso 2). Por ejemplo, los rasgos raciales de los medianos piesligeros hacen de ellos excepcionales pícaros y los altos elfos tienden a ser poderosos magos. Algunas veces jugar contra el estereotipo puede ser también divertido. Por ejemplo, paladines semiorco o magos enano de la montaña, son inusuales pero personajes memorables de llevar. Tu raza también incrementa una o más de tus puntuaciones de característica, estas se determinan en el Paso 3. Anota esos incrementos y recuerda aplicarlos más tarde.

Apunta los rasgos concedidos por tu raza en tu hoja de personaje. Asegura te que anotas tus idiomas iniciales y tu velocidad base.

CREANDO A BRUENOR, PASO 1

Bob está sentado para crear su personaje. Decide que un gruñón enano de las montañas encaja con el personaje que quiere jugar. Anota todos los rasgos raciales de los enanos en su hoja de personaje, incluyendo su velocidad de 25 pies y los idiomas que conoce: Común y Enano.

ESCOGE UNA CLASE

Todo aventurero pertenece a una clase. El término describe ampliamente la vocación de un personaje, que talentos especiales posee y las tácticas que le gustan más usar cuando está explorando un calabozo, luchando con un monstruo o participando en una negociación tensa. Las clases de personaje son descritas en el Capítulo 3.

CREACIÓN RÁPIDA

La descripción de cada clase en el Capítulo 3 incluye una sección que ofrece sugerencias para crear rápidamente un personaje de esa clase, incluyendo la forma de asignar las puntuaciones más altas de características, un trasfondo adecuado para la clase y los hechizos iniciales.

Tu personaje recibe una cantidad definida de beneficios por su clase elegida. Algunos de esos beneficios son **rasgos de clase** o capacidades (incluyendo lanzamiento de conjuros) que la diferencian del resto de clases. También ganas una serie de **competencias**: armadura, armas, habilidades, tiradas de salvación y algunas veces herramientas. Tu competencia define algunas de las cosas que tu personaje puede hacer especialmente bien, desde usar ciertas armas o explicar una mentira convincente. Anota en tu hoja de personaje, todas las características de nivel 1 que te da tu clase.

NIVEL

Normalmente, un personaje comienza en nivel 1 y va subiendo de nivel saliendo de aventuras y ganando **Puntos de Experiencia (PX)**. Un personaje de nivel 1 es inexperto en el mundo de aventura, aunque pudiese haber sido un soldado o pirata en el pasado y haber sorteado peligros con anterioridad.

Comenzando en nivel 1 se marca la entrada de tu personaje en la nueva vida de aventurero. Si ya estás familiarizado con el juego, o estás comenzando una campaña ya en curso de D&D, tu DM puede decidir que

Resumen de Puntos de Característica

Fuerza

Mide: capacidad atlética natural, potencial físico

Importante para: bárbaro, guerrero, paladín

Incrementos Raciales:

Enano de las Montañas (+2), Dracónido (+2),

Semi-orco (+2), Humano (+1)

Destreza

Mide: agilidad física, reflejos, equilibrio, compostura

Importante para: monje, explorador, pícaro

Incrementos Raciales:

Elfo (+2), Mediano (+2),

Gnomo del Bosque (+1), Humano (+1)

Constitución

Mide: salud, resistencia, fuerza vital

Importante para: Todos

Incrementos Raciales:

Enano (+2), Mediano Fornido (+1), Gnomo de las Rocas (+1),

Semi-orco (+1), Humano (+1)

Inteligencia

Mide: agilidad mental, memoria, capacidad analítica

Importante para: mago

Incrementos Raciales:

Alto elfo (+1), Gnomo (+2),

Tiflin (+1), Humano (+1)

Sabiduría

Mide: consciencia, intuición, perspicacia

Importante para: clérigo, druida

Incrementos Raciales:

Enano de las Colinas (+1), Elfo del bosque (+1),

Humano (+1)

Carisma

Mide: confianza, elocuencia, liderazgo

Importante para: bardo, hechicero, brujo

Incremento Racial:

Semielfo (+2), Drow (+1), Mediano Piesligeros (+1),

Dracónido (+1), Humano (+1), Tiflin (+2)

comiences en un nivel más alto, dando por hecho que tu personaje ya ha sobrevivido algunas terribles aventuras. Apunta el nivel en tu hoja de personaje. Si estas comenzando en un nivel superior, anota los elementos adicionales que concede tu clase por cada nivel superior al 1. También escribe en tu hoja de personaje tus Puntos de Experiencia. En nivel 1, un personaje tiene 0 PE. Un personaje con niveles más altos normalmente comienza con la cantidad mínima requerida para alcanzarlos (consulta más adelante Más allá de 1er nivel en este Capítulo).

PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe del personaje definen lo resistente y duro que es tu personaje durante el combate y otras situaciones peligrosas. Tus Puntos de Golpe están determinados por tus Dados de Golpe (abreviando Dados de Puntos de Golpe).

En nivel 1, tu personaje tiene 1 Dado de Golpe y el tipo de dado es determinado por su clase. Comienzas con un número de Puntos de Golpe igual a la tirada más alta de dicho dado, tal y como está indicado en la descripción de tu clase. (También añades tu modificador de CON, el cual determinarás durante el Paso 3). Esto también serán tus **Puntos de Golpe máximos**.

Anota tus Puntos de Golpe en tu hoja de personaje.

También apunta el tipo de Dado de Golpe que tu personaje usa y el número de ellos que dispone. Después de descansar, puedes gastar Dados de Golpe para restaurar puntos de vida (ver “Descansando” en el Capítulo 8).

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

La tabla que aparece en la descripción de tu clase muestra tu bonificador de competencia, el cual es de +2 para un personaje de nivel 1. Tu bonificador de competencia se aplicará en algunos de los números anotados en tu hoja de personaje:

- Tiradas de ataque usando armas en las que tienes competencia.
- Tiradas de ataque con hechizos que conjures.
- Pruebas de característica en habilidades en las cuales eres competente.
- Pruebas de característica con herramientas en las cuales eres competente.
- Tiradas de salvación en las cuales eres competente.
- La tirada de salvación CD para los hechizos que conjuras (explicado en las clases con habilidades de conjuros).

Tu clase determina tu competencia en armas, tiradas de salvación y también algunas de tus habilidades y uso de herramientas. (Las habilidades están descritas en el Capítulo 7, las herramientas en el Capítulo 5). Tu trasfondo

te concede competencias adicionales en habilidades y uso de herramientas. Existen también razas que otorgan algunas competencias adicionales. Asegúrate de apuntar todas estas competencias adicionales, así como del bonificador de competencia en tu hoja de personaje. Tu bonificador de competencia no se puede añadir más de una vez ya sea a una única tirada de dados o a cualquier otro número. Ocasionalmente, tu bonificador de competencia puede ser modificado (por ejemplo doblado o reducido a la mitad) antes de aplicarlo. Si alguna circunstancia sugiere que dicho bonificador de competencia se aplicase más de una vez a la misma tirada de dado o que se deba multiplicar más de una vez, entonces sólo se añade, se multiplica o se reduce a la mitad siempre sólo una vez.

CREANDO A BRUENOR, PASO 2

Bob imagina a Bruenor corriendo hacia el combate con su hacha, en su casco un cuerno roto. Crea a Bruenor como un guerrero y anota sus habilidades y las características de clase de nivel 1 en su hoja de personaje. Como guerrero de nivel 1, Bruenor dispone de 1 Dado de golpe —1d10— y comienza con un número de Puntos de Golpe igual a 10 + su modificador de Constitución. Bob anotará eso y el número final resultante después de que haya podido determinar la puntuación de Constitución de Bruenor (ver paso 3). Bob también anota el bonificador de competencia de un personaje de nivel 1, el cual es de +2.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Gran parte de lo que hace tu personaje en el juego depende de sus seis características: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.**

Cada característica dispone de una puntuación, la cual es un número que anotas en tu hoja de personaje.

Estas seis características y su uso en el juego están descritas en el Capítulo 7. La tabla Resumen de Puntos de Característica presenta una referencia rápida sobre qué cualidades se miden con cada característica. Qué razas los incrementan y qué clases consideran cada atributo particularmente importante.

Tú generarás las 6 puntuaciones de atributos del personaje de manera aleatoria. Lanza 4 dados de 6 caras y apunta en una hoja de papel la suma total de los 3 números con la puntuación más alta. Repite esta acción cinco veces adicionales, con lo que en total dispondrás de seis números. Si quieres ahorrar tiempo en las tiradas o no te gusta la idea de determinar al azar dichas puntuaciones, puedes utilizar las siguientes puntuaciones en su lugar: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Ahora escoge de entre los seis números y escribe uno de ellos al lado de cada una de las seis características, para de

esta manera asignar las puntuaciones de Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma del personaje. Después de este paso, realiza los ajustes en dichas puntuaciones de característica dependiendo de tu elección de la raza.

Después de asignar las puntuaciones de cada una de las características, determina sus modificadores usando la tabla Puntuación de Características y Modificadores. Para calcular dicho modificador de atributo sin consultar esta tabla, resta 10 de la puntuación del atributo y luego divide el resultado por 2 (redondeando hacia abajo). Escribe el modificador junto a cada una de tus puntuaciones. Gran parte de lo que hace tu personaje en el juego depende de sus seis características: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.**

Cada característica dispone de una puntuación, la cual es un número que anotas en tu hoja de personaje.

Estas seis características y su uso en el juego están descritas en el Capítulo 7. La tabla Resumen de Puntos de Característica presenta una referencia rápida sobre qué cualidades se miden con cada característica. Qué razas los incrementan y qué clases consideran cada atributo particularmente importante.

Tú generarás las 6 puntuaciones de atributos del personaje de manera aleatoria. Lanza 4 dados de 6 caras y apunta en una hoja de papel la suma total de los 3 números con la puntuación más alta. Repite esta acción cinco veces adicionales, con lo que en total dispondrás de seis números. Si quieres ahorrar tiempo en las tiradas o no te gusta la idea de determinar al azar dichas puntuaciones, puedes utilizar las siguientes puntuaciones en su lugar: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Ahora escoge de entre los seis números y escribe uno de ellos al lado de cada una de las seis características, para de esta manera asignar las puntuaciones de Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma del personaje. Después de este paso, realiza los ajustes en dichas puntuaciones de característica dependiendo de tu elección de la raza.

Después de asignar las puntuaciones de cada una de las características, determina sus modificadores usando la tabla Puntuación de Características y Modificadores. Para calcular dicho modificador de atributo sin consultar esta tabla, resta 10 de la puntuación del atributo y luego divide el resultado por 2 (redondeando hacia abajo). Escribe el modificador junto a cada una de tus puntuaciones.

CREANDO BRUENOR, PASO 3

Bob decide utilizar el conjunto estándar de puntuaciones (15, 14, 13, 12, 10, 8) para las características de Bruenor. Dado que es un guerrero, pone su máxima puntuación, 15, en Fuerza. Su siguiente puntuación más alta, 14, va para

Constitución. Bruenor podría ser un luchador temerario, pero Bob decide que quiere que el enano sea más viejo, más sabio y un buen líder, por lo que coloca puntuaciones decentes en Sabiduría y Carisma. Después aplicaremos los bonificadores raciales (incrementando la Constitución de Bruenor en 2 y su Fuerza en 2), con lo que las puntuaciones de característica de Bruenor y sus modificadores quedarían así: Fuerza 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1).

Bob escribe los Puntos de Golpe finales de Bruenor en la hoja: 10 + su modificador de Constitución de +3, dando un total de 13 Puntos de Golpe.

VARIANTE: PERSONALIZACIÓN DE LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Si tu Dungeon Master lo permite, puedes utilizar esta variante para determinar las puntuaciones de características del personaje. El método descrito aquí permite crear un personaje con un conjunto de puntuaciones que decides de manera personalizada. Dispones de 27 puntos para gastar en tus puntuaciones. El coste de cada una se muestra en la tabla Coste de Puntuaciones de Característica. Por ejemplo, una puntuación de 14 cuesta 7 puntos. Usando este método, 15 es la puntuación más alta de característica. No se puede tener una puntuación inferior a 8. Este método de determinación de las puntuaciones de característica permite crear un conjunto con tres puntuaciones altas y tres bajas (15, 15, 15, 8, 8, 8), un conjunto de puntuaciones que están por encima de la media y muy similares (13, 13, 13, 12, 12, 12) o cualquier otro conjunto de puntuaciones entre ambos extremos.

Coste de puntuaciones de característica

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

Puntos 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

DESCRIBE A TU PERSONAJE

Una vez que ya conoces los aspectos básicos del juego y tu personaje, es hora de tomar cuerpo como persona. Tu personaje necesita un nombre. Dedica unos minutos a pensar en que aspecto tiene y cómo se comporta en términos generales.



Usando la información del Capítulo 4, se puede profundizar en términos generales en la apariencia física de tu personaje y los rasgos de personalidad. Elige el **alineamiento** de tu personaje (la brújula moral que guía sus decisiones) y los ideales. El Capítulo 4 también te ayuda a identificar las cosas que más aprecia tu personaje, llamadas **vínculos** y los **defectos** que podrían un día socavar su ánimo.

El trasfondo de tu personaje describe de dónde viene, su trabajo inicial y su puesto dentro del mundo de D&D. Tu DM te puede ofrecer trasfondos adicionales más allá de los incluidos en el Capítulo 4, y podría estar dispuesto a trabajar contigo en diseñar uno que se ajuste con más precisión a tu concepto del personaje.

El trasfondo también le concede a tu personaje un rasgo de trasfondo (un beneficio general) y el dominio de dos competencias, incluso puede ser que también añada más idiomas o competencias con ciertos tipos de herramientas. Anota toda esta información, junto con la de la personalidad que has diseñado, en tu hoja de personaje.

LAS CARACTERÍSTICAS DE TU PERSONAJE

Revisa y ten en cuenta las puntuaciones de característica y su raza a medida que profundizas en su apariencia y personalidad. Un personaje muy fuerte con baja inteligencia podría pensar y comportarse de manera muy diferente a un personaje muy inteligente con poca Fuerza. Por ejemplo, una alta puntuación en Fuerza generalmente se corresponde con un cuerpo fornido y atlético, mientras que un personaje con poca Fuerza puede ser flaco o regordete.

Un personaje con gran Destreza es probablemente esbelto y delgado, mientras que con poca Destreza podría ser desgarrado y torpe o pesado y de dedos gruesos.

Alguien con alta Constitución normalmente se le ve saludable, con los ojos brillantes y abundante energía. En cambio con baja Constitución podría ser un personaje enfermizo o de salud frágil.

Con Inteligencia alta podría ser muy curioso y erudito, mientras que un personaje con Inteligencia baja podría hablar de manera simple o un personaje que fácilmente se olvida de los detalles.

Con una gran Sabiduría se dispone de buen juicio, empatía y una consciencia general de lo que está pasando a su alrededor. Con Sabiduría baja podría ser distraído, temerario o ajeno a lo que está pasando.

Con un Carisma elevado se exuda confianza, que normalmente se mezcla con una presencia elegante o intimidante. En cambio un personaje con un bajo Carisma podría tener carácter gruñón, con dificultad para articular palabras o ser tímido.

CREANDO BRUENOR, PASO 4

Bob rellena algunos de los detalles básicos de Bruenor: su nombre, su sexo (masculino), su altura y peso, y su alineamiento (legal bueno). Su alta Fuerza y Constitución sugieren un cuerpo atlético sano, y su bajo Inteligencia sugiere un cierto grado de falta de memoria.

Bob decide que Bruenor proviene de un linaje noble, pero su clan fue expulsado de su tierra natal cuando Bruenor era muy joven. Creció trabajando como herrero en las aldeas remotas del valle del Viento Helado. Pero Bruenor dispone de un heroico destino, reclamar su tierra natal, así Bob elige el trasfondo de héroe del pueblo para su enano y anota las competencias y rasgo especial que le otorga.

Bob tiene una imagen bastante clara de la personalidad de Bruenor en mente, por lo que se salta los rasgos de la personalidad que se sugieren en el trasfondo héroe popular, señalando en cambio que Bruenor es un enano cariñoso, sensible, que realmente ama a sus amigos y aliados, pero esconde ese corazón tierno detrás de un comportamiento rudo y gruñón. Él elige el ideal de la imparcialidad de la lista en su trasfondo, y nos dice que Bruenor cree que nadie está por encima de la ley.

Dada su historia, el vínculo de Bruenor es obvio: él aspira a volver algún día Mithril Hall, su tierra natal, donde el dragón sombra que llevo a cabo la expulsión de los enanos. Su defecto está ligado a su sensible naturaleza de cuidar a otros, tiene una debilidad por los huérfanos y las almas descarriadas, que lo llevó a mostrar misericordia, incluso cuando podría no estar justificada.

ELIJE EQUIPO

Tu clase y trasfondo determinan el **equipo inicial** de tu personaje, incluyendo armas, armaduras y otro equipo de aventurero. Anótalo en tu hoja de personaje. Todos estos artículos se detallan en el Capítulo 5.

En lugar de escoger el equipo que se te ha asignado por tu clase y trasfondo, puedes comprar tu propio equipo inicial. Tienes un número de piezas de oro (po) para gastar en función de tu clase, como se describe en el Capítulo 5., También aparecen en ese Capítulo amplias listas de material, con sus precios. Si quieres, también puedes disponer de una baratija sin coste alguno (ver la tabla Baratijas al final del Capítulo 5).

Tu puntuación de Fuerza limita la cantidad de equipo que puedes llevar contigo. Trata de no comprar equipos con un peso total (en libras) superior a tu puntuación de Fuerza por 15. En el Capítulo 7 tiene más información sobre la capacidad de carga.

CLASE DE ARMADURA

Tu Clase de armadura (CA) representa la manera y lo bien que tu personaje evita ser herido durante el combate. Las

cosas que contribuyen a tu puntuación de CA incluyen la armadura que llevas puesta, el escudo y tu modificador de Destreza. Sin embargo, no todos los personajes llevan armadura o escudo.

Sin armadura o escudo, la CA de tu personaje es igual a 10 + tu modificador de Destreza. Si tu personaje lleva una armadura, lleva un escudo, o ambas cosas, calcular su CA usando las reglas en el Capítulo 5. Anota tu puntuación de CA en tu hoja de personaje.

Tu personaje tiene que ser competente con el uso de armaduras y escudo para poder llevarlas puestas y utilizar las de manera efectiva. Las competencias con armadura y escudo vienen determinadas por tu clase. Existen desventajas en llevar una armadura o un escudo el cual no tienes el nivel de competencia requerido, tal y como se explicará en el Capítulo 5.

Algunos hechizos y habilidades de clase que ofrecen una manera diferente de calcular tu puntuación de CA. Si dispones de múltiples rasgos que te permitan diferentes formas de calcular la CA, tú eliges cuál prefieres usar.

ARMAS

Por cada arma que tu personaje esgrime, calcula el modificador que se utilizará en combate cuando atacas y el daño que realizas cuando golpeas.

Cuando ataques con un arma, lanza un d20 y añade tu bonificador de competencia (pero sólo en el caso de disponer competencia con dicha arma) y el modificador de característica adecuada.

- Para los ataques con **armas cuerpo a cuerpo**, usa tu modificador de Fuerza para las tiradas de ataque y daño. Un arma que tiene la propiedad de Sutileza, tales como la espada ropera o la daga, pueden utilizar el modificador de Destreza en su lugar.
- Para los ataques con **armas a distancia**, utilizas tu modificador de Destreza en las tiradas de ataque y daño. Un arma que tiene la propiedad de Arrojadiza, como el hacha de mano, puede utilizar el modificador de fuerza en su lugar.

CREANDO A BRUENOR, PASO 5

Bob anota el equipo que recibe a partir de la clase guerrero y el trasfondo héroe del pueblo. Su equipo de inicio incluye una cota de malla y un escudo, que combinados aportan a Bruenor una CA de 18.

Como armas de Bruenor, Bob elige un hacha de batalla y dos hachas de mano. Su hacha de batalla es un arma cuerpo a cuerpo, por lo que Bruenor usa su modificador de Fuerza para sus ataques y el daño. Su bonificador de ataque es su modificador de Fuerza (+3) más el bonificador de competencia (+2), para un total de 5. El hacha de guerra hace 1d8 de daño cortante, y Bruenor añade su

modificador de Fuerza al daño cuando golpea, para un total de 1d8 + 3 de daño cortante. Al lanzar un hacha de mano, Bruenor tiene el mismo bonificador de ataque (el hacha de mano, como arma arrojadiza, usa la fuerza para los ataques y el daño), y el arma inflige 1d6 + 3 de daño cortante cuando golpea.

REUNIRSE

La mayoría de los personajes de D&D no trabajan solos. Cada personaje dispone de un papel dentro del grupo. Un grupo de aventureros que trabajan juntos por un objetivo común. El trabajo en equipo y la cooperación mejoran considerablemente las posibilidades de tu grupo en sobrevivir a los muchos peligros que acechan en los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Habla entre tus compañeros de juego y tu DM para decidir si los personajes se conocen entre sí, cómo se conocieron, y qué tipo de misiones dicho grupo podría emprender.

"MÁS ALLÁ DEL 1ER NIVEL"

A medida que tu personaje participa en aventuras y supera desafíos, gana experiencia, representada por los Puntos de Experiencia. Un personaje que llega a un determinado nivel total de Puntos de Experiencia avanza en sus capacidades. Este avance se llama **ganar un nivel**. Cuando tu personaje gana un nivel, su clase a menudo otorga rasgos adicionales, como se detallan en su descripción. Algunas te permiten mejorar tus puntuaciones de característica, ya sea aumentando dos puntuaciones de características en 1 o aumentar una característica en 2. No puedes aumentar mediante este sistema una puntuación de característica por encima de 20. Adicionalmente, el bonificador de competencia aumenta en ciertos niveles. Cada vez que ganas un nivel, ganas 1 Dado de Golpe adicional. Lanza el Dado de Golpe, añade tu modificador de Constitución a la tirada y añade el total a tu máximo de Puntos de Golpe. Opcionalmente, puedes utilizar el valor fijo que se muestra en la entrada de la clase, que es el resultado medio de la tirada de tu Dado de Golpe (redondeando hacia arriba).

Cuando el modificador de Constitución se incrementa en 1, tus Puntos de Golpe máximos se incrementan en 1 por cada nivel que has alcanzado. Por ejemplo, cuando Bruenor alcanza el octavo nivel como guerrero, él aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, lo que aumenta su modificador de Constitución de +3 a +4. Su puntuación de puntos de vida máximos entonces aumenta en 8. La tabla Avance de Personajes resume los Puntos de Experiencia que se necesitan para avanzar niveles desde nivel 1 hasta el nivel 20, y el bonificador de competencia

para un personaje de ese nivel. Consulta la información de la descripción de tu clase para ver qué otras mejoras ganará en cada nivel.

GRADOS DE JUEGO

El sombreado en la tabla Avance de Personajes muestra los cuatro grados de juego. Estos grados no tienen ninguna regla asociada con ellas; son una descripción general de cómo la experiencia de juego cambia a medida que los personajes adquieren niveles.

En el primer grado (niveles 1—4), los personajes son en la práctica aprendices de aventureros. Están aprendiendo las habilidades que los definen como miembros de las clases particulares, incluyendo las principales opciones que les dan su toque especial a medida que avanzan (como Tradición Arcana de un mago o el Arquetipo Marcial de un guerrero). Las amenazas que se enfrentan son relativamente menores, por lo general representan peligros a nivel de granjas locales o aldeas.

En el segundo grado (niveles 5—10), los personajes ya son ellos mismos. Los lanzadores de conjuros obtienen acceso a los hechizos de nivel 3 al inicio de este grado, cruzando un nuevo umbral de poder mágico con hechizos como bola de fuego y rayo relampagueante. En este grado, la mayoría de clases que utilizan armas obtienen la capacidad de hacer múltiples ataques en su primer turno. Los personajes se han vuelto ya importantes, enfrentándose a peligros que amenazan a ciudades y reinos.

En el tercer grado (niveles 11—16), los personajes han alcanzado un nivel de poder que establece que están por encima de la población normal y los hace especiales, incluso entre los aventureros. En nivel 11, los lanzadores de conjuros obtienen acceso a conjuros de nivel 6, que crean efectos que antes eran imposibles de conseguir por los personajes de los jugadores. Otros tipos de personajes adquieren habilidades que les permiten hacer más ataques o cosas mucho más impresionantes con ellos. Estos valientes aventureros suelen enfrentarse a las amenazas que azotan regiones y continentes enteros.

En el cuarto grado (niveles 17—20), los personajes alcanzan el pináculo de sus habilidades de clase, convirtiéndose en arquetipos heroicos (o villanos) por propio derecho. El destino del mundo o incluso el orden fundamental del multiverso pueden colgar de un hilo durante sus aventuras.

Tabla de avance de personaje

Puntos de Experiencia	Nivel	Bono de Competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	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
255.000	20	+6



CAPÍTULO 2: RAZAS

UNA VISITA A UNA DE LAS GRANDES CIUDADES EN los mundos de DUNGEONS & DRAGONS — Waterdeep, La Ciudad Libre de Greyhawk, o incluso la misteriosa Sigil, la Ciudad de las Puertas— abruma los sentidos. Voces conversan en incontables idiomas diferentes. Los aromas al cocinar en docenas de cocinas diferentes se mezclan con los olores de calles abarrotadas de gente y su deficiente higiene. Construcciones en multitud de estilos arquitectónicos muestran los diversos orígenes de sus habitantes. Y la propia gente —gente de varios tamaños, formas y colores, vestidos en un deslumbrante espectro de tonos y estilos— representa a muchas razas diferentes, desde los diminutos medianos y robustos enanos hasta los majestuosamente bellos elfos mezclándose entre una variedad de etnias de humanos. Dispersos entre los miembros de estas, las razas más comunes, se encuentran los verdaderamente exóticos: un pesado dracónido aquí, abriéndose paso entre la multitud, y un astuto tiflin allí, al acecho entre las sombras con diablura en sus ojos. Un grupo de gnomos ríen mientras uno de ellos activa un inteligente juguete de madera que mueve se por iniciativa propia. Semielfos y semiorcos viven y trabajan junto a los humanos, sin pertenecer del todo a las razas de cualquiera de sus padres. Y allí, bien alejado de la luz del sol se encuentra un solitario drow —un fugitivo de la subterránea extensión de la infraoscuridad, intentando construir su propio camino en un mundo que teme a los de su especie.

ELIGIENDO RAZA

Los humanos son la más común de las gentes en los mundos de D&D, sin embargo, viven y trabajan junto a enanos, elfos, medianos y otro sin fin de especies fantásticas. Tu personaje pertenece a una de estas gentes. No todas las razas inteligentes del multiverso son apropiadas para ser controladas por un jugador. Enanos, elfos, medianos y humanos son las razas más comunes para producir la clase de aventureros que conforman el típico grupo. Dracónidos, gnomos, semielfos, semiorcos y tiflins son menos comunes como aventureros. Los drow, una subraza de elfos, no son comunes también. Tu elección de raza afecta a muchos aspectos diferentes de tu personaje. Establece las cualidades fundamentales que existen durante toda la carrera de aventurero de tu personaje. Cuando tomes esta decisión, ten en mente el tipo de personaje con el que quieres jugar. Por ejemplo, un mediano podría ser una buena opción para un ladrón

sigiloso, un enano para un duro guerrero y un elfo puede ser un maestro de la magia arcana.

La raza de tu personaje no solo afecta a tus puntuaciones de característica y rasgos sino que también proporciona las indicaciones para construir la historia de tu personaje. Cada descripción de raza en este capítulo incluye información para ayudarte a interpretar un personaje de esa raza, incluyendo personalidad, apariencia física, rasgos de sociedad y tendencias de alineamiento para dicha raza. Estos detalles son sugerencias para ayudarte a pensar sobre tu personaje; los aventureros pueden desviarse ampliamente de la pauta de su raza. Vale la pena considerar por qué tu personaje es diferente como forma útil para reflexionar acerca de su trasfondo y personalidad.

RASGOS RACIALES

La descripción de cada raza incluye rasgos raciales comunes a los miembros de esa raza. Las siguientes entradas aparecen entre los rasgos de la mayoría de las razas.

INCREMENTO DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Toda raza incrementa una o más puntuaciones de característica de tu personaje.

EDAD

La entrada de edad indica la edad a la que un miembro de la raza es considerado adulto, así como la esperanza de vida de dicha raza. Esta información puede ayudarte a decidir cómo de viejo es tu personaje al comienzo de la partida. Puedes elegir cualquier edad para tu personaje, la cual podría proporcionar una explicación de algunas de tus puntuaciones de habilidad. Por ejemplo, si juegas con un personaje joven o muy viejo, tu edad podría explicar una puntuación de Fuerza o Constitución particularmente baja mientras que una edad avanzada podría considerarse para una gran puntuación de Inteligencia o Sabiduría.

ALINEAMIENTO

La mayoría de razas tienen tendencias hacia ciertos alineamientos descritos en esta entrada. Estos no atan necesariamente a un personaje, pero considerar por qué tú enano es caótico, por ejemplo, en oposición a una sociedad legal enana, puede ayudarte mejor a definir tu personaje.

TAMAÑO

Los personajes de la mayoría de razas son de tamaño Mediano, una categoría de tamaño que incluye a criaturas que son aproximadamente desde los 4 a los 8 pies (1,2 m. — 2,5 m.) de altura. Los miembros de unas pocas razas son Pequeños (entre 2 y 4 pies, 0,6 m. — 1,2 m. de altura), lo cual significa que ciertas reglas del juego les afectan de



forma diferente. La más importante de estas reglas es que los personajes pequeños, tienen dificultades empuñando armas pesadas, como se explica en el Capítulo 6.

VELOCIDAD

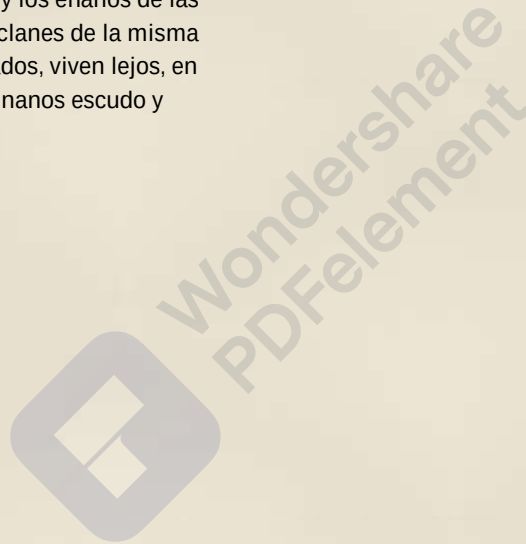
Tu velocidad determina como de lejos te puedes mover cuando viajas (Capítulo 8) o peleas (Capítulo 9).

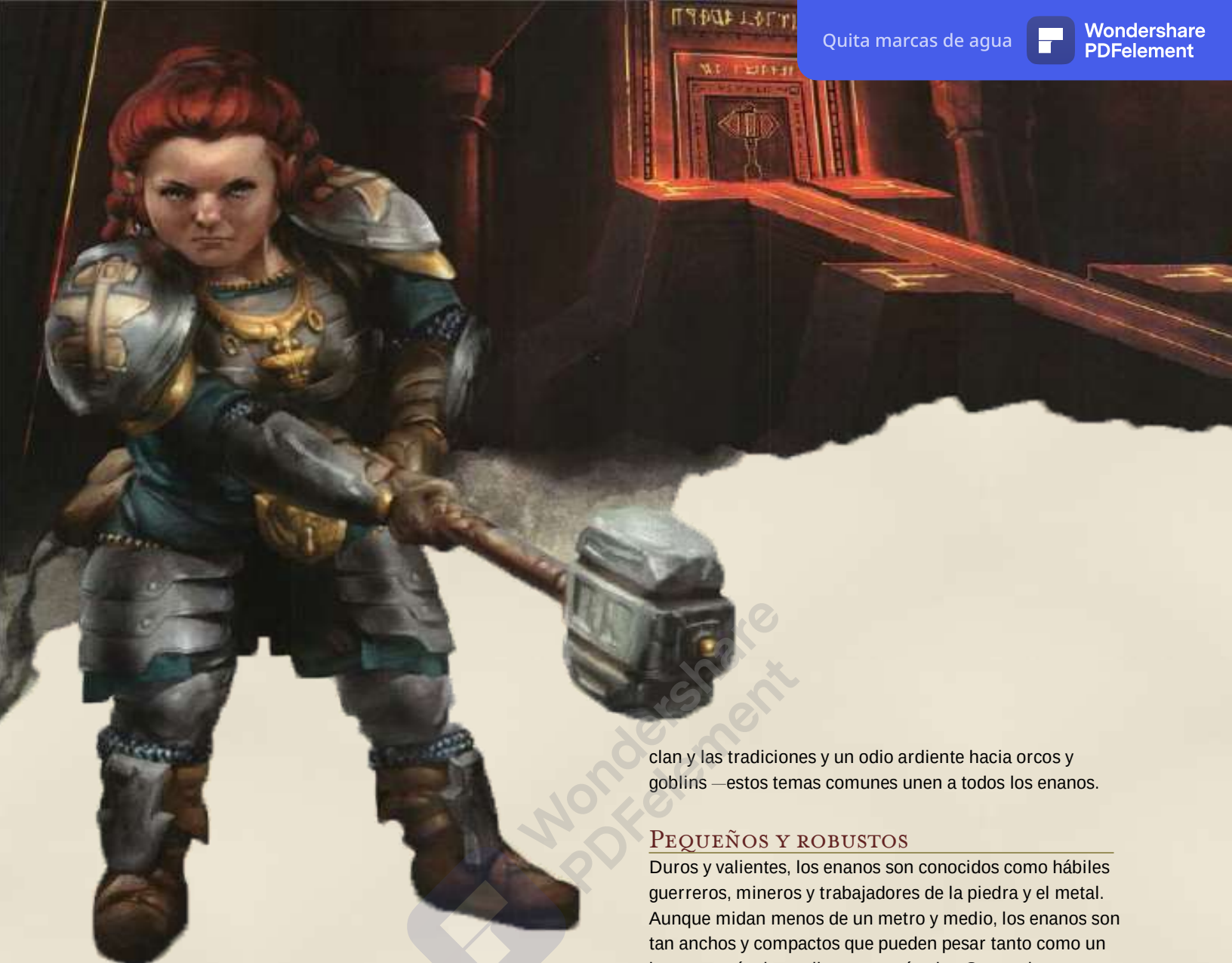
IDIOMAS

Por virtud de tu raza, tu personaje puede hablar, leer y escribir ciertos idiomas. El Capítulo 4 lista la mayoría de los idiomas comunes del multiverso de D&D.

SUBRAZAS

Algunas razas tienen subrazas. Los miembros de una subraza poseen los rasgos de la raza principal añadiendo los rasgos específicos de su subraza. Las relaciones entre las subrazas varían significativamente entre razas y mundos. En el escenario de campaña Dragonlance, por ejemplo, los enanos de las montañas y los enanos de las colinas viven juntos como diferentes clanes de la misma gente, sin embargo, en Reinos Olvidados, viven lejos, en reinos separados y se hacen llamar Enanos escudo y Enanos dorados respectivamente.





ENANO

"LLEGAS TARDE, ELFO!" VINO EL ÁSPERO CANTO DE UNA voz familiar. Bruenor Battlehammer caminó hasta la parte posterior de su enemigo muerto, ignorando el hecho de que el pesado monstruo estaba sentado encima de su élfico amigo. A pesar del malestar añadido, de la larga, puntiaguda y a menudo rota nariz del enano y de la ya surcada de gris pero aún roja como el fuego barba, vino como un espectáculo de bienvenida para Drizzt. "¿Sabía que te encontraría en problemas si salía y te buscaba!"

—R.A. Salvatore,
La piedra de Cristal

Reinos ricos en antiguo esplendor, salas esculpidas en las raíces de las montañas, picos y martillos haciéndose eco en profundas minas y ardientes forjas, un compromiso con el

clan y las tradiciones y un odio ardiente hacia orcos y goblins —estos temas comunes unen a todos los enanos.

PEQUEÑOS Y ROBUSTOS

Duros y valientes, los enanos son conocidos como hábiles guerreros, mineros y trabajadores de la piedra y el metal. Aunque midan menos de un metro y medio, los enanos son tan anchos y compactos que pueden pesar tanto como un humano más de medio metro más alto. Su coraje y resistencia también iguala fácilmente a cualquiera de las gentes más altas.

El color de piel de los enanos va desde un marrón oscuro a una tonalidad más pálida con matices rojos, pero las pieles más comunes son de marrón claro o de un intenso bronceado como ciertos tonos de tierra. Su pelo, desgastado y largo pero en estilos simples, suele ser negro, gris o marrón, aunque los enanos más pálidos son frecuentemente pelirrojos. Los enanos masculinos valoran mucho sus barbas y prestan mucha atención a sus cuidados.

GRAN MEMORIA, MUCHOS RENCORES

Los enanos pueden vivir durante más de 400 años, por lo que los enanos más ancianos a menudo recuerdan un mundo muy diferente. Por ejemplo, algunos de los enanos más viejos viviendo en la Ciudadela de Felbarr (en el mundo de Reinos Olvidados) pueden recordar el día, más

de tres siglos atrás, en que los orcos conquistaron la fortaleza y les condujeron a un exilio que duró más de 250 años. Esta longevidad les garantiza una perspectiva de las que las razas con menos esperanza de vida como los humanos y los medianos carecen.

Los enanos son sólidos y duraderos como sus amadas montañas, capeando el paso de los siglos con estoica resistencia y poco cambio. Respetan las tradiciones de sus clanes, siguiendo su linaje hasta la fundación de sus más antiguas fortalezas en la juventud del mundo, y sin abandonarlas. Parte de esas tradiciones es la devoción a los dioses enanos, quienes defienden los ideales enanos de sus labores industriales, su habilidad en batalla y su devoción por la forja. Los individuos enanos poseen determinación y lealtad, son fieles a su palabra y decisivos en la acción, algunas veces hasta el punto de la terquedad. Muchos enanos tienen un fuerte sentido de la justicia, y tardan en olvidar los males que han sufrido. Un mal hecho a un enano, es un mal hecho a todo su clan, así que lo que empieza como la cacería de un enano en busca de venganza, puede convertirse en la de todo su clan.

CLANES Y REINOS

Los reinos enanos se extienden en las profundidades bajo las montañas donde los enanos pican gemas y metales preciosos y donde forjan sus maravillosos objetos. Aman la belleza y el arte de los metales preciosos y la alta joyería, y, en algunos enanos, este amor llega a tornarse en avaricia. De cualquier manera, la riqueza que no pueden encontrar en sus montañas la compensan a través del comercio. No les gustan los barcos, así que emprendedores humanos y medianos son los que frecuentemente se encargan de comerciar los bienes enanos a través de las aguas. Miembros de otras razas dignos de confianza son bienvenidos en los asentamientos enanos, a pesar de que algunas zonas están fuera de los límites incluso para ellos. El grupo de mando en la sociedad de los enanos es el clan, y los enanos valoran mucho la posición social. Incluso los

DESCONFIADOS

Los enanos se llevan aceptablemente bien con la mayoría de las otras razas. “La diferencia entre un conocido y un amigo es aproximadamente de cien años,” es un dicho enano que puede ser una exageración, pero ciertamente señala como de difícil puede ser para un miembro de una raza de corta existencia ganarse la confianza de un enano.

Elfos. “No es sabio depender de los elfos. No se sabe lo que hará un elfo a continuación; cuando el martillo se encuentra con la cabeza de un orco, los elfos encuentran tan apropiado ponerse a cantar como sacar una espada. Son frívolos y caprichosos. Sin embargo, dos cosas que decirles: no tienen muchos herreros, pero los que tienen hacen un trabajo excelente. Y cuando los orcos y goblins vienen corriendo por fuera de las montañas, es bueno tener un elfo cubriéndote las espaldas. Tal vez no tan bueno como un enano, pero sin duda odian a los orcos tanto como nosotros.”

Medianos. “Claro, son gente agradable, pero muéstrame a un héroe mediano. Un imperio, un ejército triunfador. O tal vez un tesoro para la historia hecho por manos medianas. Nada. ¿Cómo puedes tomarles en serio?”

Humanos. “Tomate tiempo para conocer a un humano, y para entonces estará en su lecho de muerte. Si eres afortunado, tendrá familia, una hija o una nieta quizá, que tenga un corazón y unas manos tan buenas como las tuyas. Eso es cuando puedes hacer un amigo humano. ¡Y verle partir! Ponen sus corazones en algo, y lo consiguen, ya sea el alijo de un dragón o el trono de un imperio. Tienes que admirar ese tipo de dedicación incluso si les lleva a problemas más a menudo que a buenos momentos.”



enanos que viven lejos de sus propios reinos aprecian la identidad de sus clanes y sus afiliaciones, reconociendo enanos relacionados e invocando los nombres de sus ancestros en juramentos y maldiciones. Ser un sin clan es el peor de los destinos que le puede acontecer a un enano. Los enanos en otras tierras suelen ser artesanos, especialmente armeros y joyeros. Algunos se convierten en mercenarios o guardaespaldas, altamente buscados a causa de su coraje y lealtad.

DIOSSES, ORO Y CLAN

Los enanos que comienzan la vida del aventurero pueden estar motivados por el deseo de un tesoro —por su propio bien, por un propósito específico o incluso por el deseo altruista de ayudar a los demás. Otros enanos son guiados por órdenes o inspiración divina de una deidad, una llamada directa o simplemente el deseo de llevar gloria a uno de sus dioses enanos. El clan y el linaje son también grandes motivaciones. Un enano puede buscar restaurar el honor perdido de un clan, vengar un antiguo mal que haya sufrido el clan, u obtener un nuevo lugar dentro del clan tras haber sido exiliado. O un enano podría buscar el hacha que empuñó un poderoso ancestro, perdida en el campo de batalla siglos atrás.

NOMBRES ENANOS

El nombre de un enano es concedido por un anciano del clan, de acuerdo con las tradiciones. Cada nombre apropiado para un enano ha sido usado y vuelto a usar a lo largo de generaciones. El nombre de un enano pertenece al clan, no al individuo. Un enano que abuse o deshonre un nombre del clan es despojado del mismo y se le prohíbe usar cualquier otro nombre enano en su lugar.

Nombres Masculinos: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Nombres Femeninos: Amber, Artin, Audhild, Bardyn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Nombres de Clan: Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

RASGOS ENANOS

Tu personaje enano tiene un surtido de habilidades innatas, que forman parte de su naturaleza enana.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación en Constitución es aumentada en 2.

Edad. Los enanos maduran al mismo tiempo que los humanos, pero son considerados jóvenes hasta que alcanzan los 50 años. De media, viven unos 350 años.

Alineamiento. La mayoría de los enanos son legales, creyendo firmemente en los beneficios de una sociedad bien ordenada. Tienden hacia el bien, también con un fuerte sentido del juego limpio y una creencia de que todo el mundo merece compartir los beneficios de un orden justo.

Tamaño. Los enanos miden entre 4 y 5 pies (1,2 m. — 1,5 m.) y pesan alrededor de 150 libras (70 Kg.). Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 25 pies. Tu velocidad no se ve reducida cuando llevas armadura pesada.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrado a vivir bajo tierra, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y luz tenue. Puedes ver en luz tenue a una distancia de 60 pies (18 m.) desde ti como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad como si hubiese luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, tan solo tonos de gris.

Resistencia Enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y posees resistencia contra el daño por veneno (explicado en el Capítulo 9).

Entrenamiento de Combate Enano. Eres competente con el hacha de batalla, hacha de mano, martillo arrojado y martillo de guerra.

Competencia con Herramientas. Ganas competencia con unas herramientas de artesano a tu elección: herramientas de herrero, materiales de cervecería o herramientas de albañil.

Afinidad con la Piedra. Cuando quiera que hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de un trabajo hecho en piedra, eres considerado competente en la habilidad de Historia y añades el doble de tu bonificador de competencia a la tirada, en lugar de tu bonificador de competencia normal.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Enano. El Enano está lleno de consonantes duras y sonidos guturales, y esas características se vierten en cualquier otro idioma que el enano pueda hablar.

Subraza. Dos principales razas de enanos pueblan los mundos de D&D: enanos de las colinas y enanos de las montañas. Escoge una de estas subrazas.

ENANO DE LAS COLINAS

Como enano de las colinas tienes sentidos perspicaces, una profunda intuición y una notable resistencia. Los Enanos dorados de Faerûn en su poderoso reino del sur son enanos de las colinas, como son el exiliado Neidar y el

envilecido Klar of Krynn en el escenario de Dragonlance.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Dureza Enana. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1, y aumentan en 1 cada vez que ganes un nivel.

ENANO DE LAS MONTAÑAS

Como enano de las montañas, eres fuerte y duro, acostumbrado a una vida difícil en un terreno áspero. Probablemente eres alto (para un enano) y tiendes hacia una coloración de piel más clara. Los enanos escudo del norte de Faerûn a la vez que el dominante clan Hylar y el noble clan Daewar de Dragonlance, son enanos de las montañas.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación en fuerza aumenta en 2.

Entrenamiento con Armadura Enana. Tienes competencia con las armaduras ligeras y medias.

DUERGAR

En las ciudades de las profundidades de la Infraoscuridad, viven los duergar o enanos grises. Estos viciosos y cautelosos comerciantes de esclavos, asaltan el mundo de la superficie para conseguir prisioneros, entonces venden su presa a las otras razas de la Infraoscuridad. Tienen habilidades mágicas innatas para volverse invisibles y crecer temporalmente hasta hacerse gigantes.





ELFO

“NUNCA HUBIESE IMAGINADO QUE EXISTIERA ALGO TAN bello” dijo Goldmoon en voz baja. La caminata había sido muy dura pero al final la recompensa había sido mucho mayor de lo imaginado. Los compañeros se hallaban en una alta cima desde la que se divisaba la legendaria ciudad de Qualinost.

De cada uno de los cuatro vértices de la ciudad surgía un esbelto chapitel de piedra blanca y brillante, jaspeada de reluciente plata; parecían cuatro ruelas resplandecientes y estaban unidos entre sí por gráciles arcos que se elevaban hacia el cielo. Habían sido contruidos por viejos enanos herreros, por lo que eran lo suficientemente fuertes para soportar el peso de un ejército, aunque parecían tan frágiles que daba la impresión de que si un pájaro se posara sobre ellos, rompería el equilibrio. Estos arcos relucientes eran los límites virtuales de la ciudad ya que Qualinost no estaba amurallada. La ciudad de los elfos abría sus brazos amorosamente a la espesura de los bosques.

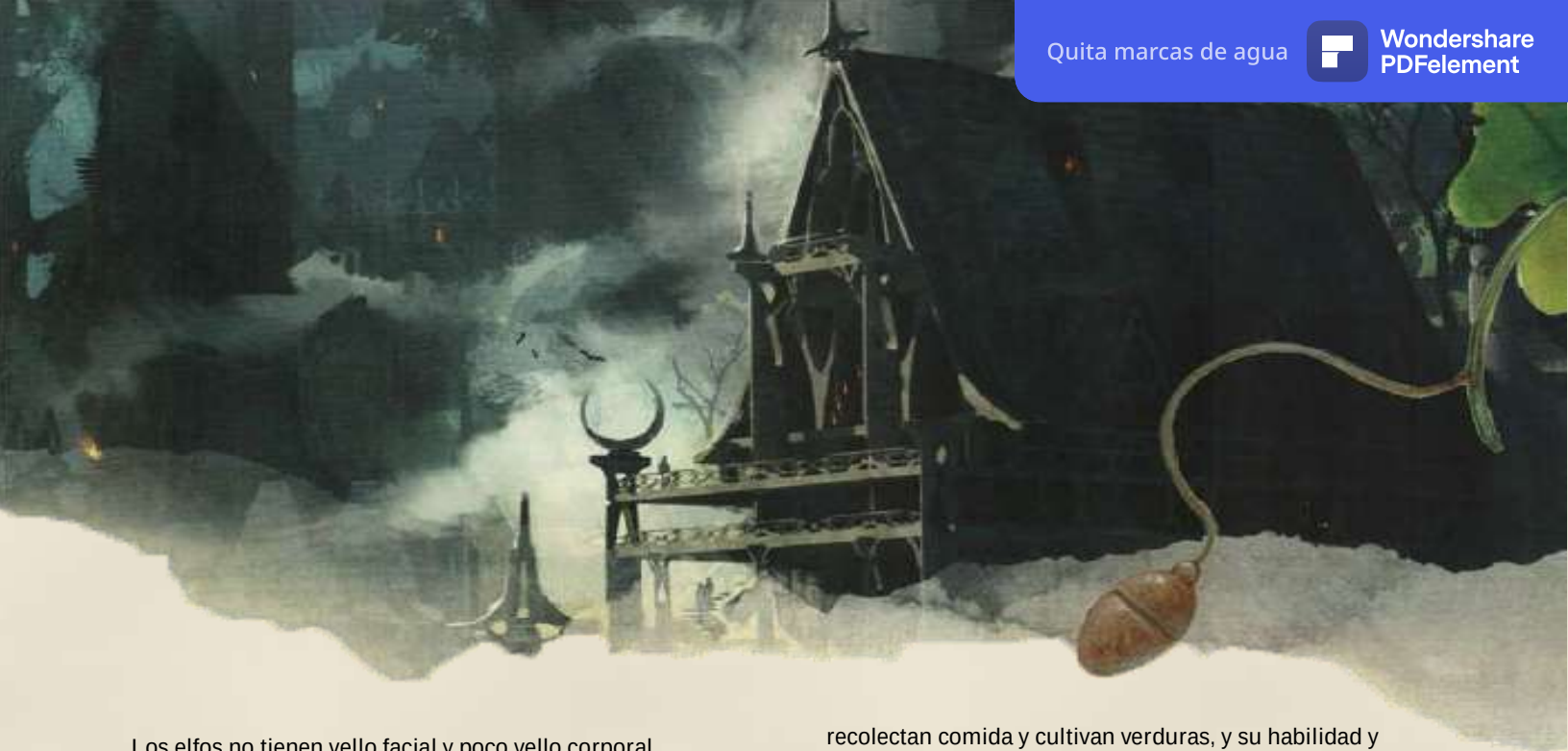
—Margaret Weis & Tracy Hickman,
El Retorno de los Dragones

Los elfos son un pueblo mágico de gracia sobrenatural, viviendo en el mundo sin ser del todo parte de él. Viven en lugares de etérea belleza, en medio de antiguos bosques o en plateados minaretes que resplandecen con luz feérica, donde una suave música flota en el aire y delicadas fragancias son transportadas por la brisa. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la maestría, la música y la poesía, y las cosas buenas del mundo.

ESBELTOS Y GRÁCILES

Con su gracia no terrenal y sus rasgos delicados, los elfos resultan perturbadoramente hermosos para los humanos y los miembros de muchas otras razas. De media son ligeramente más bajos que los humanos, variando de altura entre los algo menos de 5 pies hasta justo superar los 6. Son más esbeltos que los humanos, pesando tan sólo entre 100 y 145 libras. Los varones y las mujeres son aproximadamente de la misma estatura, y los varones son sólo marginalmente más pesados.

La coloración de los elfos abarca el espectro humano normal y también incluye pieles en tonos de cobre, bronce y un hasta blanco azulado, cabello de verde o azul, y ojos como estanques de oro o plata líquidos.



Los elfos no tienen vello facial y poco vello corporal. Sienten predilección por los ropajes elegantes de colores brillantes, y adoran la joyería simple pero preciosa.

UNA PERSPECTIVA ATEMPORAL

Los elfos pueden vivir bastante bien hasta más de 700 años, lo que les da una amplia perspectiva de los sucesos que podrían preocupar más profundamente a las razas de vidas más breves. Son más proclives a mostrar un interés contenido que un verdadero entusiasmo, y es más probable que sean curiosos que codiciosos.

Tienden a mostrarse distantes e impávidos ante los pequeños acontecimientos. Cuando persiguen un objetivo, sin embargo, ya sea de aventuras en una misión o al aprender una nueva habilidad o arte, los elfos pueden mostrarse centrados e incansables. Son lentos a la hora de hacer amigos y enemigos, y más lentos aún para olvidarlos. Responden a los insultos banales con desdén y a los insultos graves con venganza.

Como las ramas de un árbol joven, los elfos son flexibles ante el peligro. Confían en la diplomacia y el compromiso para resolver las diferencias antes de que éstas escalen en violencia. Se sabe de casos en los que se han retirado de intrusiones a sus hogares de los bosques, confiando en su capacidad para simplemente esperar a que los invasores se vayan. Pero cuando surge la necesidad, los elfos revelan una dura faceta marcial, demostrando gran habilidad con la espada, el arco y la estrategia.

REINOS OCULTOS EN LOS BOSQUES

La mayoría de elfos habita en pequeñas aldeas en los bosques, ocultas entre los árboles. Los elfos cazan,

recolectan comida y cultivan verduras, y su habilidad y magia les permite sustentarse sin la necesidad de desbrozar y arar la tierra. Son talentosos artesanos, creadores de ropajes y objetos de arte bellamente trabajados. Su contacto con los extranjeros es normalmente limitado, aunque unos cuantos elfos se ganan la vida comerciando objetos artesanales a cambio de metales (ya que no tienen ningún interés por la minería). Los elfos encontrados fuera de sus propias tierras son habitualmente trovadores errantes, artistas o sabios. Los nobles humanos compiten por los servicios de instructores elfos para que enseñen esgrima o magia a sus hijos.

EXPLORACIÓN Y AVENTURA

Los elfos parten de aventuras por su ansia viajera. Ya que tienen una vida tan larga, pueden disfrutar de siglos de exploración y descubrimiento. Les desagrada el ritmo de la sociedad humana, regimentada en su día a día pero cambiando constantemente a lo largo de las décadas, así que buscan profesiones que les permitan viajar libremente e imponer su propio ritmo. Los elfos también disfrutaban ejercitando su pericia marcial o ganando un mayor poder mágico, y la aventura les permite hacerlo. Algunos podrían unirse con rebeldes que luchan contra la opresión, y otros podrían convertirse en campeones de causas morales.



ALTIVOS PERO CORTESES

Aunque pueden ser altivos, por lo general los elfos son corteses incluso con aquellos que no logran cumplir sus elevadas expectativas —lo que significa la mayoría de no-elfos. Aun así, pueden encontrar la parte buena en prácticamente cualquiera.

Enanos. “Los enanos son aburridos y torpes patanes. Pero lo que carecen en humor, sofisticación y modales, lo compensan con su valor. Y debo admitirlo, sus mejores herreros producen un arte que se aproxima a la calidad élfica.”

Medianos. “Los medianos son gente de placeres simples, y esa no es una cualidad nada desdeñable. Son buena gente, se preocupan los unos por los otros y cuidan de sus jardines, y han demostrado ser más duros de lo que parecen cuando surge la necesidad.”

Humanos. “Toda esa prisa, su ambición y su necesidad de lograr algo antes de que sus breves vidas pasen de largo — los empeños humanos parecen tan fútiles a veces. Pero entonces ves todo lo que han logrado, y no puedes sino apreciar sus logros. Ojalá pudieran calmarse un poco y adquirir algo de refinamiento.”

NOMBRES ÉLFICOS

A los elfos se les considera niños hasta que se declaran a sí mismo adultos, en algún momento después de su centésimo cumpleaños, y antes de este período se les conoce por sus nombres de niñez.

Al declarar su adultez, un elfo escoge un nombre adulto, aunque aquellos que le conocieron de joven podrían seguir usando el nombre de niñez. El nombre de cada elfo adulto es una creación única, aunque podría reflejar los nombres de individuos respetables u otros miembros de la familia. Existe poca distinción entre los nombres masculinos y los femeninos; las agrupaciones que aparecen aquí reflejan únicamente tendencias generales. Además, cada elfo posee un nombre familiar, típicamente una combinación de otras palabras en élfico. Algunos elfos al viajar entre humanos traducen sus nombres familiares al Común, pero otros retienen la versión en élfico.

Nombres de Niñez: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Nombres Adultos Masculinos: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Sovelliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Nombres Adultos Femeninos: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethryнна, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Miale, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia.

Nombres Familiares (Traducciones en Común): Amakiir (Flor de Gema),

Amastacia (Flor Estelar), Galanodel (Susurro Lunar), Holimion (Rocío de Diamante), Ilphelkiir (Gema en Flor), Liadon (Fronza de Plata), Meliamne (Talón de Roble), Nailo (Brisa Nocturna), Siannodel (Arroyo Lunar), Xiloscient (Pétalo Dorado).

RASGOS ÉLFICOS

Tu personaje elfo tiene una variedad de capacidades naturales, el resultado de miles de años de refinamiento élfico.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad. Aunque los elfos alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad que los humanos, la comprensión élfica de la madurez va más allá del crecimiento físico y abarca la experiencia del mundo. Un elfo típicamente reclama la edad adulta y un nombre adulto alrededor de los 100 años y puede vivir hasta los 750.

Alineamiento. Los elfos aman la libertad, la variedad y la autoexpresión, así que se inclinan fuertemente hacia los aspectos más gentiles del caos. Valoran y protegen la libertad de los demás al igual que la suya propia, y son más a menudo de alineamiento bueno que de cualquier otro. Los drow son la excepción; su exilio en el inframundo los ha hecho viciosos y peligrosos. Los drow son regularmente más malvados que otra cosa.

Tamaño. La estatura de los elfos varía entre los menos de 5 pies y los más de 6 (1,5 m. — 1,8 m.) y tienen complexiones esbeltas. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrados a los bosques iluminados por el crepúsculo y el cielo nocturno, tienen una visión superior en la oscuridad y la luz tenue. Puedes ver en luz tenue hasta los 60 pies (18 m.) como si fuera a plena luz, y en la oscuridad como si fuera en luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Sentidos Agudos. Eres competente con la habilidad de Percepción.

Ascendencia Feérica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra Encantamiento, y no puedes ser dormido mediante la magia.

Trance. Los elfos no necesitan dormir. En lugar de eso, meditan profundamente, permaneciendo semiconscientes durante 4 horas al día. (La palabra en Común para tal meditación es “trance.”) Mientras meditas, puedes soñar en cierta manera; tales sueños son en realidad ejercicios mentales que se han convertido en un reflejo a lo largo de años de práctica.

Tras descansar de esta manera, obtienes el mismo beneficio que un humano tras 8 horas de sueño.

Idiomas. Sabes hablar, leer y escribir en Común y Élfico. El élfico es fluido, de entonación sutil y gramática intrincada. La literatura élfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre las otras razas. Muchos bardos aprenden su idioma para poder añadir baladas élficas a sus repertorios.

Subraza. Antiguas divisiones entre el pueblo élfico resultaron en tres subrazas principales: altos elfos, elfos de los bosques y elfos oscuros, habitualmente conocidos como drow. Elige una de estas subrazas. En algunos mundos, estas subrazas se dividen aún más (como los elfos solares y los elfos lunares de los Reinos Olvidados), así que si lo deseas, puedes elegir una subraza menor.

ALTO ELFO

Como alto elfo, tienes una mente aguda y dominio de al menos lo básico de la magia. En muchos de los mundos de D&D hay dos tipos de altos elfos. Un tipo (que incluye los elfos grises y elfos de los valles de Greyhawk, los Silvanesti de Dragonlance y los elfos solares de los Reinos Olvidados) son altivos y aislacionistas, creyéndose superiores a los no elfos e incluso al resto de elfos. El otro tipo (incluyendo a los altos elfos de Greyhawk, los Qualinesti de Dragonlance y los elfos lunares de los Reinos Olvidados) son más comunes y más amistosos, y a menudo se les encuentra entre humanos y otras razas.

Los elfos solares de Faerûn (también conocidos como elfos dorados o elfos del amanecer) tienen piel de bronce y cabello cobrizo, negro o rubio dorado. Sus ojos son dorados, plateados o negros. Los elfos lunares (también conocidos como elfos plateados o elfos grises) son mucho más pálidos, con piel de alabastro a veces teñida de azul. A menudo tienen el cabello plateado, negro o azul, pero diversas gamas de rubio, castaño y rojo no son infrecuentes. Sus ojos son azules o verdes y moteados de oro.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Entrenamiento en Armas Élficas. Eres competente con la espada larga, espada corta, arco largo y arco corto.

Trucos. Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros con él.

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

ELFO DE LOS BOSQUES

Como elfo de los bosques, tu intuición y tus sentidos son agudos, y tus pies ligeros pueden transportarte rápida y sigilosamente a través de tus bosques natales. Esta categoría incluye a los elfos salvajes (grugach) de Greyhawk y a los Kagonesti de Dragonlance, al igual que a las razas conocidas como elfos de los bosques en Greyhawk y los Reinos Olvidados. En Faerûn, los elfos de los bosques (también conocidos como elfos salvajes, elfos verdes, o elfos del bosque) son aislacionistas y desconfían de los no elfos.

La piel de los elfos de los bosques tiende a un tono cobrizo, a veces con trazas de verde. Su cabello tiende al castaño y al negro, pero ocasionalmente es rubio o cobrizo. Sus ojos son verdes, marrones o color avellana.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Entrenamiento en Armas Élficas. Eres competente con la espada larga, espada corta, arco largo y arco corto.

Ligero de Pies. Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

Máscara de la Espesura. Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

ELFO OSCURO (DROW)

Descendientes de una subraza anterior de elfos de piel oscura, los drow desaparecieron de la superficie del mundo siguiendo a la diosa Lolth por el camino de la maldad y la corrupción. Ahora han construido su propia civilización en las profundidades de la Infraoscuridad, bajo el llamado Camino de Lolth. También conocidos como elfos oscuros, los drow tienen la piel negra como la obsidiana pulida y los ojos pálidos (tan pálidos que se confunden con el blanco) en tonos de lila, plata, rosa, rojo y azul. Tienden a ser más pequeños y delgados que la mayoría de elfos.

Los aventureros drow son raros, y la raza no existe en todos los mundos. Consulta con tu Dungeon Master para ver si puedes jugar un personaje drow.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Visión en la Oscuridad Mejorada. Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies (36,5 m.).

Sensibilidad a la Luz del Sol. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.

Magia Drow. Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una

vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.

Entrenamiento en Armas Drow. Eres competente con espadas roperas, espadas cortas, y ballestas de mano.

LA OSCURIDAD DE LOS DROW

Si no fuera por una renombrada excepción, la raza de los drow sería universalmente despreciada. Para la mayoría, los drow son una raza de merodeadores adora-demonios acechando en las subterráneas profundidades de la infraoscuridad, emergiendo solo en las noches más oscuras para robar y matar a los habitantes de la superficie que desprecian. Su sociedad esta depravada y abstraída por el favor de Lolth, su diosa araña, que sanciona con matanza y la exterminación de familias enteras de casas nobles que compiten por una posición.

Pero un drow, al menos, rompió el molde. En el mundo de Los Reinos Olvidados, Drizzt Do'Urden, explorador del Norte, ha probado su cualidad como un defensor de buen corazón de los débiles e inocentes. Rechazando su herencia y que-dando a la deriva en un mundo que lo mira con terror y odio. Drizzt es un modelo para aquellos drow que siguen sus pasos, tratando de encontrar una vida aparte de la malvada sociedad en sus hogares en la infraoscuridad. Los drow crecen creyendo que las razas que habitan la superficie son inferiores, sin valor excepto como esclavos. Los drow que han desarrollado una conciencia o una búsqueda de la necesidad de cooperar con los miembros de otras razas encuentran duro sobrellevar ese prejuicio, especialmente cuando ellos son a menudo recibidos o terminan siendo odiados.





MEDIANO

“REGIS EL MEDIANO, EL ÚNICO DE SU ESPECIE EN CIENTOS de millas en cualquier dirección, entrelazó sus dedos tras la cabeza y se tumbó en la mohosa falda del tronco del árbol. Regis era bajo, incluso para los estándares de su diminuta raza, con la pelusilla de sus rizados cabellos castaños apenas coronando la marca de sus pies, aunque su barriga sí que engordó con creces debido a su amor por una buena comida, o varias, según las oportunidades que

se le presentasen. El palo torcido que le servía como caña de pescar se alzaba por encima suyo, apretado entre dos de los dedos de sus pies, y colgando sobre el tranquilo lago, reflejado perfectamente en la cristalina superficie del Maer Dualdon. “

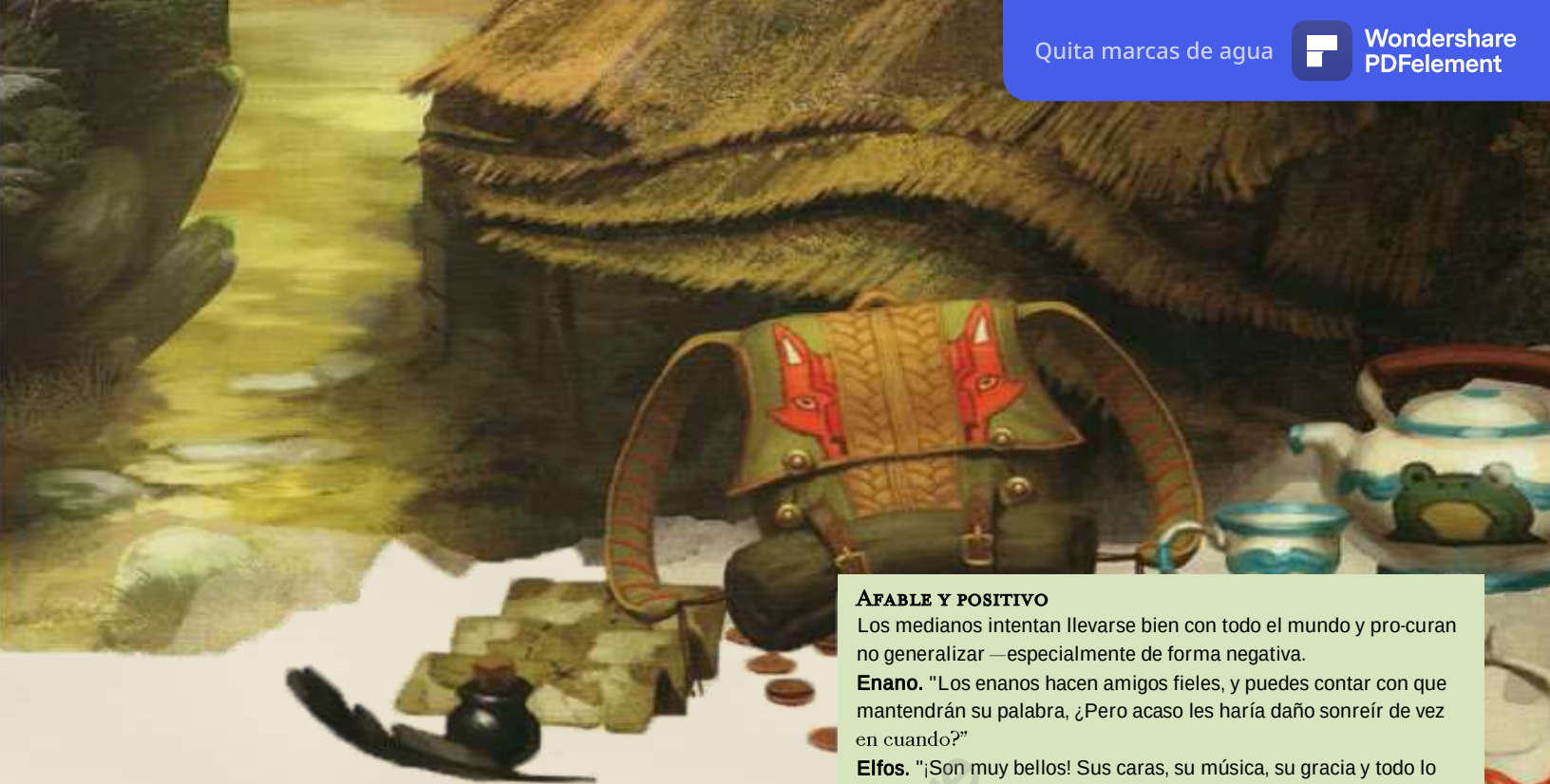
—R.A. Salvatore,
La Piedra de Cristal

Las comodidades del hogar son las metas para la mayoría de las vidas de los medianos: un lugar donde asentarse en paz y tranquilidad, lejos de monstruos merodeadores y enfrentamientos de ejércitos; un buen fuego y una comida generosa; buena bebida y buena conversación. Aunque algunos medianos viven sus días en alejadas comunidades agrícolas, otros forman grupos nómadas que viajan constantemente, atraídos por los nuevos caminos y anchos horizontes, para descubrir las maravillas de las nuevas tierras y gentes. Pero incluso estos viajeros aman la paz, comida, el bienestar y el hogar, aunque el hogar sea un vagón empujado a tirones a través de un camino embarrado o una barcaza flotando río abajo.

PEQUEÑOS Y PRÁCTICOS

Los medianos sobreviven en un mundo lleno de criaturas más grandes evitando ser detectados o, si eso no es posible, evitando los problemas. Con una altura aproximada de 3 pies de alto, los medianos parecen relativamente inofensivos y por ello han conseguido sobrevivir durante siglos en las sombras de los imperios y al margen de las guerras y conflictos políticos. Los medianos tienden a ser rechonchos, con un peso medio entre las 40 y 45 libras.

La piel de los medianos va desde la tez morena a la pálida con tonos sonrosados, y su pelo normalmente es castaño o



castaño claro y ondulado. Su color de ojos suele ser castaño o color avellana. Los hombres a menudo llevan largas patillas, pero es raro que lleven barba, y más aún que lleven bigote. Les gusta vestir ropas simples, prácticas y cómodas, mejor si son de colores brillantes. La funcionalidad de los medianos se extiende más allá de sus ropas. Se contentan con necesidades básicas y placeres muy simples, y no suelen pecar de ostentación. Incluso el más rico de los medianos mantiene sus tesoros bajo llave en una bodega en lugar de mostrarlos a la vista de todos. Los medianos tienen un don para encontrar la solución más sencilla a un problema, y tienen muy poca paciencia para debatir la toma de decisiones.

AMABLES Y CURIOSOS

Los medianos son una gente afable y alegre. Aprecian las bondades de la familia y la amistad tanto como las comodidades y el calor del hogar, albergando muy pocos sueños de oro o gloria. Incluso los aventureros medianos normalmente se aventuran al exterior por razones de comunidad, amistad, ganas de viajar o simple curiosidad. Les encanta descubrir cosas nuevas, incluso las más simples, algo como una comida exótica o un nuevo estilo de vestimentas.

Los medianos sienten lástima fácilmente y odian ver a cualquier ser vivo sufriendo. Son generosos, y no tendrán ningún problema en compartir sus bienes incluso en tiempos difíciles.

AFABLE Y POSITIVO

Los medianos intentan llevarse bien con todo el mundo y procuran no generalizar —especialmente de forma negativa.

Enano. "Los enanos hacen amigos fieles, y puedes contar con que mantendrán su palabra, ¿Pero acaso les haría daño sonreír de vez en cuando?"

Elfos. "¡Son muy bellos! Sus caras, su música, su gracia y todo lo demás. Es como si hubiesen salido de un maravilloso sueño. Pero no hay forma de saber qué está pasando detrás de sus sonrientes caras —seguramente más de lo que dejan ver."

Humanos. "Los humanos son muy parecidos a nosotros, en serio. Al menos algunos de ellos. Ve fuera de la fortaleza y los castillos, habla con los granjeros y los pastores y encontraras muy buena gente. No es que haya nada malo con los nobles y los soldados —tienes que admirar su convicción y protegiendo sus propias tierras nos protegen a nosotros también."

MEZCLADOS CON LA MULTITUD

Los medianos son expertos en encajar en comunidades humanas, enanas o élficas, consiguiendo que los valoren y que sean bienvenidos. La combinación de su sigilo innato y su naturaleza modesta ayuda a los medianos a evitar cualquier atención no deseada.

Los medianos trabajan fácilmente con otros, y son fieles a sus amigos, sean medianos o no. Pueden mostrar una ferocidad excepcional cuando su comunidad, familiares o amigos están en peligro.

PLACERES PASTORILES

La mayoría de los medianos viven en comunidades pequeñas y pacíficas con grandes granjas y huertos bien cuidados. Muy raramente construyen reinos por su cuenta ni acaparan más tierras de las que necesitan sus pequeños poblados. Por regla general no reconocen ningún tipo de nobleza o realeza mediana, en lugar de ello, buscan el consejo de las familias más antiguas para guiarlos. Las familias conservan sus tradiciones a pesar del alzamiento y la caída de los imperios.

Muchos medianos viven entre otras razas donde el trabajo duro y su lealtad les ofrecen abundantes recompensas y comodidades. Algunas comunidades de medianos viajan como medio de vida, conduciendo vagones o guiando barcas de un lugar a otro sin mantener un hogar permanente.

EXPLORANDO OPORTUNIDADES

Los medianos normalmente se lanzan al camino del aventurero para defender su comunidad, ayudar a sus amigos, o explorar un mundo ancho y lleno de maravillas. Para ellos, aventurarse no es tanto una profesión sino una oportunidad o algunas veces una necesidad.

NOMBRES MEDIANOS

A los medianos se les da un nombre, un nombre familiar, y posiblemente un apodo. Los nombres familiares normalmente son apodos que se afincan tan fuertemente que se mantienen a través de generaciones.

Nombres Masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nombres Femeninos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Equipohri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paella, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.
Nombres Familiares: Recogebrochas, Buenbarril, Botellaverde, Colinaalta, Derribacolin, Leagallow, Hojadeté, Mideespinas, Lanzaguijarros, Ramabaja.

RASGOS MEDIANOS

Tu personaje mediano tiene un número de rasgos en común con todos los demás medianos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad. Un mediano alcanza la madurez a la edad de 20 y normalmente vive hasta la mitad de su segundo siglo.

Alineamiento. La mayoría de los medianos tienen un alineamiento legal bueno. Como norma general, tienen buen corazón y son amables, odian ver sufrir a otros, y no toleran el abuso. Son también muy ordenados y tradicionales, son muy propensos a ayudar a su comunidad y a la comodidad de sus viejas tradiciones.

Tamaño. El promedio de los medianos está alrededor de los 3 pies (0,9 m.) de alto y pesan sobre las 40 libras (18 Kg.). Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 25 pies.

Suertudo. Cuando obtienes un 1 en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado y debes usar la puntuación obtenida en la nueva tirada.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación en contra de ser asustado.

Agilidad Mediana. Puedes moverte a través del espacio de cualquier criatura que sea de un tamaño mayor que el tuyo.



Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Mediano. El idioma mediano no es secreto pero los medianos son reacios a compartirlos con otros. Escriben muy poco, así que no tienen una gran cantidad de literatura. Su tradición oral, sin embargo, es muy fuerte. Casi todos los medianos hablan común para conversar con la gente en las tierras donde viven o a través de las que están viajando.

Subraza. Los dos tipos principales de mediano, piesligeros y fornidos, se parecen más a familias que a verdaderas subrazas. Elige una de estas subrazas.

PIESLIGEROS

Como un mediano piesligeros, puedes pasar desapercibido fácilmente, incluso usando a otra persona como cobertura. Tiendes a ser amable y llevarte bien con los demás. En los Reinos Olvidados, los medianos piesligeros son los más extendidos por lo que son la variedad más común. Los piesligeros son más propensos al gusto por viajar que otros medianos, y siempre viven junto a otras razas o emprenden una vida nómada. En el mundo de Greyhawk, estos medianos son llamados piespeludos o compañerosaltos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Sigiloso por Naturaleza. Puedes intentar esconderte incluso cuando solamente estás cubierto tras una criatura que es al menos un tamaño mayor que tú.

FORNIDOS

Como mediano fornido eres más duro que la mayoría y tienes algo de resistencia al veneno. Algunos dicen que los fornidos tienen sangre enana. En los Reinos Olvidados, estos medianos son llamados corazonesfuertes y son más comunes en el sur.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Resistencia Fornida. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.

HUMANO

ESTAS ERAN HISTORIAS DE UN PUEBLO INQUIETO QUE HACE mucho tiempo tomó los mares y los ríos en grandes barcos, primero para aterrorizar y saquear las tierras, y más tarde para asentarse en ellas. Aun así en aquello había una energía, un amor por la aventura, que se hacía notar en todas y cada una de las páginas. Liriel leyó bien entrada la noche, encendiendo una vela tras otra.

Ella nunca había pensado demasiado en los humanos, pero esas historias la fascinaron. En esas amarillentas páginas se encontraban historias de duros héroes, fieros y extraños animales, poderosos dioses primitivos, y una magia que era parte del tejido de aquella lejana tierra.

—Elaine Cunningham,
Hija del Drow

En el cómputo de la mayoría de los mundos, los humanos son la más joven de las razas comunes, con una llegada tardía al mundo y una vida corta en comparación con los enanos, elfos, y dragones. Quizás es por su corta vida que se esfuerzan en conseguir tanto como pueden en los años que se les han dado. O quizás sienten que tienen algo que demostrar a las razas más antiguas, y es por eso que construyen poderosos imperios basados en la conquista y el comercio. Sea lo que sea lo que les motiva, los humanos son los innovadores, los pioneros y los triunfadores de los mundos.

UN AMPLIO ESPECTRO

Con su afición por la migración y la conquista, los humanos son físicamente más diversos que cualquiera de las razas comunes. No hay un humano típico. Un individuo

puede medir desde 5 pies hasta un poco más de 6 pies y pesar desde 125 a 250 libras. Los tonos de piel de los humanos varían desde casi el negro completo a un pálido muy claro, y el color de su cabello va desde el negro hasta el rubio (ondulado, rizado o liso); los varones pueden llevar barbas o bigotes que pueden ser poco poblados o muy densos. Un gran número de humanos tienen también parte de sangre nohumana, revelando rasgos élficos, orcos, o de otra raza. Los humanos alcanzan la madurez cerca de la veintena y rara vez llegan a vivir un siglo completo.

EL SEGUNDO MEJOR AMIGO DE TODO EL MUNDO

Tan pronto como se mezclan unos con otros, los humanos se relacionan perfectamente con las otras razas. Se llevan bien con prácticamente todo el mundo, aunque quizás no sean íntimos de muchos. Los humanos sirven como embajadores, diplomáticos, magistrados, mercaderes, y funcionarios de todo tipo.

Enanos. "Son gente robusta, amigos leales, y cumplen su palabra. Sin embargo, su codicia por el oro será su perdición."

Elfos. "Es mejor no aventurarse en los bosques de los elfos. No les gustan los intrusos, y muy posiblemente serás embrujado o ensartado por cientos de flechas. Aun así, si un elfo pasa por alto ese maldito orgullo racial y realmente te trata como a un igual, puedes aprender mucho de ellos."

Medianos. "Es difícil rechazar una comida en casa de un mediano, siempre y cuando no te rompas la cabeza contra el techo —buena comida y buenas historias frente a un cálido fuego. Si los medianos tuvieran un ápice de ambición, realmente podrían conseguir algo."

VARIEDAD EN TODAS LAS COSAS

Los humanos son el pueblo más ambicioso y adaptable de todas las razas. Dependiendo de las diferentes tierras donde se han asentado, los humanos han variado considerablemente sus gustos, su moralidad y sus vestimentas. Cuando se asientan, sin embargo, lo hacen para quedarse: construyen ciudades que perduran hasta el fin de los tiempos, y maravillosos reinos que pueden aguantar durante siglos. Un individuo humano quizás tenga un corto período de vida, pero una nación o cultura humana preserva tradiciones cuyos orígenes están mucho más lejos de lo que ninguna memoria humana pueda recordar. Los humanos viven pensando en el presente —permitiendo que se adapten perfectamente a la vida del aventurero— pero también planean el futuro, esforzándose en dejar un legado que perdure. Individualmente y como grupo, los humanos son oportunistas y de fácil adaptación, y siempre están alerta ante los cambios políticos y sociales.

INSTITUCIONES DURADERAS

Mientras que un único elfo o enano quizás tenga la responsabilidad de custodiar un lugar especial o un poderoso secreto, los humanos fundan órdenes e instituciones sagradas para esos propósitos. Mientras que los clanes enanos y los ancianos medianos pasan sus tradiciones a cada nueva generación, los templos humanos, gobiernos, bibliotecas y códigos legales fijan sus tradiciones en los mismos cimientos de la historia. La inmortalidad es sólo un sueño para los humanos (excepto para aquellos que buscan la nomuerte o la ascensión divina para escapar de las garras de la muerte), pero tratan de conseguirla asegurándose de que serán recordados cuando ya se hayan marchado. Aunque algunos humanos son xenófobos, en general sus sociedades son multirraciales. Las tierras humanas acogen multitud de no humanos en comparación con la proporción de humanos que viven en tierras no humanas.

EJEMPLOS DE AMBICIÓN

Los humanos que buscan aventuras son los más atrevidos y ambiciosos miembros de una raza de por sí atrevida y ambiciosa. Buscan ganar gloria a los ojos de sus compañeros amasando poder, riquezas y fama. Más que otra gente, los humanos luchan por causas e ideales más que por territorios o grupos.

ETNIAS Y NOMBRES HUMANOS

Teniendo mucha más variedad que otras culturas, los humanos como raza no tienen nombres típicos. Algunos padres humanos les dan a sus hijos nombres en otras lenguas, como la Enana o la Élfica (con una pronunciación más o menos correcta), pero la mayor parte de los padres

les ponen nombres que están relacionados con la cultura de su región o con los nombres tradicionales de sus ancestros.

La cultura y las características físicas de los humanos pueden cambiar drásticamente de una región a otra. En los Reinos Olvidados, por ejemplo, las vestimentas, la arquitectura, cocina, música, y literatura son diferentes que en las tierras del noroeste de las Marcas de Plata o que en la distante Turmish o Impiltur al este —y más aún diferentes que en el lejano KaraTur. Las características físicas de los humanos, sin embargo, varían dependiendo de las antiguas migraciones de los primeros humanos, por eso los humanos de las Marcas de Plata tienen todas las variables en cuanto a color y rasgos.

En los Reinos Olvidados, nueve grupos étnicos humanos son ampliamente reconocidos, aunque hay al menos una docena localizados en diferentes áreas de Faerûn. Estos grupos, y los nombres típicos de sus miembros, pueden ser usados como inspiración sin importar a qué mundo pertenezca tu humano.

CALISHITA

Más pequeños y livianos que la mayoría de los otros humanos, los Calishitas tienen una piel marrón oscura, como su cabello y sus ojos. Se encuentran principalmente en el suroeste de Faerûn.

Nombres Calishitas: (Varón) Aesir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (Mujer) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (apellidos) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

CHONDATHAN

Los Chondathianos son gente delgada de piel rojiza y cabellos castaños, que varían desde el rubio hasta el negro casi total. La mayoría son altos y tienen ojos verdes o castaños, pero esos rasgos son muy comunes. Los descendientes humanos de Chondathan dominan las tierras centrales de Faerûn, alrededor del Mar Interior.

Nombres Chondathianos: (Varón) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (Mujer) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (apellidos) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

DAMARAN

Encontrados principalmente en el noroeste de Faerûn, los Damarianos son bastante altos y fuertes, con tonos de piel que varían entre el rojizo y el claro. Su pelo es normalmente castaño o negro, y su color de ojos varía enormemente, aunque el más común es el castaño.

Nombres Damarianos: (Varón) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (Mujer) Alethra, Kara, Katerin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (apellidos) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

ILLUSKAN

Los Illuskanitas son gente alta y de piel clara con ojos azules o de color gris acero. La mayoría tiene el pelo negro azabache, pero aquellos que viven en el extremo noroeste pueden tener cabellos rubios, pelirrojos o castaños.

Nombres Illuskanitas: (Varón) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (Mujer) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (apellidos) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windriver.

MULAN

Dominantes en las orillas este y sureste del Mar Interior, los Mulanitas son generalmente altos, delgados y de piel color ámbar, con ojos de color castaño o avellana. Sus cabellos varían del negro al marrón oscuro, aunque en las tierras donde los Mulatinas son más prominentes, la nobleza y otros muchos Mulanitas se afeitan la cabeza completamente.

Nombres Mulanitas: (Varón) Aoth, Bareris, EhputKi, Kethoth, Mumed, Ramas, SoKehur, ThazarDe, Urhur; (Mujer) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (apellidos) Ankhlab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

VARIANTE DE RASGOS HUMANOS

Si tu campaña utiliza las reglas opcionales de dotes del Manual del Jugador, tu Dungeon Master quizás permita esta variación de los rasgos, que reemplaza el rasgo humano de Incremento de puntuación de característica.

Incremento de Puntuación de Característica. Dos puntuaciones de característica diferentes que elijas aumentan en 1.

Habilidades. Ganas competencia en una habilidad de tu elección.

Dote. Ganas una dote de tu elección.



RASHEMI

Más comúnmente encontrados al este del Mar Interior y siempre mezclados con los Mulanitas, los Rashemfés suelen ser bajos, robustos y musculosos. Normalmente tienen la piel y ojos oscuros, y gruesos cabellos negros.

Nombres Rashemfés: (Varón) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (Mujer) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (apellidos) Chergoba, Dyernina, Itazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

SHOU

Los Shou son el grupo étnico más numeroso y poderoso en KaraTur, lejos al este de Faerûn. Su piel es de tonos bronceados, con cabellos negros y ojos oscuros. Los apellidos Shou normalmente se dicen antes que el nombre.

Nombres Shou: (Varón) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (mujer) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (apellidos) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan.

TETHYRIANOS

Extendidos a lo largo de la Costa de la Espada al oeste de Faerûn, los Tethyrianos son de constitución y altura media, con piel oscura que tiende a aclararse cuanto más al norte se asientan. El color de sus cabellos y de sus ojos varía enormemente, aunque el cabello castaño y los ojos azules es la variación más común. Los Tethyrianos suelen usar nombres Chondathianos.

TURAMI

Nativos de la orilla sur del Mar Interior, el pueblo Turami es generalmente alto y musculoso, con la piel color caoba, cabello negro y ondulado, y ojos oscuros.

Nombres Turami: (Varón) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (Mujer) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Quara, Selise, Vonda; (apellidos) Agosto, Astorio, Calabria, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

RASGOS HUMANOS

Es difícil generalizar acerca de los humanos, aunque tu personaje humano tiene estos rasgos.

Incremento de Puntuación de Característica. Todas tus puntuaciones de característica mejoran en 1.

Edad. Los humanos alcanzan la madurez cerca de la veintena y rara vez llegan a vivir un siglo completo.

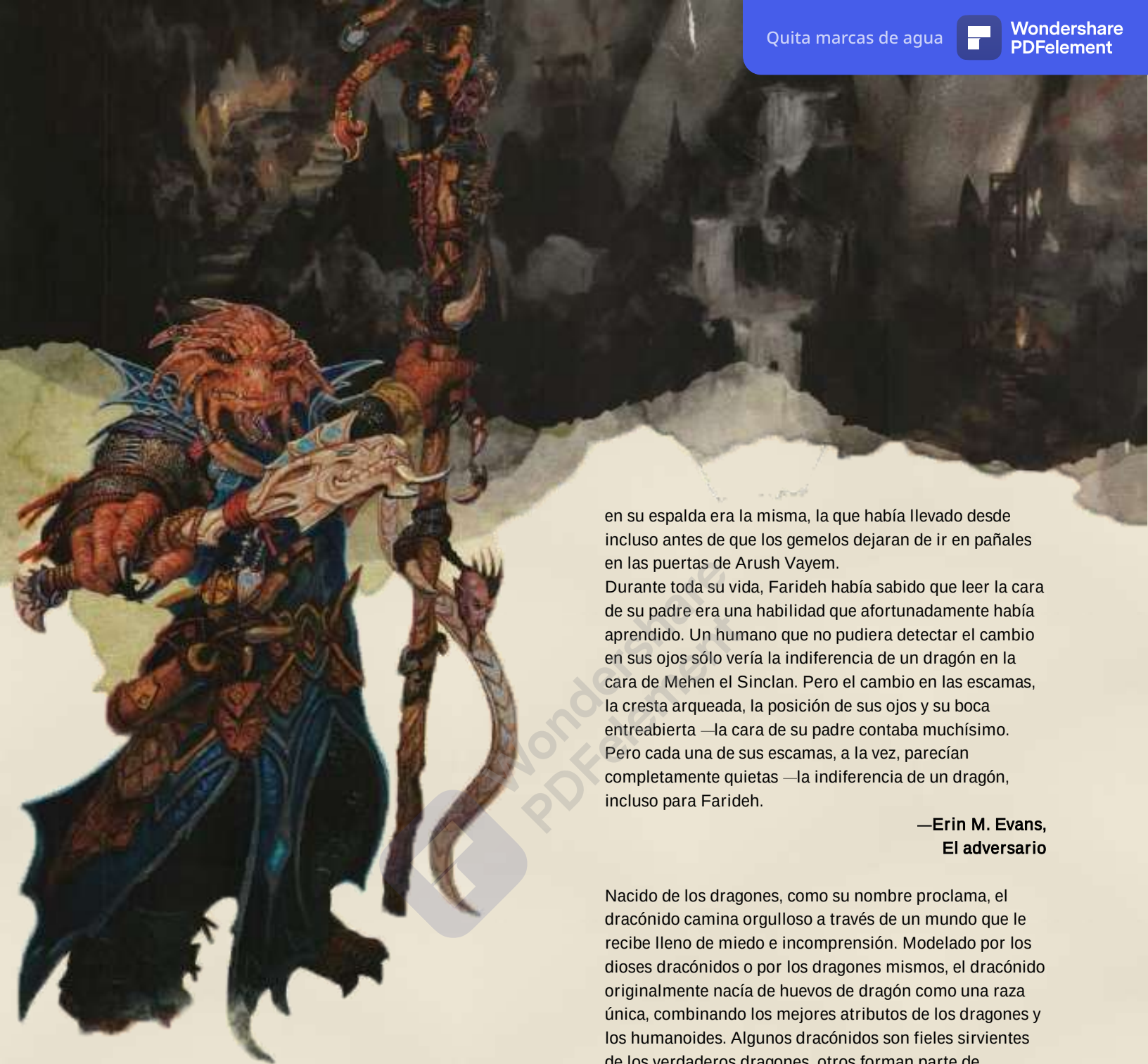
Alineamiento. Los humanos tienen a no tener un alineamiento concreto. En ellos se puede encontrar tanto lo mejor como lo peor.

Tamaño. Los humanos varían mucho en cuanto a altura y constitución, desde aproximadamente los 5 a los 6 pies

(1,5 m. — 1,8 m.) de alto. Independientemente de tu altura, tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y una lengua extra de tu elección. Los humanos normalmente aprenden lenguas de otras personas con las que tienen trato, incluyendo dialectos ocultos. Son aficionados a enriquecer su lenguaje con palabras que toman prestadas de otras lenguas: maldiciones orcas, expresiones musicales élficas, frases militares enanas y ese tipo de cosas.



DRACÓNIDO

SU PADRE SE QUEDÓ EN LA PRIMERA DE LAS TRES ESCALERAS que había bajo el portal, inmóvil. Los bordes de las escamas de su cara habían palidecido, pero Mehen el Sinclan todavía parecía que pudiera tumbar a un oso terrible él solo. Su desgastada armadura familiar había desaparecido, reemplazada por la armadura de escamas violáceas con brillantes trazos plateados. Había un blasón en su brazo, la marca de alguna casa extranjera. La espada

en su espalda era la misma, la que había llevado desde incluso antes de que los gemelos dejaran de ir en pañales en las puertas de Arush Vayem.

Durante toda su vida, Farideh había sabido que leer la cara de su padre era una habilidad que afortunadamente había aprendido. Un humano que no pudiera detectar el cambio en sus ojos sólo vería la indiferencia de un dragón en la cara de Mehen el Sinclan. Pero el cambio en las escamas, la cresta arqueada, la posición de sus ojos y su boca entreabierta —la cara de su padre contaba muchísimo. Pero cada una de sus escamas, a la vez, parecían completamente quietas —la indiferencia de un dragón, incluso para Farideh.

—Erin M. Evans,
El adversario

Nacido de los dragones, como su nombre proclama, el dracónido camina orgulloso a través de un mundo que le recibe lleno de miedo e incomprensión. Modelado por los dioses dracónidos o por los dragones mismos, el dracónido originalmente nacía de huevos de dragón como una raza única, combinando los mejores atributos de los dragones y los humanoides. Algunos dracónidos son fieles sirvientes de los verdaderos dragones, otros forman parte de ejércitos en grandes guerras e incluso otros se encuentran a la deriva, sin una visión clara de la vida.

ORGULLOSO PARIENTE DEL DRAGÓN

Los dracónidos se parecen mucho a los dragones que permanecen erectos en forma humanoide, aunque carecen de alas o cola. El primer dracónido tenía escamas de vibrantes tonos del color de su pariente dragón, pero generaciones de mezcla han creado una apariencia uniforme. Sus pequeñas y finas escamas normalmente son

el color del bronce o el latón, algunas veces tomando tonos escarlata, óxido, oro o cobre verdoso. Son altos y su constitución es fuerte, a menudo cerca de los 6 pies y medio y pesando 300 libras o más. Sus manos y pies son fuertes, parecidas a garras con tres dedos y un pulgar en cada una.

La sangre de un tipo particular de dragón corre fuertemente a través de algunos clanes de dracónidos. Estos dracónidos a menudo presumen de escamas de un color más cercano al de su dragón ancestro —rojo brillante, verde, azul, o blanco, lustroso negro, o brillante y reluciente oro, plata, latón, cobre o bronce.

CLANES AUTOSUFICIENTES

Para cualquier dracónido, el clan es más importante que la vida misma. Los dracónidos le deben devoción y respeto a su clan por encima de cualquier cosa, incluso de los dioses. La conducta de cada dracónido refleja el honor de su clan y traer el deshonor al clan puede llevar a la expulsión y el exilio. Cada dracónido conoce su posición y sus obligaciones para con el clan y el honor exige mantener los lazos con esa posición.

Un camino continuo de automejora refleja la autosuficiencia de la raza entera. Los dracónidos valoran la habilidad y la excelencia en todo su entorno. Odian fallar, y realizarán esfuerzos extremos antes de darse por vencidos en algo. Un dracónido tiene como meta en la vida el dominio de una habilidad particular. Los miembros de otras razas que compartan esa misma dedicación, encontrarán fácil ganarse el respeto de un dracónido. Aunque todos los dracónidos se esfuerzan para ser autosuficientes, reconocen que a veces la ayuda es necesaria en situaciones difíciles. Pero el mejor recurso para esa ayuda es el clan, y cuando el clan necesita ayuda,

RAZAS POCO COMUNES

Los dracónidos y el resto de razas de este capítulo son poco comunes. No existen en todos los mundos de D&D, e incluso cuando lo hacen, están menos extendidas que los enanos, elfos, medianos y humanos.

En las cosmopolitas ciudades del multiverso D&D, mucha gente apenas mira dos veces a los miembros de incluso las más exóticas razas. Pero los pequeños pueblos y aldeas del campo son diferentes. La gente normal no está acostumbrada a ver miembros de estas razas, así que terminan reaccionando en consecuencia.

Dracónido. Es fácil asumir que un dracónido es un monstruo, especialmente si sus escamas revelan su herencia cromática. Pero a no ser que el dracónido empiece a exhalar fuego y a causar destrucción, es más probable que la gente reaccione con cautela que con miedo.

Gnomo. Los gnomos no parecen una amenaza y pueden desarmar las suspicacias rápidamente con su buen humor. La gente normal a menudo se siente curiosa respecto a los gnomos. Aunque nunca hayan visto uno antes, raramente reaccionarán con miedo u hostilidad.

Semielfo. Aunque mucha gente nunca ha visto un semielfo, virtualmente todo el mundo sabe que existen. La llegada de un semielfo extranjero va seguida de rumores a sus espaldas y de miradas furtivas a través de la sala común, más que de cualquier confrontación o curiosidad evidente.

Semiorco. Normalmente es prudente asumir que un semiorco es beligerante e iracundo, así que la gente se preocupará por la llegada de un semiorco desconocido. Los tenderos puede que oculten subrepticamente sus bienes más preciados o frágiles cuando un semiorco se acerque y la gente despejará lentamente una taberna, asumiendo que alguna pelea estallará pronto.

Tiflin. Los semiorcos son recibidos con precaución pragmática, pero los tiflins son objeto de miedo sobrenatural. La maldad de su herencia es claramente visible en sus rasgos, y para lo que a la mayoría de la gente concierne, un tiflin bien podría ser un demonio salido de los Nueve Infiernos. La gente tiende a santiguarse cuando un tiflin se aproxima, cambiar de acera para evitar pasar a su lado o cerrar las puertas de las tiendas antes de que un tiflin pueda entrar.

se gira hacia otro clan dracónido antes que buscar ayuda de otras razas —o incluso de los dioses.

NOMBRES DRACÓNIDOS

Los dracónidos tienen nombres personales que se les dan al nacer, pero ponen el nombre de su clan al principio como marca de honor. A menudo de usan nombres infantiles o apodos entre los compañeros de fatigas como apelativos descriptivos o cariñosos. El nombre puede recordar un evento o centrarse en un hábito.

Nombres Masculinos: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamsh, Shedinn, Tarhun, Torinn.

Nombres Femeninos: Akra, Biri, Daar, Fariedh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Nombres Infantiles: Escalador, Orejastorcidas, Saltador, Piadoso, Muerdeescudos, Celoso.

Nombres de Clan: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit.

Ascendencia Dracónica

Dragón	Tipo de Daño	Aliento
Azul	Relámpago	Línea 5x 30 pies (Salv.Des)
Blanco	Frío	Cono 15 pies (Salv.Con)
Bronce	Relámpago	Línea 5x 30 pies (Salv.Des)
Cobre	Ácido	Línea 5x 30 pies (Salv.Des)
Latón	Fuego	Línea 5x 30 pies (Salv.Des)
Negro	Ácido	Línea 5x 30 pies (Salv.Des)
Oro	Fuego	Cono 15 pies (Salv.Des)
Plata	Frío	Cono 15 pies (Salv.Con)
Rojo	Fuego	Cono 15 pies (Salv.Des)
Verde	Veneno	Cono 15 pies (Salv.Con)

DRACÓNIDOS

En las instrucciones de Dragonlance, los seguidores de la diosa del mal Takhisis aprendieron un oscuro ritual que les permitía corromper los huevos de dragones metálicos, produciendo seres malignos nacidos del dragón y conocidos como dracónidos. Cinco tipos de dracónidos corresponden a los cinco tipos de dragones metálicos, imbuidos por Takhisis en la guerra de la Lanza: Auraks (oro), Baaz (latón), Bozak (bronce), Kapak (cobre) y Sivak (plata). En lugar de su aliento dracónido ellos poseen habilidades mágicas únicas.

RASGOS DRACÓNIDOS

Tu herencia dracónica se manifiesta en una variedad de rasgos que compartes con otros dracónidos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de fuerza se incrementa en 2 y tu puntuación de carisma se incrementa en 1.

Edad. Los dracónidos jóvenes crecen rápidamente.

Caminan horas después de nacer y alcanzan el tamaño y desarrollo de un niño humano de 10 años a los 3, alcanzan su etapa adulta a los 15. Viven alrededor de 80 años.

Alineamiento. Los dracónidos tienden a los extremos, haciendo una decisión consciente por un bando u otro en la guerra cósmica entre el bien y el mal (representada por Bahamut y Tiamat, respectivamente). Muchos dracónidos son buenos, pero aquellos que eligen el lado de Tiamat pueden ser terribles villanos.

Tamaño. Los dracónidos son más altos y pesados que los humanos, sobrepasando los 6 pies (1,8 m.) de altura y pesando de media alrededor de las 250 libras (115 Kg.). Tu tamaño es mediano.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Ascendencia Dracónica. Tienes ascendencia dracónica, elige un tipo de dragón de la tabla Ascendencia Dracónica. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinados por el tipo de dragón, tal como se muestra en la tabla.

Arma de Aliento. Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu ascendencia dracónica determina el tamaño, forma y tipo de daño de la exhalación.





Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, el tipo de la cual está determinado por tu ascendencia dracónica. La CD para esta tirada de salvación es 8 + tu modificador de Constitución + tu bono de competencia.

Una criatura recibe 2d6 de daño si falla la tirada y la mitad de ese daño si la supera. El daño se incrementa a 3d6 a nivel 6, 4d6 a nivel 11 y 5d6 a nivel 16.

Tras usar tu arma de aliento no puedes volver a usarla hasta completar un descanso corto o prolongado.

Resistencia al Daño. Tienes resistencia a un tipo de daño asociado con tu ascendencia dracónica.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Dracónico. Se cree que el dracónico es una de los idiomas más antiguos y a menudo se usa en el estudio de la magia. El idioma suena áspero para muchas otras criaturas e incluye numerosas consonantes fuertes y sibilantes.



GNOMO

DELGADO Y DE PELO RUBIO, DE PIEL MARRÓN NUEZ Y OJOS deslumbrantemente turquesas, Burgell, midiendo la mitad que Aeron, se subió a un taburete para echar un ojo por la mirilla. Como la mayoría de las habitaciones en Oeble, esta vivienda había sido construida por humanos, y los residentes tenían que sobrellevarlas consecuentes incomodidades lo mejor que podían.

Pero al menos la espaciosidad relativa del apartamento le otorgaba a Burgell espacio para dejar todo su equipo de tamaño gnomo. La habitación de enfrente era su taller, y contenía una miscelánea desconcertante de herramientas, martillos, escoplos, sierras, ganzúas, lentes tintadas, lupas de joyero y jarras de ingredientes en polvo y troceados para realizar conjuros. Un gordo gato gris, el familiar del mago, dormía acurrucado sobre un grimorio. Abrió sus ojos, le lanzó a Aeron una mirada amarilla de desdén, para al parecer volver a dormirse.

—Richard Lee Byers,
The Black Bouquet

Un zumbido constante de actividad impregna las madrigueras y vecindarios donde los gnomos forman sus estrechamente unidas comunidades. Sonidos más fuertes interrumpen el bullicio: el crujido de ruedas de moler por aquí, una pequeña explosión por allá, un aullido de sorpresa o triunfo y especialmente estallidos de risas. Los gnomos se toman la vida con deleite, disfrutando cada momento de invención, exploración, investigación, creación y juego.



VIBRANTE EXPRESIÓN

La energía y entusiasmo de un gnomo por la vida brilla a través de cada pulgada de su pequeño cuerpo. Los gnomos miden de media poco más de 3 pies (1 metro) y pesan de 40 a 45 libras (18 Kg. — 20 Kg.). Sus caras bronceadas o marrones están normalmente adornadas con amplias sonrisas (bajo sus prodigiosas narices), y sus ojos brillantes relucen con excitación. Sus cabellos claros tienen la tendencia a proyectarse en todas direcciones, como si expresasen el interés insaciable del gnomo sobre todo a su alrededor.

La personalidad de un gnomo se ve muy reflejada en su apariencia. La barba de un gnomo varón, en contraste con su pelo alborotado, está cortada cuidadosamente pero a menudo arreglada con curiosas bifurcaciones o aseadas puntas. La ropa de un gnomo, aunque normalmente confeccionada con modestos tonos terrosos, está elaboradamente decorada con bordados, repujados o joyas resplandecientes.



GNOMOS DE LAS PROFUNDIDADES

Una tercera subraza de gnomos, los gnomos de las profundidades (o svirfneblin), viven en pequeñas comunidades desperdigadas por la Infraoscuridad. A diferencia de los duergar y los drow, los svirfneblin son tan buenos como sus primos de la superficie. Sin embargo, su humor y entusiasmo se ve enfriado por su ambiente opresivo, y su habilidad inventiva se ve enfocada en su mayor parte al trabajo en la piedra.

DEDICACIÓN ENTUSIASTA

Por lo que respecta a los gnomos, estar vivo es una cosa maravillosa, y exprimen cada gramo de disfrute de sus tres a cinco siglos de vida. Los humanos pueden pensar en aburrirse en el transcurso de una vida tan larga, y los elfos pasan la mayor parte del tiempo en paladear las bellezas del mundo durante sus largas vidas, pero los gnomos parecen preocuparse porque incluso todo ese tiempo no es suficiente para las cosas que quieren hacer y ver. Los gnomos hablan como si no pudiesen sacar los pensamientos de sus cabezas lo suficientemente rápido. Incluso cuando ofrecen ideas y opiniones de una gran variedad de temas, pueden llegar a escuchar atentamente a los demás, añadiendo las exclamaciones apropiadas de sorpresa y apreciaciones durante todo el rato. Aunque los gnomos aman los chistes de todo tipo, particularmente los juegos de palabras y las inocentadas, pueden dedicarse a las tareas más serias que se propongan. Muchos gnomos son talentosos ingenieros, alquimistas, hojalateros e inventores. Están dispuestos a cometer errores y a reírse de sí mismos en el proceso de perfeccionar lo que están haciendo, tomando riesgos audaces (en ocasiones temerarios) y fantaseando mucho.

ALEGRES MADRIGUERAS

Los gnomos hacen sus hogares en tierras boscosas y con colinas. Viven bajo tierra pero toman más aire fresco que los enanos, disfrutando del mundo natural y vivo de la superficie siempre que pueden. Sus casas están bien ocultas tanto con construcciones ingeniosas como con

ilusiones sencillas. Los visitantes que son bienvenidos son rápidamente acomodados en las iluminadas y cálidas madrigueras. Aquellos que no son bienvenidos es raro que las encuentren, para empezar.

Los gnomos que se asientan en tierras humanas son a menudo lapidarios, ingenieros, eruditos u hojalateros. Algunas familias humanas contratan a tutores gnomos, garantizando que sus alumnos disfruten de una mezcla de aprendizaje serio y diversión entusiasta. Un gnomo podría enseñar a varias generaciones de una misma familia humana durante el curso de su larga vida.

NOMBRES GNOMOS

Los gnomos aman los nombres, y la mayoría tienen media docena o más. La madre del gnomo, su padre, el anciano del clan, sus tías y sus tíos, cada uno le pondrán al gnomo un nombre y varios apodos y que con el tiempo algunos podrían quedarse, o no. Los nombres gnomos típicamente son variantes de los nombres de sus ancestros o parientes lejanos, aunque algunos son meramente nuevas invenciones. Cuando tratan con humanos u otros que tienen nombres “sosos”, un gnomo aprende a usar no más de tres nombres: el personal, el del clan y un apodo, escogiéndolo de cada categoría que sea más divertido de decir.

Nombres masculinos: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimple, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

SIEMPRE AGRADECIDO

Es raro para un gnomo ser hostil o malicioso a no ser que haya sufrido un gran agravio. Los gnomos saben que la mayoría de las razas no comparten su sentido del humor, pero disfrutan de la compañía de cualquiera tanto como disfrutan todo lo demás que ellos hacen.

Nombres femeninos: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Nombres de Clan: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Apodos: Derramabirra, Corazonceniza, Tejón, Capuchón, Doblepestillo, Robaempanadas, Shavalillo, Ku, Chiquitín, Unzapato, Viruela, Gemabrillante, Patotropezón

VIENDO EL MUNDO

Curiosos e impulsivos, los gnomos pueden tomarse las aventuras como una forma de ver el mundo o por el amor de la exploración. Como amantes de las gemas y otros objetos preciosos, algunos gnomos se toman las aventuras como una forma rápida, aunque peligrosa, de hacerse ricos. No importa lo que les estimule hacia la aventura, los gnomos que adoptan este modo de vida sacan tanto disfrute de esto como de cualquier otra actividad que se propongan, a menudo para gran incordio de sus compañeros aventureros.

RASGOS GNOMOS

Tu personaje gnomo posee ciertas características en común con todos los otros gnomos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de inteligencia se incrementa en 2.

Edad. Los gnomos maduran a la misma velocidad que los humanos, y se espera de ellos que entren en la edad adulta alrededor de los 40 años. Pueden llegar a vivir 350 e incluso 500 años.

Alineamiento. Los gnomos son en su mayoría buenos. Aquellos que tienden a mantener la legalidad son sabios, ingenieros, investigadores, eruditos, científicos o inventores. Aquellos que tienden hacia el caos son juglares, bromistas, vagabundos o imaginativos joyeros. Los gnomos poseen buen corazón e incluso aquellos que son bromistas son más juguetones que mezquinos.

Tamaño. Los gnomos miden entre 3 y 4 pies de alto (0,9 m. — 1,2 m.) y pesan en promedio 40 libras (18 Kg.). Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 25 pies.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrado a vivir bajo tierra, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver en luz tenue dentro de 60 pies (18 m.) desde ti como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad como si hubiese luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, tan sólo formas y sombras.

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

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Gnómico. El idioma gnómico, que usa el alfabeto enano, es conocido por sus tratados técnicos y sus catálogos de conocimiento sobre el mundo natural.

Subraza. Dos subrazas de gnomos se pueden encontrar en los mundos de D&D: los gnomos de los bosques y los gnomos de las rocas. Escoge una de estas dos subrazas.



GNOMOS DE LOS BOSQUES

Como gnomo del bosque, tienes una habilidad natural para las ilusiones, y una rapidez y cautela inherentes. En los mundos de D&D, los gnomos del bosque son raros y reservados. Se reúnen en comunidades ocultas en bosques selváticos, usando ilusiones y trucos para esconderse de las amenazas o para enmascarar sus huidas sin ser detectados. Los gnomos del bosque tienden a ser amistosos con otros habitantes de buen corazón del bosque, y mantienen a los elfos y los seres feéricos buenos como sus aliados más importantes. Estos gnomos también son amigos de los animales pequeños del bosque y confían en ellos para que les informen de las amenazas que pueden rondar por sus tierras.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Ilusionista Natural. Conoces el truco ilusión menor. Inteligencia es tu característica para realizar el conjuro.

Hablar con las Bestias Pequeñas. A través de sonidos y gestos, puedes comunicar ideas simples a bestias Pequeñas o más pequeñas. Los gnomos de los bosques aman a los animales y frecuentemente tienen ardillas, tejones, conejos, topos, pájaros carpinteros y otras criaturas como adoradas mascotas.

GNOMOS DE LAS ROCAS

Como gnomo de la roca, posees una inventiva natural y resistencia más allá de la de los otros gnomos. La mayoría de los gnomos en los mundos de D&D son gnomos de las rocas, incluyendo a los gnomos hojalateros del mundo de Dragonlance.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Conocimiento de Artífice. Siempre que hagas una tirada de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, objetos alquímicos o aparatos tecnológicos, puedes añadir dos veces tu bonificación de competencia en lugar del bonificador de competencia que aplicarías normalmente.

Hojalatero. Obtienes competencia con herramientas de artesano (herramientas de hojalatero). Usando estas herramientas, puedes gastar 1 hora y 10 po en materiales para construir un artefacto de cuerda diminuto (CA 5, 1 PG). El artefacto deja de funcionar tras 24 horas (a no ser que dediques 1 hora a repararlo para mantener el artefacto en funcionamiento), o cuando usas tu acción para desmantelarlo, momento en el cual puedes recuperar los materiales que usaste para crearlo.

Puedes tener hasta tres de estos artefactos activos a la vez. Cuando creas un artefacto, escoge una de las siguientes opciones:

Juguete de Cuerda. Este juguete es un animal, monstruo o persona de cuerda, como un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se pone en el suelo, el juguete se mueve 5 pies a través del suelo en cada uno de tus turnos en una dirección aleatoria. Hace ruidos apropiados a la criatura que representa.

Encendedor. El artefacto produce una llama en miniatura, que puedes usar para encender una vela, antorcha o fuego de campamento. Usar el artefacto requiere tu acción.

Caja de Música. Cuando se abre, esta caja de música interpreta una sola canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando llega al final de la canción o cuando se cierra.



SEMIELFO

FLINT MIRÓ DE SOSLAYO HACIA EL SOL PONIENTE. LE pareció ver la figura de un hombre que caminaba a zancadas por el camino. Poniéndose en pie, Flint retrocedió hasta la sombra de un inmenso pino para poder ver mejor. El hombre tenía un andar airoso —la gracia propia de un elfo, hubiera dicho Flint; pero su cuerpo tenía la fortaleza y los firmes músculos de un humano, y los cabellos que poblaban su cabeza eran indiscutiblemente humanos. Todo lo que el enano podía ver del rostro del hombre bajo aquella capucha verde era la piel morena y una barba de color castaño rojizo. De uno de sus hombros

pendía un arco y en el lado izquierdo llevaba sujeta una espada. Iba vestido de cuero blando, trabajado cuidadosamente con los elaborados diseños que los elfos adoran. Pero ningún elfo en Krynne llevaría barba..., ningún elfo, a menos...

“¿Tanis?” Dijo Flint vacilante mientras el hombre se acercaba.

“El mismo.” La cara barbuda del recién llegado se marcó por una mueca ancha. El mantuvo abiertos sus brazos y, antes de que el enano pudiera detenerlo, atrapo a Flint en un abrazo que lo levanto del suelo. El enano apretó a su viejo amigo por un corto instante, entonces, recordando su dignidad, se avergonzó y se liberó a si mismo del abrazo del semielfo.

—Margaret Weis y Tracy Hickman,
El retorno de los dragones

Caminando entre dos mundos pero sin pertenecer realmente a ninguno de los dos, los semielfos combinan lo que algunos dicen ser las mejores cualidades de sus progenitores humanos y elfos: la curiosidad, inventiva y ambición humana templada por los sentidos refinados, el amor por el arte y la naturaleza de los elfos. Algunos semielfos viven entre los humanos, separados por sus diferencias emocionales y físicas, viendo a amigos y seres queridos envejecer mientras el tiempo no les toca a ellos. Otros viven entre los elfos, aumentando su inquietud conforme se acercan a la edad adulta en los intemporales reinos élficos, mientras sus compañeros continúan viviendo como niños. Muchos semielfos, incapaces de encajar en ninguna sociedad, eligen una vida errante en solitario o uniéndose a otros inadaptados y marginados en la vida aventurera.



EXCELENTES EMBAJADORES

Muchos semielfos aprenden a temprana edad a llevarse bien con todo el mundo, apaciguando las hostilidades y encontrando intereses comunes. Como raza, poseen la elegancia élfica sin la indiferencia de los elfos y la energía humana sin las groserías de los humanos. A menudo resultan ser excelentes embajadores y mediadores (excepto entre elfos y humanos, pues cada lado sospechará que el semielfo favorece al otro bando).

DE DOS MUNDOS

Para los humanos, los semielfos tienen aspecto de elfos, y para los elfos parecen humanos. En altura, están a la par con ambos progenitores, aunque no son tan esbeltos como los elfos ni tan fornidos como los humanos. Su altura va de los 5 a los 6 pies (1.5 m. — 1.8 m.), y su peso de las 100 a las 180 libras (70 Kg. — 80 Kg.), siendo los hombres algo más altos y pesados que las mujeres. Los semielfos hombres tienen vello facial, y en ocasiones se dejan crecer la barba para ocultar su herencia élfica. La tez y los rasgos están en algún punto intermedio entre los de sus padres elfos y humanos, y por ello muestran una variedad incluso más pronunciada que la que se encuentra entre los miembros de ambas razas. Tienden a tener los ojos de sus padres élficos.

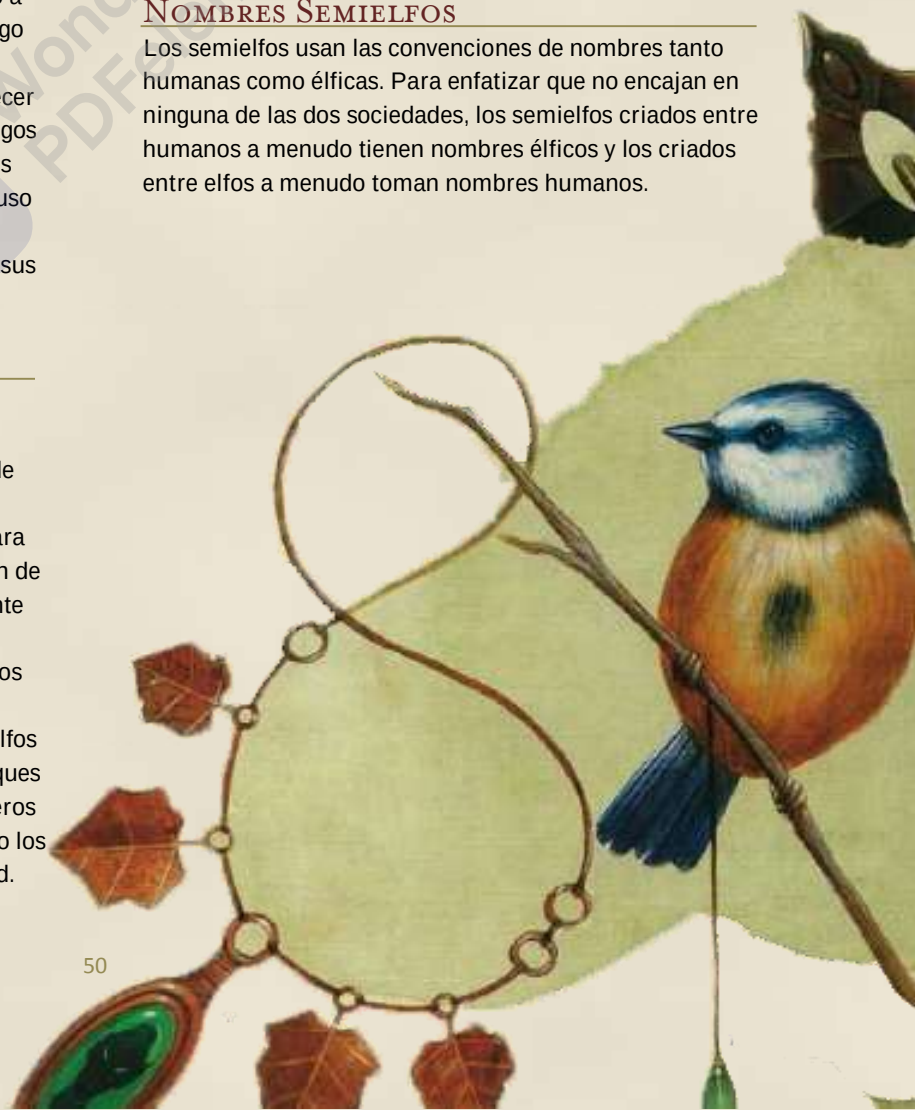
DIPLOMÁTICOS O VAGABUNDOS

Los semielfos no poseen tierras propias, aunque son bienvenidos en las ciudades humanas y no tanto en los bosques élficos. En grandes ciudades de regiones donde los elfos y los humanos interactúan a menudo, los semielfos son a veces lo suficientemente numerosos para formar pequeñas comunidades por su cuenta. Disfrutan de la compañía de otros semielfos, los únicos que realmente entienden lo que es vivir entre estos dos mundos. En muchas partes del mundo, sin embargo, los semielfos son lo bastante infrecuentes como para que uno viva durante años sin haber conocido a otro. Algunos semielfos prefieren evitar compañía alguna, vagando por los bosques como tramperos, guardabosques, cazadores o aventureros y visitando la civilización solo en raras ocasiones. Como los elfos, les guía el espíritu viajero propio de su longevidad.

Otros, por el contrario, se lanzan al espesor de la sociedad, haciendo gran uso de su carisma y habilidades sociales en roles tanto diplomáticos como de estafadores.

NOMBRES SEMIELFOS

Los semielfos usan las convenciones de nombres tanto humanas como élficas. Para enfatizar que no encajan en ninguna de las dos sociedades, los semielfos criados entre humanos a menudo tienen nombres élficos y los criados entre elfos a menudo toman nombres humanos.



RASGOS SEMIELFOS

Tu personaje semielfo tiene algunas cualidades en común con los elfos y otras que son únicas de los semielfos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y otras dos puntuaciones a tu elección aumentan en 1.

Edad. Los semielfos maduran a la misma velocidad que los humanos y alcanzan la adultez alrededor de los 20 años. Viven, sin embargo, mucho más que los humanos, excediendo a menudo los 180 años.

Alineamiento. Los semielfos comparten la inclinación caótica de su herencia élfica. Valoran tanto la libertad personal como la expresión creativa, no demostrando amor por los líderes ni deseo de seguidores. Les fastidian las reglas, molestándose con las demandas de los demás, y en ocasiones se muestran poco fiables o por lo menos impredecibles.

Tamaño. Los semielfos son casi del mismo tamaño que los humanos, midiendo entre 5 y 6 pies (1.5m. — 1.8m.). Tu tamaño es Mediano.

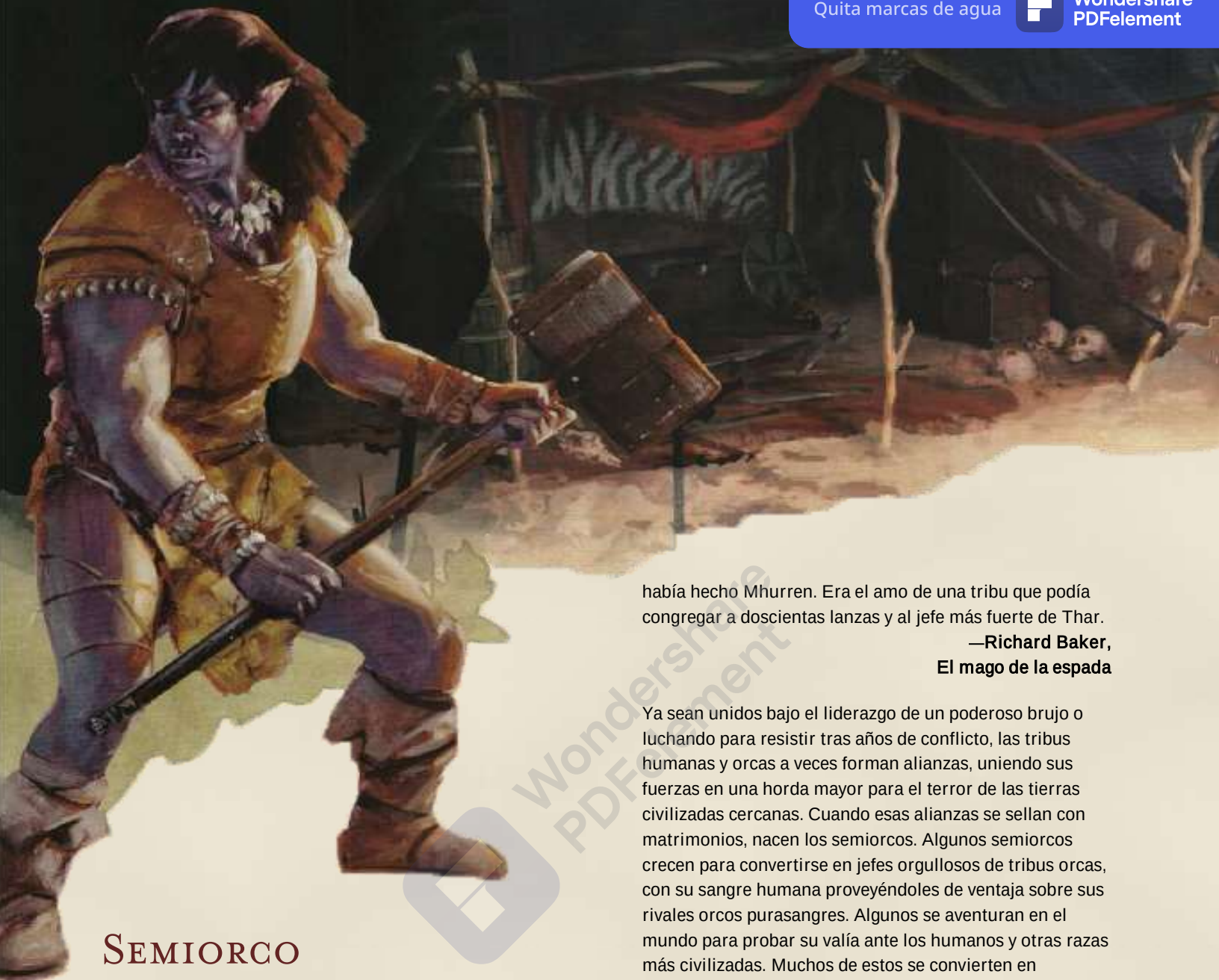
Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y la luz tenue. Puedes ver en luz tenue hasta los 60 (18 m.) pies como si fuera a plena luz, y en la oscuridad como si fuera en luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Ascendencia Feérica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra Encantamiento, y no puedes ser dormido mediante la magia.

Versatilidad con Habilidades. Ganas competencia en dos habilidades a tu elección.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común, Élfico y otro idioma de tu elección.



SEMIORCO

El cacique Mhurren se apartó de sus mantas de pieles y su mujer y se enfundó una corta cota de mallas de pesados anillos de acero sobre su torso fuerte y musculado.

Normalmente se levantaba antes que la mayoría de sus guerreros, pues tenía buena parte de sangre humana y encontraba la luz del día menos molesta que la mayoría de los de su tribu. Entre los Calaveras Sangrientas, un guerrero era juzgado por su fuerza, su fiereza y su ingenio. El linaje humano no era una mancha para un guerrero — siempre que mostrara ser tan fuerte, resistente y sanguinario que aquellos de sangre pura. Los semiorcos que eran más débiles que sus camaradas orcos no duraban mucho entre los Calaveras Sangrientas u otra tribu orca por ese motivo. Pero a menudo era cierto que un poco de sangre humana otorgaba a un guerrero la mezcla justa de astucia, ambición y autodisciplina para llegar lejos, como

había hecho Mhurren. Era el amo de una tribu que podía congregarse a doscientas lanzas y al jefe más fuerte de Thar.

—Richard Baker,
El mago de la espada

Ya sean unidos bajo el liderazgo de un poderoso brujo o luchando para resistir tras años de conflicto, las tribus humanas y orcas a veces forman alianzas, uniéndose sus fuerzas en una horda mayor para el terror de las tierras civilizadas cercanas. Cuando esas alianzas se sellan con matrimonios, nacen los semiorcos. Algunos semiorcos crecen para convertirse en jefes orgullosos de tribus orcas, con su sangre humana proveyéndoles de ventaja sobre sus rivales orcos purasangres. Algunos se aventuran en el mundo para probar su valía ante los humanos y otras razas más civilizadas. Muchos de estos se convierten en aventureros, cosechando grandeza por sus grandes hazañas y notoriedad por sus costumbres bárbaras y su furia salvaje.

CURTIDOS Y FUERTES

La pigmentación grisácea, las frentes planas, las mandíbulas sobresalientes, los dientes prominentes y las complexiones imponentes de los semiorcos hacen visible para todo el mundo su herencia orca. Los semiorcos miden entre 6 y 7 pies (1,8 m. — 2,1 m.) y normalmente pesan entre 180 y 250 libras (80 Kg. — 113 Kg.).

Los orcos consideran las cicatrices de guerra como muestras de orgullo y las cicatrices ornamentales como símbolos de belleza. Otras cicatrices, sin embargo, marcan a un orco o un semiorco como antiguo esclavo o víctima de un desgraciado exilio. Cualquier semiorco que haya vivido

entre o cerca de los orcos posee cicatrices, ya sean marcas de humillación o de orgullo, como recuento de sus proezas y heridas pasadas. Aquellos semiorcos que viven entre los humanos pueden mostrar estas cicatrices con orgullo u ocultarlas por vergüenza.

LA MARCA DE GRUUMSH

El dios tuerto Gruumsh creó a los orcos e incluso aquellos orcos que han dado la espalda a su culto no pueden escapar de su influencia. Lo mismo es aplicable a los semiorcos, aunque su sangre humana modera el impacto de su herencia orca. Algunos semiorcos oyen los susurros de Gruumsh en sus sueños, llamándoles a desatar la furia que hierve en su interior. Otros sienten la exaltación de Gruumsh cuando se enzarzan en un combate cuerpo a cuerpo —bien regocijándose en ella o temblando de miedo y odio. Los semiorcos no son malvados por naturaleza, pero el mal acecha en su interior, tanto si lo aceptan como si se rebelan contra él.

Más allá de la furia de Gruumsh, los semiorcos sienten fuertes emociones. La furia no solo les acelera el pulso, sino que hace que sus cuerpos ardan. Un insulto les escocerá como el ácido, y la tristeza minará sus fuerzas. Pero ríen fuerte y efusivamente, y los placeres mundanos más simples.

TRIBUS Y SUBURBIOS

Lo más frecuente es que los semiorcos vivan entre los orcos. De las otras razas, los humanos son los más propensos a aceptar a los semiorcos, y estos casi siempre viven en territorios humanos cuando no viven dentro de tribus orcas. Ya sea mostrando su valía entre duras tribus bárbaras o escurriendo para sobrevivir en los barrios bajos de grandes ciudades, los semiorcos se las arreglan con su

ACEPTACIÓN DE MALA GANA

Cada semiorco encuentra un modo de ser aceptado por aquellos que odian a los orcos. Algunos son reservados, intentando no llamar la atención. Otros pocos demuestran piedad y buen corazón públicamente siempre que pueden (ya sean estas demostraciones genuinas o no). Y otros simplemente intentan ser tan duros que los demás simplemente les eviten.

fuerza física, su resistencia y la pura determinación heredada de sus ancestros humanos.

NOMBRES SEMIORCOS

Los semiorcos normalmente tienen nombres apropiados a la cultura en la que se han criado. Un semiorco que quiera encajar entre humanos debería cambiar su nombre orco por uno humano. Algunos semiorcos con nombres humanos deciden adoptar un gutural nombre orco porque creen que eso les hará más intimidantes.

Nombres orcos Masculinos: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.

Nombres orcos Femeninos: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.

RASGOS SEMIORCOS

Tu personaje semiorco tiene ciertos rasgos derivados de tus antepasados orcos.

Incremento de Puntuación de Características. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 2 y tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Edad. Los semiorcos maduran un poco más rápido que los humanos, alcanzando la adultez alrededor de los 14. Envejecen notablemente más rápido y raramente viven más de 75 años.

Alineamiento. Los semiorcos heredan una tendencia hacia el caos de sus padres orcos y no están muy inclinados hacia el bien. Los semiorcos criados entre orcos y dispuestos a pasar sus vidas entre ellos son usualmente malvados.

Tamaño. Los semiorcos son algo más grandes y corpulentos que los humanos, y su altura va de 5 a algo más de 6 pies (1,6 m. — 1,9 m.). Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base a pie es 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver en luz tenue dentro de 60 pies como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad total como si hubiese luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Amenazante. Ganas competencia en la habilidad Intimidar.

Resistencia Incansable. Cuando te ves reducido a 0 puntos de golpe pero no estás totalmente muerto, puedes volver a tener 1 punto de golpe en su lugar. No puedes volver usar este rasgo hasta que no hayas completado un descanso prolongado.

Ataques Salvajes. Cuando saques un impacto crítico con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes tirar otra vez uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño extra por el impacto crítico.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Orco. El Orco es un idioma estridente y áspero con fuertes consonantes. No tiene alfabeto propio pero se escribe con el alfabeto enano.



TIFFLIN

“Ya ves el modo en el que la gente te mira, hija del diablo.”

Aquellos ojos negros, fríos como una tormenta de invierno estaban escrutándole directamente al corazón y la súbita seriedad en su voz le sobresaltó.

“¿Qué es lo que dicen?” —Preguntó— “Uno es solo curiosidad, dos son una conspiración.”

“Tres es una maldición,” —ella terminó— “¿Crees que no había oído esa basura antes?”

“Ya sé que lo sabías.” —Cuando ella le miró con furia, añadió — “No es como si estuviese sondeando las profundidades de tu mente, querida niña. Esa es la carga de todo tiffin. Algunos se quiebran bajo ella, otros la convierten en la piedra de molino alrededor de su cuello, otros se rebelan.” —Inclinó su cabeza una vez más, escrutándola, con ese brillo malvado en sus ojos— “Vas a combatirlo, ¿no? Como un pequeño gato salvaje, apuesto. Cada punzada y comentario solo afilará tus garras.”

—Erin M. Evans,
Brimstone Angels

Ser recibido con miradas y susurros, sufrir violencia e insultos en la calle, ver la desconfianza y el miedo en todos los ojos: este es el destino de los tiffin. Y para retorcer el puñal, los tiffin saben que esto es a causa de un pacto sellado hace generaciones que infundió la esencia de Asmodeo —señor supremo de los Nueve Infiernos— en su linaje. Su apariencia y su naturaleza no tienen más culpa que el resultado de un antiguo pecado, por el que ellos y sus hijos, y los hijos de sus hijos, siempre se considerarán responsables.

LINAJE INFERNAL

Los tiffin derivan de linajes humanos y en el sentido más amplio posible, aún parecen humanos. Sin embargo, su herencia infernal ha dejado una clara huella en su apariencia. Los tiffin poseen grandes cuernos que toman cualquier variedad de formas: algunos tienen cuernos curvados como un carnero, otros tienen cuernos largos y altos como una gacela y otros suben en espiral como los de los antílopes. Poseen gruesas colas, de cuatro a cinco pies



de largo que pueden dar latigazos o enrollarse alrededor de sus piernas cuando se sienten molestos o nerviosos. Sus dientes caninos son afiladamente puntiagudos, y sus ojos son de colores sólidos (negro, rojo, blanco, plateado o dorado) sin pupila o esclerótica. Sus tonos de piel cubren el rango completo de la coloración humana, pero también incluyen varios tonos de rojo. Su pelo, cayendo en cascada detrás de sus cuernos, es normalmente oscuro, del negro o castaño al rojo oscuro, azul o púrpura.

AUTOSUFICIENTES Y CONFIADOS

Los tiflin subsisten en pequeñas minorías encontradas en su mayoría en ciudades o pueblos humanos, a menudo en las partes más hostiles de estos sitios, en donde crecen para convertirse en estafadores, ladrones o señores del crimen. En ocasiones viven entre otras minorías en enclaves en los que son tratados con más respeto. Careciendo de patria natal, los tiflin saben que tienen que hacerse su propio hueco en el mundo y tienen que ser fuertes para sobrevivir. No confían rápidamente en cualquiera que declare ser un amigo, pero cuando los compañeros de un tiflin demuestran que confían en él o ella, el tiflin aprende a extender la misma confianza en ellos. Y una vez un tiflin otorga su lealtad a alguien, el tiflin será un amigo firme de por vida.

DESCONFIANZA MUTUA

La gente tiende a ser paranoica con los tiflin, asumiendo que su herencia infernal ha dejado huella en su personalidad y moralidad, no solo en su apariencia. Los tenderos no quitan ojo de sus pertenencias cuando los tiflin entran en sus establecimientos, la guardia de la ciudad podría seguir a un tiflin durante un buen rato, y los charlatanes culpan a los tiflin de los sucesos extraños. La realidad, sin embargo, es que el linaje tiflin no afecta su personalidad en ningún grado. Años de tratar con la desconfianza han dejado su marca en muchos tiflin, estos responden de diferentes maneras. Algunos escogen avivar el estereotipo malvado, pero otros son virtuosos. Algunos simplemente están muy atentos a cómo la gente responde ante ellos. Tras soportar esta desconfianza durante toda su juventud, un tiflin a menudo desarrolla la habilidad de vencer los prejuicios a través del encanto o la intimidación.

NOMBRES TIFLIN

Los nombres tiflin caen en tres amplias categorías. Los tiflin nacidos en otra cultura típicamente tienen nombres que reflejan dicha cultura. Algunos poseen nombres derivados del idioma infernal, transmitidos a través de generaciones, que reflejan su herencia demoníaca. Y algunos tiflin más jóvenes, en un esfuerzo por encontrar un lugar en el mundo, adoptan un nombre que represente una virtud u otro concepto e intentan personificar dicho concepto. Para algunos, el nombre elegido es una noble búsqueda. Para otros, es un destino sombrío.

Nombres masculinos infernales: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Nombres femeninos infernales: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Nombres de "virtud": Arte, Carroña, Cántico, Credo, Desespero, Excelencia, Miedo, Gloria, Esperanza, Ideal, Música, Ningunlado, Abierto, Poesía, Cruzada, Aleatorio,

Reverencia, Melancolía, Temeridad, Tormento,
Agotamiento.

RASGOS TIFLIN

Los tiflin comparten ciertos rasgos raciales como resultado de su descendencia infernal.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1, y tu puntuación de Carisma se incrementa en 2.

Edad. Los tiflin maduran a la misma velocidad que los humanos pero viven unos pocos años más.

Alineamiento. Los tiflin no tienen una tendencia innata hacia el mal, pero muchos de ellos acaban allí. Malvados o no, su naturaleza independiente inclina a muchos tiflin hacia un alineamiento caótico.

Tamaño. Los tiflin son más o menos del mismo tamaño y complexión que los humanos. Tu tamaño es Mediano.

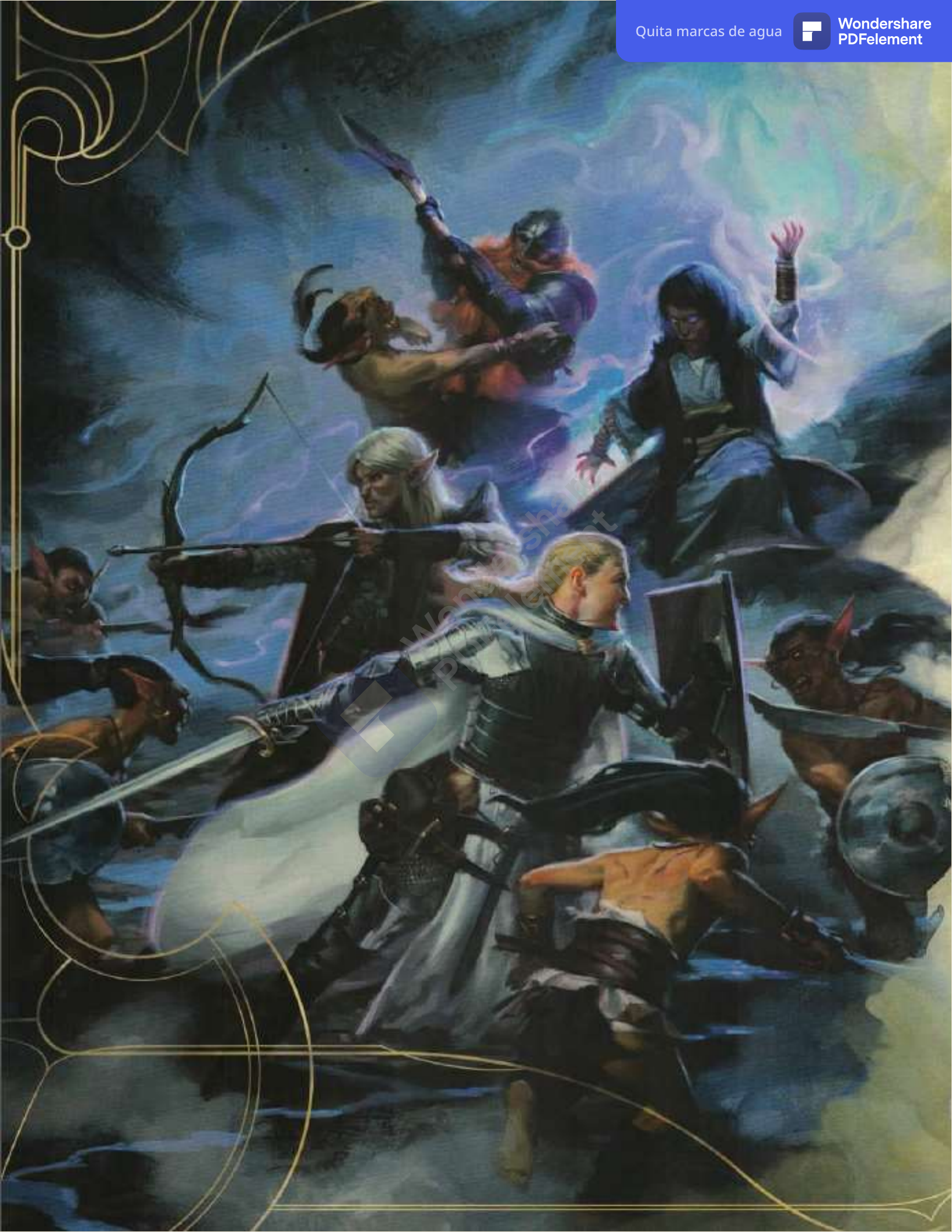
Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver en luz tenue dentro de 60 pies como si estuviera bien iluminado, y en la oscuridad como si hubiese luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo tonos de gris.

Resistencia Infernal. Posees resistencia al daño por fuego.

Legado Infernal. Conoces el truco taumaturgia. Una vez alcances el nivel 3, puedes conjurar el truco reprensión infernal una vez al día como si fuese un conjuro de nivel 2. Una vez alcances el nivel 5, puedes también lanzar el conjuro oscuridad una vez al día. El Carisma es tu característica de lanzamiento para estos conjuros.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común e Infernal.



CAPÍTULO 3: CLASES

LOS AVENTUREROS SON GENTE EXTRAORDINARIA, conducidos por una ansia de emociones a llevar una vida que otros no se atreverían a escoger. Son héroes, motivados a explorar los lugares más oscuros del mundo y a enfrentarse a desafíos que mujeres y hombres de menor talento no podrían confrontar. La clase es lo que define principalmente lo que tu personaje puede hacer. Es más que una profesión; es la vocación de tu personaje. La clase moldea la manera en la piensas acerca del mundo e interaccionas con él, así como tu relación con otras personas y poderes en el multiverso. Una guerrera, por ejemplo, puede ver el mundo en términos pragmáticos de estrategia y maniobrabilidad, viéndose a sí misma como un mero peón en un juego mucho mayor. Un clérigo, por el contrario, puede verse a sí mismo como un sirviente voluntario en el desarrollo del plan de un dios o en el conflicto en ciernes entre varias deidades. Mientras que la guerrera tiene contactos en una compañía mercenaria o ejército, el clérigo quizás conozca a algunos sacerdotes, paladines o devotos que compartan su fe.

Tu clase te otorga una cantidad de rasgos especiales, tales como el dominio de armas y armaduras de un guerrero o los conjuros de un mago. A niveles bajos, tu clase te otorga únicamente dos o tres rasgos, pero a medida que avances de nivel conseguirás más, y a menudo mejoraran los que ya posees. Cada entrada de clase en este capítulo incluye una tabla resumiendo los beneficios que adquieres a cada nivel y una explicación detallada de cada uno de ellos. Los aventureros a menudo progresan en más de una clase. Un pícaro quizás quiera cambiar de vida y hacer el juramento de un paladín. Un bárbaro podría descubrir su habilidad mágica latente y sumergirse en la clase de hechicero mientras continua avanzando como bárbaro. Los elfos son conocidos por combinar dominio marcial con entrenamiento mágico y avanzar como guerreros y magos al mismo tiempo. Existen reglas opcionales para combinar clases de esta manera, llamadas multiclase, que aparecen en el Capítulo 6.

Hay doce clases —listadas en la tabla Clases— que se pueden encontrar en prácticamente cualquier mundo de D&D y definen a los aventureros más comunes.

CLASES

Clase	Descripción	Dado Golpe	Característica Primaria	Competencias Tirada Salvación	Competencia Armadura Arma
Bárbaro	Un guerrero feroz de fondo primitivo que puede entrar en una furia de la batalla	d12	Fuerza	Fuerza y Constitución	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples y marciales
Bardo	Un inspirante mago cuyo poder replica la música de la creación	d8	Carisma	Destreza y Carisma	Armadura ligera, armas simples, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas
Brujo	Un practicante de la magia que deriva de un contrato con una entidad extraplanaria	d8	Carisma	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera, armas simples
Clérigo	Un campeón sacerdotal que esgrime magia divina al servicio de un poder mayor	d8	Sabiduría	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples
Druida	Un sacerdote de la Antigua Fe, que blande los poderes de la naturaleza —la luz de la luna y el crecimiento de las plantas, el fuego y el rayo— y que adopta formas animales.	d8	Sabiduría	Inteligencia y Sabiduría	Armadura ligera y mediana (no de metal), escudos (no de metal), clavas, dagas, dardos, jabalinas, mazas, bastones, cimitarras, hoces, hondas, lanzas
Explorador	Un guerrero que usa la proeza marcial y la magia de la naturaleza para combatir las amenazas en los límites de la civilización.	d10	Destreza y Sabiduría	Fuerza y Destreza	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples y marciales
Guerrero	Un maestro del combate marcial, competente con una gran variedad de armas y armaduras.	d10	Fuerza o Destreza	Fuerza y Constitución	Todas las armaduras, escudos, armas simples y marciales.
Hechicero	Un lanzador de conjuros que recurre a la magia inherente de un don o una línea de sangre.	d6	Carisma	Constitución y Carisma	Dagas, dardos, hondas, bastones, ballestas ligeras
Mago	Un usuario de magia educado capaz de manipular la estructura de la realidad.	d6	Inteligencia	Inteligencia y Sabiduría	Dagas, dardos, hondas, bastones, ballestas ligeras.
Monje	Un maestro de las artes marciales, que domina el poder del cuerpo en busca de la perfección física y espiritual.	d8	Destreza y Sabiduría	Fuerza y Destreza	Armas simples y espadas cortas
Paladín	Un guerrero santo atado a un juramento sagrado.	d10	Fuerza y Carisma	Sabiduría y Carisma	Todas las armaduras, escudos, armas simples y marciales
Pícaro	Un rufián que usa sigilo y astucia para superar obstáculos y enemigos.	d8	Destreza	Destreza e Inteligencia	Armadura ligera, armas simples, ballestas de mano, espadas largas, estoques y espadas cortas.



BÁRBARO

Un fornido hombre de las tribus camina a grandes zancadas a través de la tormenta de nieve, envuelto en pieles y enarbolando su hacha. Se ríe mientras carga contra el gigante de hielo que se atrevió a robar la manada de alces de su gente.

Una semiorca gruñe un último desafío para reclamar su autoridad sobre su tribu de salvajes, dispuesta a romperle el cuello con sus propias manos a quien la rete, como ya hizo con sus seis últimos rivales.

La espuma se le escapa de la boca al enano mientras estrella su casco contra la cara del drow enemigo, luego se gira rápidamente para insertar su codo en el estómago de otro.

Estos bárbaros, por diferentes que sean, se definen por su rabia: una furia desenfrenada, inagotable e irreflexiva. Más que una mera emoción, su ira es la ferocidad de un depredador acorralado, el implacable rugir de la tormenta, la devastadora agitación del mar.

Para algunos, su rabia brota de la comunión con espíritus de animales salvajes. Otros recurren a su hirviente reserva de ira frente a un mundo lleno de dolor. Para los bárbaros, la furia es un poder que no sólo les proporciona un frenesí ciego en la batalla, sino también extraordinarios reflejos, resistencia y proezas de fuerza.

INSTINTO PRIMARIO

Las personas que viven en pueblos y ciudades se enorgullecen de cómo su vida civilizada les distingue de los animales, como si negar su propia naturaleza fuera una señal de superioridad. Para un bárbaro, sin embargo, la civilización no es una virtud, sino un símbolo de debilidad. Abrazan sin reservas su naturaleza animal (sus instintos agudos, su vigoroso físico, y su rabia feroz.) Los bárbaros se sienten incómodos entre los muros y las multitudes. Ellos crecen salvajes en sus tierras natales: la tundra, la selva, o las praderas donde viven y cazan sus tribus. Los bárbaros cobran vida en el caos del combate. Pueden entrar en un estado berserker, donde la furia bárbara se hace cargo de su ser, dotándoles de una fuerza y resistencia sobrehumanas. Un bárbaro puede recurrir a

El Bárbaro

Nivel	Bonificación de Competencia	Rasgos	Furia	Daño de Furia
1	+2	Furia, Defensa sin Armadura	2	+2
2	+2	Ataque Temerario, Sentido del Peligro	2	+2
3	+2	Senda Primitiva	3	+2
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	+2
5	+3	Ataque extra, Movimiento Rápido	3	+2
6	+3	Rasgo de Senda	4	+2
7	+3	Instinto Salvaje	4	+2
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	4	+2
9	+4	Crítico Brutal (un dado)	4	+3
10	+4	Rasgo de Senda	4	+3
11	+4	Furia Implacable	4	+3
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	5	+3
13	+5	Crítico brutal (dos dados)	5	+3
14	+5	Rasgo de Senda	5	+3
15	+5	Furia Persistente	5	+3
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	5	+4
17	+6	Crítico brutal (tres dados)	6	+4
18	+6	Fuerza Indómita	6	+4
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	6	+4
20	+6	Campeón Primario	Ilimitada	+4

su furia sólo unas pocas veces sin descansar, pero por lo general son suficientes para eliminar cualquier amenaza que surja.

UNA VIDA DE PELIGRO

No todos los miembros de las tribus consideradas “bárbaras” por los miembros de la sociedad civilizada son de la clase bárbaro. Un verdadero bárbaro entre esas personas es tan raro como un experto guerrero en un pueblo, y él o ella juega un papel similar como protector de la gente o líder en tiempos de guerra. La vida en los lugares salvajes del mundo está llena de peligros: tribus rivales, clima mortal y monstruos terroríficos. Los bárbaros afrontan estos peligros para que su gente no tenga que hacerlo.

Su coraje frente a las adversidades hace que los bárbaros estén perfectamente dispuestos para la aventura. Vagar de un lado a otro es, a menudo, una forma de vida para sus tribus nativas, por lo que una vida sin echar raíces, propia

del aventurero, no supone un problema para un bárbaro. Algunos bárbaros echan de menos las férreas estructuras familiares de la tribu, pero al final estas son reemplazadas por los fuertes lazos formados entre los miembros de un grupo de aventureros.

CREANDO UN BÁRBARO

Cuando creas un personaje bárbaro, piensa en el lugar de donde procede tu personaje y su lugar en el mundo. Habla con tu DM sobre el origen más apropiado para tu bárbaro. ¿Has venido de un país lejano y eres un extraño en tu mundo de campaña? ¿O la campaña tiene lugar en una áspera y desértica frontera donde los bárbaros son comunes? ¿Qué te llevó a llevar una vida de aventuras? ¿Te sentías atraído por las tierras civilizadas y su promesa de riquezas? ¿Querías unir fuerzas con los soldados de esas tierras para luchar contra una amenaza común? ¿Fueron los monstruos o una horda invasora los que te llevaron fuera de tus tierras, convirtiéndote en un refugiado sin raíces? Quizás eras un prisionero de guerra, encadenado y conducido a las tierras “civilizadas”, y ahora solo te queda ganarte tu libertad. O tal vez hayas sido expulsado por tu propia gente por un crimen que cometiste, un tabú que violaste, o por un golpe de estado que te ha destituido de una posición de autoridad.



CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un bárbaro de forma rápida siguiendo estas sugerencias. Primero, Fuerza debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida de Carisma. Segundo, escoge el trasfondo Extranjero.

RASGOS DE CLASE

Como bárbaro, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d12 por nivel de bárbaro.

Puntos de Golpe en primer nivel: 12 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d12 (o 7) + tu modificador de Constitución por nivel de bárbaro después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera, armadura media, escudos.

Armas: armas simples, armas marciales.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Fuerza, Constitución.

Habilidades: escoge dos de entre Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia y Trato de Animales.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una gran hacha o (b) cualquier arma marcial cuerpo a cuerpo.
- dos hachas de mano o (b) cualquier arma simple.
- Un equipo de explorador y cuatro jabalinas.

FURIA

En combate, luchas con una ferocidad primitiva. En tu turno, puedes entrar en furia como acción adicional.

Mientras estás en furia ganas los siguientes beneficios si no llevas armadura pesada:

- Tienes ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando realizas un ataque de cuerpo a cuerpo usando tu Fuerza, ganas un bonificador al daño que aumenta a medida que subes tu nivel de bárbaro, tal como muestra la columna de Daño de Furia en la tabla Bárbaro.
- Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

Si tienes la capacidad de lanzar hechizos, no puedes lanzarlos o concentrarte en ellos mientras estés en estado de furia.

Tu furia tiene una duración de 1 minuto. Termina antes si caes inconsciente o si acaba tu turno y no has atacado a ninguna criatura hostil desde tu último turno, o no has

recibido daño desde entonces. También puedes cancelar tu furia en tu turno como acción adicional.

Una vez has entrado en furia un número de veces igual al número que aparece en la columna Furia de la tabla Bárbaro, debes realizar un descanso prolongado antes de poder entrar en furia de nuevo.

DEFENSA SIN ARMADURA

Mientras no lleves ninguna armadura, tu Clase de Armadura será de 10 + Modificador de Destreza + Modificador de Constitución. Puedes usar un escudo y aun así beneficiarte de este rasgo.

ATAQUE TEMERARIO

Empezando en el nivel 2, puedes dejar a un lado tu defensa para atacar con feroz desesperación. Cuando hagas tu primer ataque en tu turno, puedes decidir atacar de forma temeraria. Hacerlo te da ventaja en un ataque de armas cuerpo a cuerpo que use Fuerza durante este turno, pero los ataques contra ti tienen ventaja hasta el siguiente turno.

SENTIDO DEL PELIGRO

A partir del nivel 2, obtienes un asombroso sentido para percibir los elementos de tu entorno que presentan una amenaza, dándote ventaja cuando trates de apartarte del peligro.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra los efectos que puedas ver, como trampas y hechizos. Para beneficiarte de este rasgo no puedes estar ciego, sordo o incapacitado.

SENDA PRIMARIA

En el nivel 3, eliges una senda que da forma a la naturaleza de tu furia. Elige entre la Senda del Berserker o la Senda del Guerrero Totémico, ambas detalladas al final de la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 3 y nuevamente en el 6 y en el 14.

MEJORA DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Cuando alcanzas el nivel 4, y nuevamente a los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este procedimiento.

ATAQUE EXTRA

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.

MOVIMIENTO RÁPIDO

A partir del nivel 5, tu velocidad se incrementa en 10 pies (3 metros) mientras no estés usando armadura pesada.

INSTINTO SALVAJE

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

De forma adicional, si eres sorprendido al principio del combate y no estás incapacitado, puedes actuar normalmente en tu primer turno, pero sólo si entras en furia antes de hacer otra cosa en ese turno.

CRÍTICO BRUTAL

Empezando en nivel 9, puedes tirar un dado de daño adicional cuando determinas el daño de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.

Esto se incrementa a dos dados adicionales en el nivel 13 y tres dados adicionales en el nivel 17.

FURIA IMPLACABLE

Empezando en el nivel 11, tu furia puede mantenerte luchando a pesar de las graves heridas. Si tus puntos de golpe se reducen a cero mientras estás en furia y no mueres en el momento, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, quedas reducido a 1 punto de golpe en su lugar.

Cada vez que usas este rasgo después de la primera vez, la CD se incrementa en 5. Cuando terminas un descanso corto o prolongado, la CD vuelve a ser 10.



FURIA PERSISTENTE

Empezando en el nivel 15, tu furia es tan feroz que sólo termina prematuramente si caes inconsciente o decides terminarla.

FUERZA INDÓMITA

Empezando en el nivel 18, si tu puntuación total para una prueba de Fuerza es menor a tu puntuación de Fuerza, puedes usarla en lugar de la puntuación total de la tirada.

CAMPEÓN PRIMARIO

En el nivel 20, encarnas el poder del salvajismo. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución se incrementan en 4. El máximo para esas puntuaciones es ahora 24.

SENDAS PRIMARIAS

La furia arde en el corazón de cada bárbaro como una fragua que forja su destino hacia la grandeza. Aun así, diferentes bárbaros atribuyen su furia a diversas fuentes. Para algunos, es una reserva interior donde el dolor, la pena y la cólera son forjados en una furia tan dura como el acero. Otros lo ven como una bendición espiritual, el don de un tótem animal.

SENDA DEL BERSERKER

Para algunos bárbaros, la furia es un medio para un fin, que generalmente es la propia violencia. La Senda del Berserker es un camino de furia desatada repleto de sangre. Cuando entras en la furia del berserker te sumerges en el caos de la batalla, sin preocuparte de tu salud o tu bienestar.

FRENESÍ

A partir del momento en el que eliges esta senda al nivel 3, puedes entrar en frenesí cuando estás en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de entrar en frenesí. Cuando tu furia termina, sufres un nivel de fatiga (como se describe en el Apéndice A).

FURIA INCONSCIENTE

Empezando en el nivel 6, no puedes ser encantado o asustado mientras estés en furia. Si estás encantado o asustado cuando entras en furia, el efecto es suspendido durante la duración de esta.

PRESENCIA INTIMIDANTE

Empezando en el nivel 10, puedes usar tu acción para asustar a alguien con tu presencia amenazadora. Cuando lo haces, elige una criatura que puedas ver y esté a 30 pies (9 metros) o menos de ti. Si la criatura puede verte u oírte, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma) o quedar asustado hasta el final de su siguiente turno. En los turnos subsiguientes, puedes usar tu acción para extender la duración de este efecto en la criatura asustada hasta el final de tu próximo turno. Este efecto termina si la criatura acaba su turno fuera de tu línea de visión o a más de 60 pies (18 metros) de ti. Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación, no puedes usar este rasgo en esta criatura en las siguientes 24 horas.

REPRESALIA

Empezando en el nivel 14, cuando recibas daño de una criatura que está a 5 pies (1,5 metros) de ti, puedes emplear tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.

SENDA DEL GUERRERO TOTÉMICO

El Camino del Tótem Guerrero es un viaje espiritual, en el que los bárbaros aceptan un espíritu animal como guía, protección e inspiración. En la batalla, tu espíritu tótem te llena con poder sobrenatural, añadiendo poder mágico a tu furia bárbara.

La mayoría de las tribus bárbaras vinculan un tótem animal a la familia particular del clan. En casi ningún caso, un bárbaro puede tener más de un espíritu animal totémico, aunque existen excepciones.

BUSCADOR ESPIRITUAL

Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Al nivel 3, cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de



lanzar los conjuros sentido animal y hablar con los animales, pero sólo como rituales, como se describe en el Capítulo 10.

ESPÍRITU TÓTEM

Al nivel 3, cuando adoptas esta senda, eliges un tótem animal y obtienes sus características. Debes hacer o adquirir un objeto como tótem físico (un amuleto u otro adorno similar) que contenga pelo, plumas, garras, dientes o huesos del animal tótem. A tu elección, también ganas atributos físicos menores que recuerdan a tu espíritu tótem. Por ejemplo, si tienes un espíritu tótem de oso, podrías ser inusualmente peludo y de piel gruesa, o si tu tótem es el águila, tus ojos se vuelven de un amarillo brillante.

Tu tótem animal puede ser un animal relacionado con los listados aquí, pero más apropiado para tu tierra natal. Por ejemplo, podrías elegir un halcón o un buitre en lugar de un águila.

Oso. Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.

Águila. Mientras estés en furia y no estés usando armadura pesada, las demás criaturas tienen desventaja en los ataques de oportunidad contra ti, y puedes usar la acción de Carrera como acción adicional en tu turno. El espíritu del águila te convierte en un depredador que puede moverse en combate con facilidad.

Lobo. Mientras estés en furia, tus aliados tienen ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura a 5 pies (1,5 metros) de ti que sea hostil hacia ti. El espíritu del lobo te convierte en un líder entre los cazadores.

ASPECTO DE LA BESTIA

En el nivel 6, ganas un beneficio mágico basado en el tótem animal de tu elección. Puedes elegir el mismo animal que elegiste en nivel 3 o uno distinto.

Oso. Ganas la fuerza de un oso. Tu capacidad de carga (incluyendo tu carga máxima y tu capacidad de levantar y arrastrar) se duplica, y tienes ventaja en las pruebas de Fuerza realizadas para empujar, levantar, tirar o romper objetos.

Águila. Ganas la vista de un águila. Puedes ver a una distancia de hasta una milla (aprox. 1.600 metros) sin dificultad, y discernir hasta los más pequeños detalles de algo que no diste más de 100 pies (30 metros) de ti. Además, la luz tenue no te impone desventaja en tus pruebas de Sabiduría (Percepción).

Lobo. Ganas las capacidades de caza de un lobo. Puedes rastrear a otras criaturas mientras viajas a ritmo rápido y puedes moverte sigilosamente mientras viajas a ritmo normal (ver el capítulo 8 para las reglas de ritmo de viaje).

CAMINANTE ESPIRITUAL

En el nivel 10, puedes lanzar el conjuro comunión con la naturaleza, pero sólo como ritual. Cuando lo haces, una versión espiritual de uno de los animales que elegiste para Espíritu Tótem o Aspecto de la Bestia se te aparece para transmitarte la información que pediste.

SINTONÍA TOTÉMICA

En el nivel 14, ganas un beneficio mágico basado en el tótem animal de tu elección. Puedes elegir el mismo animal que elegiste previamente o uno distinto.

Oso. Mientras estás en furia, las criaturas a 5 pies (1,5 metros) de ti que te sean hostiles tienen desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier otro que no seas tú u otro personaje con este rasgo. Un enemigo es inmune a este efecto si no puede verte u oírte, o si no puede ser asustado.

Águila. Mientras estás en furia, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad de movimiento actual. Este beneficio sólo funciona en breves intervalos de tiempo; caes si terminas tu turno en el aire y nada más te mantiene en vuelo.

Lobo. Mientras estás en furia, puedes usar una acción adicional en tu turno para tumbar a una criatura Grande o más pequeña cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo.

BARDO

Canturreando mientras desliza sus dedos sobre un antiguo monumento, en unas olvidadas ruinas hace largo tiempo, el conocimiento brota en la mente de una semielfa envuelta en pieles desgastadas, conjurado gracias a la magia de su canción, un conocimiento que habla sobre la gente que construyó el monumento y la mítica saga que representa. Un severo guerrero humano golpea su espada rítmicamente contra su cota de mallas, marcando el tempo para su canto de guerra y alentando la valentía y el heroísmo de sus compañeros. La magia de su canción los fortalece y estimula.

Riendo mientras afina su cítara, un gnomo envuelve con su magia sutil a los nobles reunidos, asegurándose de que las palabras de sus compañeros serán bien recibidas.

Ya sea un erudito, un poeta o un canalla, un bardo teje su magia a través de sus palabras y su música para inspirar a los aliados, desmoralizar a los enemigos, manipular mentes, crear ilusiones e incluso sanar heridas.

MÚSICA Y MAGIA

En los mundos de D&D, las palabras y la música no son sólo vibraciones en el aire, sino vocalizaciones con poder propio. El bardo es un maestro de la canción, el discurso y la magia que ambos contienen. Los bardos dicen que el multiverso fue nombrado para que existiera, que las palabras de los dioses le dieron forma y que los ecos de esas primordiales Palabras de Creación todavía resuenan a través del cosmos. La música de los bardos es un intento de arrebatarse y emplear esos ecos, sutilmente envueltos en sus conjuros y poderes.

La mayor fortaleza de los bardos es su completa versatilidad. Muchos bardos prefieren mantenerse al margen en un combate, usando su magia para inspirar a sus aliados y entorpecer a sus enemigos desde la distancia. Pero los bardos son capaces de defenderse cuerpo a cuerpo si es necesario, usando su magia para reforzar sus espadas y armaduras. Sus conjuros se inclinan hacia los encantamientos e ilusiones más que a conjuros descaradamente destructivos. Tienen un amplio conocimiento en muchos temas y una aptitud natural que les permite hacer bien casi cualquier cosa. Los bardos se convierten en maestros de los talentos que se proponen perfeccionar, desde la música hasta el conocimiento esotérico.

APRENDER DE LA EXPERIENCIA

Los verdaderos bardos no son comunes en el mundo. No todos los trovadores en una taberna o los juglares en cortes reales son bardos. Descubrir la magia oculta en la música requiere mucho estudio y una cierta medida de





talento natural de la que la mayoría de trovadores carece. Aun así puede ser difícil apreciar la diferencia entre estos intérpretes y los verdaderos bardos. La vida de un bardo se desarrolla viajando por el mundo, coleccionando saberes populares, contando historias y viviendo de la gratitud de las audiencias, como cualquier otro artista. Pero su nivel de habilidad musical, un toque de conocimientos y una pizca de magia separa al bardo de sus compañeros. Es raro que los bardos se asienten en un lugar por mucho tiempo, y su deseo natural de viajar (para encontrar nuevos cuentos que contar, nuevas habilidades que aprender y nuevos descubrimientos en el horizonte) convierte la carrera de aventurero en una elección instintiva. Cada aventura es una oportunidad de aprender, de practicar una variedad de habilidades, de entrar a tumbas hace tiempo olvidadas, de descubrir obras mágicas perdidas, de descifrar viejos tomos, de viajar a lugares extraños o de encontrar criaturas exóticas. Los bardos adoran acompañar a los héroes para presenciar sus hazañas de primera mano. Un bardo que puede contar una impresionante historia desde su experiencia personal se gana un renombre entre los demás bardos. De hecho, después de contar tantas historias sobre lograr increíbles hazañas, muchos bardos se las toman en serio y ellos mismos asumen roles heroicos.

CREANDO UN BARDO

Los bardos dependen de las historias, sin importar la veracidad de las mismas. El trasfondo y las motivaciones de tu personaje no son tan importantes como las historias que cuenta sobre ello. Quizá tuviste una infancia común y segura. No se puede contar una buena historia sobre eso, así que podrías dibujarte como un huérfano criado por una bruja en un lúgubre pantano. O tu niñez podría ser digna de una historia. Algunos bardos adquieren su mágica música a través de medios extraordinarios, incluyendo la inspiración de un hada o alguna otra criatura sobrenatural. ¿Serviste como aprendiz estudiando de un maestro, siguiendo a un bardo más experimentado hasta que estuviste listo para lanzarte a la aventura por tu cuenta? ¿O acudiste a un colegio donde estudiaste los conocimientos de bardos y practicaste tu música mágica? Quizá fuiste un joven fugitivo o un huérfano que se hizo amigo de un bardo viajero que se convirtió en tu mentor. O podrías haber sido un mimado hijo de un noble instruido por un maestro. Quizá te tropezaste con la guarida de una bruja, haciendo un buen negocio por dones musicales a cambio de tu vida y libertad. ¿Pero a qué precio?

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un bardo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Carisma debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida por Destreza. Segundo, elige el trasfondo Artista. Tercero, elige luces danzantes y burla cruel como tus trucos, junto con los siguientes hechizos de nivel 1: hechizar persona, detectar magia, palabra sanadora y onda atronadora.

RASGOS DE CLASE

Como bardo tienes las siguientes características.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de bardo.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por nivel de bardo después del primer nivel.

Bardo

Nivel	Bonificador de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	Hechizos Conocidos	Conjuros Diarios por Nivel de Conjuro								
					1 ^{er}	2 ^o	3 ^o	4 ^o	5 ^o	6 ^o	7 ^o	8 ^o	9 ^o
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Inspiración de Bardo (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Polivalente, Canción de Descanso (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Colegio de Bardo, Experto	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiración de Bardo (d8), Fuente de Inspiración	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contraoda, Rasgo de Colegio de Bardo	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Canción de Descanso (d8)	3	12	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiración de Bardo (d10) Experto, Secretos Mágicos	4	14	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	15	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	Canción de Descanso (d10)	4	16	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	Secretos Mágicos, Rasgo de Colegio de Bardo	4	18	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiración de Bardo (d12)	4	19	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	4	19	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	Canción de Descanso (d12)	4	20	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	Secretos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación 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

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera.

Armas: armas simples, ballesta de mano, espada larga, espada ropera, espada corta.

Herramientas: tres instrumentos musicales de tu elección.

Tiradas de Salvación: Destreza, Carisma.

Habilidades: tres de tu elección.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- (a) una espada ropera, (b) una espada larga o (c) cualquier arma sencilla.
- (a) un equipo de diplomático o (b) un equipo de actor.
- (a) una lira o (b) cualquier otro instrumento musical.
- Armadura de cuero y una daga.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Has aprendido a descifrar y reformular la realidad en armonía con tu música y tus deseos. Tus conjuros son parte de tu vasto repertorio, magia que puedes aplicar a variadas situaciones. Consulta el Capítulo 10 para ver las

reglas generales de lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para ver la lista de conjuros del bardo.

TRUCOS

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros del bardo. Aprendes trucos de bardo adicionales en niveles superiores, como se ve en la columna Trucos Conocidos de la tabla Bardo.

ESPACIOS DE CONJURO

La tabla Bardo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o de un nivel superior. Recuperas todos los espacios de conjuro usados cuando terminas un descanso prolongado.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1, curar heridas y tienes disponibles un espacio de nivel 1 y otro de nivel 2, puedes lanzar curar heridas usando cualquiera de los dos espacios.

HECHIZOS CONOCIDOS DE NIVEL 1 Y SUPERIOR

Conoces cuatro conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros del bardo. La columna Conjuros Conocidos de la tabla Bardo te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección. Cada uno de estos hechizos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, tal como se ve en la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3, puedes aprender un conjuro de nivel 1 o 2.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de bardo que conoces y reemplazarlo por otro de la lista de conjuros del bardo, que también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

CARACTERÍSTICA PARA LANZAMIENTO DE CONJUROS

Carisma es tu característica de lanzamiento para tus conjuros de bardo. Tu magia viene del corazón y el alma que pones en la interpretación de tu música u oración. Usas tu Carisma siempre que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma para determinar la CD de la salvación de un conjuro de bardo que lances y cuando haces una tirada de ataque con uno de tus conjuros de bardo.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

CONJURACIÓN RITUAL

Puedes lanzar cualquier conjuro de bardo que conozcas como un ritual si ese conjuro tiene el descriptor ritual.

FOCO ARCANO

Puedes usar un instrumento musical (listados en el Capítulo 5) como foco arcano para tus conjuros de bardo.

INSPIRACIÓN DE BARDO

Puedes inspirar a otros a través de palabras estimulantes o de la música. Para hacerlo, usas una acción adicional en tu turno para elegir una criatura distinta de ti mismo dentro de un rango de 60 pies (18 metros) y que pueda escucharte. Esa criatura gana un dado de Inspiración de Bardo, un d6.

Una vez, dentro de los siguientes 10 minutos, esa criatura puede tirar el dado y agregar el resultado a una prueba de habilidad, una tirada de ataque o de salvación que haga. La criatura puede esperar a ver el resultado del d20 antes de decidir usar el dado de Inspiración de Bardo, pero debe hacerlo antes de que el DM diga si la tirada tuvo éxito o no. Una vez que el dado de Inspiración de Bardo es usado, se

pierde. Una criatura sólo puede tener un dado de Inspiración de Bardo a la vez.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces equivalente a tu modificador de Carisma (mínimo 1). Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso prolongado.

Tu dado de Inspiración de Bardo cambia cuando alcanzas determinados niveles. El dado se convierte en 1d8 al nivel 5, en 1d10 al nivel 10 y en 1d12 al nivel 15.

POLIVALENTE

Empezando en el nivel 2, puedes añadir la mitad de tu bonificador de competencia, redondeado hacia abajo, a cualquier prueba de habilidad que realices que no incluya ya tu bonificador de competencia.

CANCIÓN DE DESCANSO

Empezando al nivel 2, puedes usar música o una oración reconfortante para ayudar a revitalizar a tus aliados heridos durante un descanso corto. Si tú o cualquier criatura amistosa que escucha tu interpretación recobra puntos de golpe al final del descanso corto, esa criatura recupera 1d6 de puntos adicionales. Los puntos de golpe extra se incrementan cuando alcanzas determinados niveles en esta clase: 1d8 al nivel 9, 1d10 al nivel 13 y 1d12 al nivel 17.

COLEGIO BARDO

A partir del nivel 3 ahondas en las técnicas avanzadas de un Colegio de Bardo de tu elección: El Colegio del Conocimiento o el Colegio del Valor, ambos detallados al final de la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 3 y nuevamente en el nivel 6 y en el 14.

EXPERTO

A partir del nivel 3 eliges dos de tus habilidades en las que seas competente. Tu bonificador de competencia para esas habilidades se duplica para cualquier prueba de habilidad que realices con ellas.

Al nivel 10 eliges otras habilidades en las que seas competente que ganarán este beneficio.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Cuando alcanzas el nivel 4, y nuevamente al nivel 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este procedimiento.



FUENTE DE INSPIRACIÓN

A partir del nivel 5 recuperas todos tus usos de Inspiración de Bardo cuando terminas un descanso corto o prolongado.

CONTRAODA

A partir del nivel 6 ganas la habilidad de usar notas musicales o palabras de poder para interrumpir efectos que afectan a la mente. Como una acción, puedes comenzar una interpretación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, tú y cualquier criatura amistosa en un rango de 30 pies (9 metros) tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustados o encantados. Una criatura debe ser capaz de escucharte para ganar este beneficio. La interpretación finaliza de forma anticipada si eres incapacitado, silenciado, o si la terminas voluntariamente (no requiere una acción).

SECRETOS MÁGICOS

Para cuando alcanzas el nivel 10 has obtenido conocimiento mágico de un amplio espectro de disciplinas. Elige dos conjuros de cualquier clase, incluyendo la clase

bardo. Cualquier conjuro que elijas debe ser de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla Bardo, o un truco.

Los conjuros elegidos cuentan como conjuros de bardo para ti y se incluyen en la columna de Conjuros Conocidos de la tabla Bardo.

Aprendes dos conjuros adicionales de cualquier clase al nivel 14 y de nuevo en el 18.

INSPIRACIÓN SUPERIOR

A partir de nivel 20, cuando tiras iniciativa y no te quedan usos de Inspiración de Bardo, recuperas un uso.

COLEGIOS DE BARDOS

El camino de un bardo es sociable. Los bardos se buscan los unos a los otros para intercambiar canciones e historias, presumir de sus logros y compartir su conocimiento. Forman agrupaciones poco definidas, a las que llaman colegios, para facilitar las reuniones y preservar sus tradiciones.



COLEGIO DEL CONOCIMIENTO

Los bardos del Colegio del Conocimiento conocen algo sobre la mayoría de las cosas, coleccionando fragmentos de saber de fuentes tan diversas como tomos de eruditos y cuentos de aldeanos.

Ya sea cantando baladas populares en tabernas o elaboradas composiciones en cortes reales, estos bardos usan sus dones para mantener a sus audiencias fascinadas. Cuando los aplausos se apagan, los miembros de la audiencia se encuentran cuestionándose todo lo que tenían como cierto, desde su fe en el sacerdocio local hasta su lealtad hacia el rey.

La lealtad de estos bardos está depositada en la búsqueda de la belleza y la verdad, no en el vasallaje de un monarca o en seguir las doctrinas de una deidad. Un noble que mantiene uno de estos bardos como heraldo o consejero sabe que dicho bardo es más honesto que correcto. Los miembros de este colegio se reúnen en bibliotecas y a veces en verdaderos colegios, llenos de aulas y dormitorios, para compartir sus conocimientos con otros. Incluso se encuentran en festivales o reuniones de estado, donde pueden exponer la corrupción, desenmarañar mentiras y meterse con prepotentes figuras de la autoridad.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando te unes al Colegio del Conocimiento en el nivel 3, ganas competencia con tres habilidades de tu elección.

PALABRAS HIRIENTES

En el nivel 3 también aprendes cómo usar tu ingenio para distraer, confundir y minar la confianza y competencia de otros. Cuando una criatura que puedes ver en un rango de 60 pies (18 metros) realiza una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de tus usos de Inspiración de Bardo, tirando un dado de Inspiración de Bardo y restando el resultado a la tirada de la criatura. Puedes decidir usar este rasgo después de que la criatura haya realizado su prueba o tirada, pero antes de que el DM determine si la prueba de habilidad o la tirada de ataque tiene éxito o no, o antes de que la criatura calcule el daño. La criatura es inmune si no puede oírte o si es inmune al encantamiento.

SECRETOS MÁGICOS ADICIONALES

A partir del nivel 6 aprendes dos conjuros de cualquier clase. Cualquier conjuro que elijas debe ser de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla Bardo, o un truco.

Los conjuros elegidos cuentan como conjuros de bardo para ti, pero no se incluyen en la columna de Conjuros Conocidos de la tabla Bardo.

HABILIDAD INCOMPARABLE

Empezando en el nivel 14, cuando haces una prueba de habilidad, puedes gastar un uso de Inspiración de Bardo. Tira un dado de Inspiración de Bardo y agrega el resultado a tu prueba de habilidad. Puedes esperar a ver el resultado de la tirada antes de decidir usar el dado de Inspiración de Bardo, pero debes hacerlo antes de que el DM diga si la prueba tuvo éxito o no.

COLEGIO DEL VALOR

Los bardos del Colegio de Valor son osados poetas cuyos cuentos mantienen viva la memoria de los grandes héroes del pasado, y de este modo inspiran a una nueva generación de héroes. Estos bardos se reúnen en salones de banquetes o alrededor de grandes fogatas para cantar las hazañas de los poderosos, tanto del pasado como del presente. Viajan por el mundo para presenciar grandes eventos de primera mano y para asegurarse de que el recuerdo de esos eventos no abandone este mundo. Con sus canciones, inspiran a otros a alcanzar logros de las mismas dimensiones que los héroes de antaño.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando te unes al Colegio del Valor en el nivel 3, ganas competencia con armadura media, escudos y armas marciales.

INSPIRACIÓN DE COMBATE

En el nivel 3 también aprendes a inspirar a otros en la batalla. Una criatura que tiene un dado de Inspiración de Bardo tuyo puede tirar ese dado y agregarlo a una tirada de daño. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura, esta puede usar su reacción para tirar el dado de Inspiración de Bardo y agregar el resultado a su CA contra el ataque, después de ver la tirada, pero antes de saber si esta acertó o no.

ATAQUE ADICIONAL

Empezando en el nivel 6, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas la acción de ataque en tu turno.

BRUJO

Con un pseudodragón enroscado en el hombro, un joven elfo con ropajes dorados sonríe cálidamente, entretejiendo un encanto mágico con palabras melosas y controlando al centinela del palacio a su voluntad.

A medida que las llamas cobran vida en sus manos, un arrugado humano susurra el nombre secreto de su patrón demoníaco, infundiendo su conjuro con magia diabólica. Mientras divide su mirada entre un tomo maltratado y el extraño alineamiento de las estrellas sobre su cabeza, un mediano de amplios ojos entona el místico ritual que abrirá la puerta hacia un mundo distante.

Los brujos son buscadores del conocimiento que se encuentra escondido en el multiverso. A través de pactos hechos con seres poderosos de poder sobrenatural, los brujos desatan efectos mágicos tanto sutiles como espectaculares. Recurriendo al antiguo conocimiento de seres tales como nobles Feéricos, demonios, diablos, brujas y entidades extrañas del Reino Lejano, los brujos recolectan secretos arcanos para potenciar su propio poder.

JURAMENTADOS Y EN DEUDA

Un brujo se define por un pacto con un ser de otro mundo. A veces esa relación entre brujo y patrón es como la de un clérigo y su deidad, aunque los seres que sirven como patrones para los brujos no sean dioses. Un brujo podría liderar un culto dedicado a un príncipe demoníaco, a un archidiablo o a una entidad completamente extraña (seres a los que usualmente no sirven los clérigos). A menudo, el acuerdo es similar al que hay entre un maestro y su aprendiz. El brujo aprende y crece en poder a cambio de ocasionales servicios realizados en nombre de su patrón. La magia otorgada a un brujo oscila entre alteraciones menores al propio brujo (como la habilidad de ver en la oscuridad o leer cualquier lenguaje) hasta el acceso a conjuros poderosos. A diferencia de los eruditos magos, los brujos complementan su magia con cierta facilidad en el combate cuerpo a cuerpo. Se encuentran cómodos con armadura ligera y saben manejar armas ligeras.



Brujo

Nivel	Bonificador de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro	Nivel de Espacio	Invocaciones Conocidas
1	+2	Patrón de Otro Mundo, Magia del Pacto	2	2	1	1	-
2	+2	Invocaciones Sobrenaturales	2	3	2	1	2
3	+2	Don del Pacto	2	4	2	2	2
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum Místico (nivel 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum Místico (nivel 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum Místico (nivel 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Mejora de Puntuación 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 Puntuación de Característica	4	15	4	5	8
20	+6	Maestro Arcano	4	15	4	5	8

BUSCADORES DE SECRETOS

Los brujos se guían por una insaciable necesidad de conocimiento y poder, que los impulsa a realizar sus pactos y moldear sus vidas.

Las historias de brujos uniéndose a demonios son ampliamente conocidas. Pero muchos brujos sirven a patrones diferentes. A veces un viajero en tierras salvajes llega a una torre extrañamente hermosa, conoce a su señor o señora feérica, y acaba haciendo un pacto sin ser del todo consciente de ello. Y a veces, encontrándose absorto en el estudio de tomos de saberes prohibidos, la mente de un brillante pero loco estudiante se abre hacia realidades más allá del mundo material y a los extraños seres que habitan en el vacío exterior.

Una vez que se realiza el pacto, la sed de conocimiento y poder de un brujo no puede ser saciada mediante el mero

estudio y la investigación. Nadie hace un pacto con un patrón tan poderoso si no desea usar el poder obtenido. Por el contrario, la amplia mayoría de brujos pasan sus días persiguiendo sus metas, lo que suele significar verse envueltos en alguna clase de aventura. Más aún, las demandas de sus patrones conducen a los brujos hacia una vida de aventuras.

CREANDO UN BRUJO

Cuando creas un brujo, pasa algo de tiempo pensando sobre tu patrón y las obligaciones que te exige tu pacto. ¿Qué te llevó a hacer el pacto, y cómo contactaste con tu patrón? ¿Te sentiste atraído a convocar un diablo o buscaste el ritual que capte a tu patrón o él te eligió a ti? ¿Cumples a regañadientes las obligaciones de tu pacto, o las acatas entusiasmado mientras piensas en las recompensas que te han sido prometidas?

Habla con tu DM para determinar qué peso tiene tu pacto en la carrera aventurera de tu personaje. Las demandas de tu patrón podrían llevarte a una vida de aventuras, o podrían consistir tan solo en pequeños favores que puedes realizar entre aventuras.

¿Qué tipo de relación tienes con tu patrón? ¿De amistad, antagónica, complicada o romántica? ¿Cuán importante

eres para tu patrón? ¿Qué papel juegas en planes?
 ¿Conoces a otros sirvientes de tu patrón?
 ¿Cómo se comunica tu patrón contigo? Si tienes un familiar, podría hablar a veces con la voz de tu patrón. Algunos brujos encuentran mensajes de sus patrones grabados en los árboles, mezclados entre las hojas de té o flotando en las nubes (mensajes que sólo el brujo puede ver). Otros brujos conversan con sus patrones a través de sueños o visiones, o tratan con ellos sólo mediante intermediarios.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un brujo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Carisma debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida por Constitución. Segundo, elige el trasfondo de Charlatán. Tercero, elige los trucos estallido arcano y toque gélido, junto con los conjuros de nivel 1 rayo de dolencia y virote encantado.

RASGOS DE CLASE

Como brujo, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de brujo.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de brujo después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera.

Armas: todas las armas sencillas.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Sabiduría, Carisma.

Habilidades: escoge dos entre Arcano, Engaño, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza y Religión.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- (a) una ballesta ligera y 20 viroles o (b) cualquier arma simple.
- (a) una bolsa de componentes de conjuros o (b) un foco arcano.
- (a) un equipo de erudito o (b) un equipo de saqueador.

- Armadura de cuero, cualquier arma simple y dos dagas.

PATRÓN DE OTRO MUNDO

Al comenzar el nivel 1, has firmado un pacto con un ser de otro mundo de tu elección: el Archihada, el Diablo o el Gran Antiguo, cada uno de los cuales está detallado al final de la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 1 y nuevamente en los niveles 6, 10 y 14.

MAGIA DE PACTO

Tu investigación arcana y la magia con la que te imbuyó tu patrón te dieron facilidad con los conjuros. Consulta el Capítulo 10 para ver las reglas generales sobre lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para ver la lista de conjuros del brujo.

TRUCOS

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros del brujo. Aprendes trucos adicionales de brujo de tu elección a niveles superiores, como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla Brujo.

ESPACIOS DE CONJURO

La tabla Brujo muestra cuántos espacios de conjuro tienes. La tabla también muestra cuál es el nivel de esos espacios de conjuro; todos tus espacios son del mismo nivel. Para lanzar uno de tus conjuros de brujo de nivel 1 o superior, necesitas gastar un espacio de conjuro. Recuperas todos tus espacios de conjuros gastados después de un descanso corto o prolongado.

Por ejemplo, cuando estás en nivel 5, tienes dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar el conjuro de nivel 1 onda atronadora, debes gastar uno de esos espacios, lanzándolo como si fuera un conjuro de nivel 3.

CONJUROS CONOCIDOS DE NIVEL 1 Y SUPERIOR

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

La columna Conjuros Conocidos de la tabla Brujo te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección de nivel 1 y superior. Cada uno de estos conjuros debe ser de un nivel no mayor que lo que se muestra en la columna Nivel del Espacio de la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3 en esta clase, puedes aprender un conjuro de

nivel 1 o 2. Cuando alcanzas el nivel 6, por ejemplo, aprendes un nuevo conjuro de brujo, que puede ser de nivel 1, 2 o 3.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de brujo que conoces y reemplazarlo por otro de la lista de conjuros de este, que también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de brujo, así que usas tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros.

Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de un conjuro de brujo y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

FOCO ARCANO

Puedes usar un foco arcano (se detalla en el Capítulo 5) como foco de lanzamiento para tus conjuros de brujo.

INVOCACIONES SOBRENATURALES

En tu estudio de los saberes ocultos, has desenterrado las invocaciones sobrenaturales, fragmentos de conocimiento prohibido que te imbuyen con una permanente habilidad mágica.

A partir del nivel 2 ganas dos invocaciones sobrenaturales de tu elección. Tus opciones de invocación están detalladas al final de la descripción de la clase. Cuando adquieres ciertos niveles de brujo, ganas invocaciones adicionales de tu elección, como se muestra en la columna Invocaciones Conocidas de la tabla Brujo.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir una invocación que conozcas y reemplazarla con otra invocación que puedas aprender a ese nivel.

DON DEL PACTO

A partir del nivel 3 tu Patrón de Otro Mundo te recompensa con un don por tus leales servicios. Ganas uno de los siguientes rasgos a tu elección.

TU DON DEL PACTO

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

Pacto de la Cadena. Tu familiar es más astuto que un familiar típico. Su forma por defecto podría ser un reflejo de tu patrón, con los duendes y los pseudodragones relacionados con la Archihada, y los diablillos y los quasits con el Diablo. Dada la inescrutable naturaleza del Gran Antiguo, cualquier mascota es apropiada para él.

Pacto de la Espada. Si tu patrón es una Archihada, tu arma podría ser una fina Espada envuelta en hojas de vid. Si sirves al Diablo, podría ser un hacha de metal negro adornada con llamas decorativas. Si tu patrón es el Gran Antiguo, podría ser una lanza de apariencia antigua, con una gema en un extremo, tallada para parecer un terrible ojo sin párpado.

Pacto del Tomo. Tu Libro de las Sombras podría ser un delicado tomo de bordes dorados con conjuros de encantamiento e ilusión que te fue otorgado por una señorial Archihada. Podría ser un pesado tomo cubierto de piel demoníaca tachonada con hierro, que contenga hechizos de conjuración y abundantes tradiciones prohibidas sobre las regiones siniestras del cosmos, un regalo del Diablo. O podría ser un andrajoso diario de un lunático que se volvió loco por el contacto con el Gran Antiguo, conteniendo conjuros garabateados que solo tu floreciente locura te permite comprender y lanzar.

PACTO DE LA CADENA

Aprendes el conjuro encontrar familiar y puedes lanzarlo como ritual. El conjuro no cuenta para tu número de conjuros conocidos.

Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, pseudodragón, quasit o duende.

Adicionalmente, cuando realizas la acción de Atacar, puedes sustituir uno de tus ataques para permitir que tu familiar haga uno de los suyos.

PACTO DE LA ESPADA

Puedes usar tu acción para crear un arma de pacto en tu mano vacía. Puedes elegir la forma que el arma cuerpo a cuerpo toma cada vez que la creas (mira el Capítulo 5 para ver las opciones de armas). Eres competente con ella mientras la blandes. Esta arma cuenta como mágica para el propósito de traspasar resistencias e inmunidades contra ataques y daño no mágicos.

Tu arma de pacto desaparece si está a más de 5 pies (1,5 metros) de distancia de ti durante un minuto o más.

También desaparece si usas este rasgo de nuevo, si descartas el arma (no requiere una acción), o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de pacto haciendo un ritual especial mientras sostienes tu arma. Llevas a cabo el ritual durante una hora, que puede ser realizado durante un descanso corto. Luego puedes descartar el arma, colocándola en un espacio extradimensional, y aparece siempre que creas tu arma de pacto a partir de entonces. No puedes afectar un artefacto o un arma inteligente de esta forma. El arma deja de ser tu arma de pacto si mueres, si realizas el ritual de una hora en un arma diferente o si llevas a cabo un ritual de una hora para romper tu vínculo con ella. El arma aparece a tus pies si está en el espacio extradimensional cuando el vínculo se rompe.

PACTO DEL TOMO

Tu patrón te da un grimorio llamado Libro de las Sombras. Cuando ganas este rasgo, elige tres trucos de la lista de cualquier clase. Mientras el libro está contigo, puedes lanzar estos tres trucos a voluntad. No cuentan para tu número de trucos conocidos.

Si pierdes tu Libro de las Sombras, puedes llevar a cabo una ceremonia de una hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia puede ser realizada durante un descanso corto o prolongado, y destruye el libro anterior. El libro se vuelve cenizas cuando mueres.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y nuevamente a los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Normalmente, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

ARCANUM MÍSTICO

A partir del nivel 11 tu patrón te recompensa con un secreto mágico llamado arcanum. Elige un conjuro de nivel 6 de la lista de conjuros del brujo como arcanum. Puedes lanzar tu arcanum una vez sin gastar un espacio de conjuro. Debes finalizar un descanso prolongado para poder lanzarlo de nuevo.

A niveles superiores, ganas más conjuros de brujo de tu elección que pueden ser lanzados de esta manera. Un conjuro de nivel 7 en el nivel 13, un conjuro de nivel 8 en el nivel 15 y un conjuro de nivel 9 en el nivel 17. Recobras

todos los usos de tu Arcanum Místico cuando finalizas un descanso prolongado.

MAESTRO ARCANO

A partir del nivel 20 puedes explotar tu reserva interna de poder místico mientras ruegas a tu patrón para recuperar los espacios de conjuro gastados. Debes pasar un minuto rogando a tu patrón para que te ayude a recobrar todos tus espacios gastados de tu rasgo Magia de Pacto. Una vez que recobras espacios de conjuro de esta forma, debes finalizar un descanso prolongado antes de que puedas hacerlo de nuevo.

PATRONES DE OTRO MUNDO

Los seres que sirven como patrones para los brujos son moradores de otros planos de existencia (no llegan a ser dioses, pero son casi divinos en cuanto a su poder). Varios patrones dan al brujo acceso a diferentes poderes e invocaciones, y esperan que este les conceda a cambio favores significativos.

Algunos patrones coleccionan brujos, y comparten su conocimiento con relativa libertad o, simplemente, por su habilidad para atar mortales a su voluntad. Otros patrones otorgan su poder a regañadientes, pudiendo hacer un pacto con un solo brujo. Los brujos que sirven al mismo patrón podrían verse unos a otros como aliados, hermanos, o rivales.

LA ARCHIHADA

Tu patrón es un noble entre los feéricos. Una criatura de leyenda, poseedora de secretos que fueron olvidados antes de que las razas mortales nacieran. Las motivaciones de este ser son a menudo inescrutables, y a veces caprichosas, y podrían involucrar la obtención de mayor poder mágico o reparar antiguos rencores. Los seres de este tipo incluyen al Príncipe del Frío; la Reina del Aire y la Oscuridad, soberana de la Corte Crepuscular; Titania de la Corte del Verano; su consorte Oberon, el Señor Verde; Hyrsam, el Príncipe de los Tontos; y antiguas brujas.

LISTA DE CONJUROS EXPANDIDA

La Archihada te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a la tu lista de conjuros de brujo.

Conjuros Expandidos de la Archihada

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	<i>fuego feérico, dormir</i>
2	<i>calmar emociones, fuerza fantasmal</i>
3	<i>intermitencia, crecimiento vegetal</i>
4	<i>dominar bestia, invisibilidad mayor</i>
5	<i>dominar persona, similitud</i>

PRESENCIA FEÉRICA

Comenzando en el nivel 1 tu patrón te otorga la habilidad de proyectar la presencia seductora y aterradorante de los feéricos. Como una acción, puedes forzar a cada criatura en un cubo de 10 pies (3 metros) centrado en ti, a que realice una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo. Las criaturas que fallen su tirada de salvación quedan hechizadas o asustadas por ti (a tu elección) hasta el final de tu siguiente turno. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

ESCAPE BRUMOSO

Comenzando en el nivel 6 puedes desvanecerte en una cortina de humo en respuesta al daño. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para volverte invisible y teletransportarte hasta 60 pies (18 metros) hacia un espacio desocupado que puedas ver. Permaneces invisible hasta el comienzo de tu siguiente turno o hasta que ataques o lances un conjuro. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

DEFENSAS SEDUCTORAS

Comenzando en el nivel 10 tu patrón te enseña a volver la magia que lanzan tus oponentes, y que afecta a la mente, en su contra. Eres inmune a ser encantado, y cuando otra criatura intenta encantarte, puedes usar tu reacción para devolverle el hechizo. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo o pasa a estar encantada por ti durante un minuto o hasta que reciba cualquier daño.

DELIRIO OSCURO

Comenzando en el nivel 14 puedes zambullir a una criatura en un reino ilusorio. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies (18 metros) de ti. Debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo. Si falla la tirada de

salvación, pasa a estar hechizada o asustada por ti (a tu elección) durante un minuto o hasta que tu concentración se rompa (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). Este efecto termina si la criatura recibe cualquier daño.

Hasta que la ilusión finaliza la criatura piensa que está perdida en un reino brumoso con la apariencia que elijas. La criatura sólo puede ver y escucharse a sí misma, a ti y a la ilusión.

Debes finalizar un descanso corto o prolongado antes de que puedas usar este rasgo de nuevo.

EL DIABLO

Has realizado un pacto con un diablo de los planos inferiores de existencia, un ser cuyas metas son malvadas, incluso si peleas contra esas metas. Tales seres desean la corrupción o destrucción de todas las cosas, incluyéndote a ti. Los diablos con suficiente poder para firmar un pacto incluyen señores demoníacos como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urbluu y Baphomet; Archidiablos como Asmodeo, Dispater, Mefistófeles y Belial; diablos del foso y balors que sean especialmente poderosos; y ultroloths y otros señores de los yugoloths.

LISTA DE CONJUROS EXPANDIDA

El Diablo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Conjuros Expandidos del Diablo

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	<i>manos ardientes, orden imperiosa</i>
2	<i>ceguera/sordera, rayo abrasador</i>
3	<i>bola de fuego, nube apestosa</i>
4	<i>escudo de fuego, muro de fuego</i>
5	<i>descarga flamígera, sacralizar</i>

BENDICIÓN DEL OSCURO

Comenzando en el nivel 1 cuando reduces los puntos de golpe de una criatura hostil a 0, ganas puntos de golpe temporales equivalentes a tu modificador de Carisma + tu nivel de brujo (con un mínimo de 1).

LA SUERTE DEL OSCURO

A partir del nivel 6 puedes pedir a tu patrón que altere el destino en tu favor. Cuando realizas una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar este rasgo para añadir un d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de

ver la tirada inicial, pero antes de que ocurran los efectos de la tirada.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

RESISTENCIA DIABÓLICA

Comenzando en el nivel 10 puedes elegir un tipo de daño cuando finalizas un descanso corto. Ganas resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas otro mediante este rasgo. El daño por armas mágicas o de plata ignora esta resistencia.

LANZAR A TRAVÉS DEL INFIERNO

Comenzando en el nivel 14 cuando golpeas a una criatura con un ataque, puedes usar este rasgo para transportar inmediatamente al objetivo a través de los planos inferiores. La criatura desaparece y atraviesa un paisaje de pesadilla.

Al final de tu siguiente turno, la criatura aparece en el espacio que ocupaba previamente, o en el espacio desocupado más cercano. Si el objetivo no es un diablo, recibe 10d10 de daño psíquico mientras se recupera de su terrible experiencia.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

EL GRAN ANTIGUO

Tu patrón es una misteriosa entidad cuya naturaleza es totalmente ajena al tejido de la realidad. Podría venir del Reino Lejano, el espacio más allá de la realidad, o ser uno de los dioses antiguos, sólo conocidos en las leyendas. Sus motivos son incomprensibles para los mortales, y su conocimiento, tan inmenso y antiguo, que incluso las mayores bibliotecas palidecen en comparación a los vastos secretos que guardan estos seres. El Gran Antiquo podría no ser consciente de tu existencia, o ser totalmente indiferente a esta, pero los secretos que aprendiste te permiten tomar tu magia de él.

Entidades de este tipo incluyen a Ghaunadar, llamado El Que se Esconde; Tharizdun, el Dios Encadenado; Dendar, la Serpiente Nocturna; Zargon, el Retornante; el Gran Cthulhu; y otros seres insondables.

LISTA DE CONJUROS EXPANDIDA

El Gran Antiquo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Conjuros Expandidos del Gran Antiquo	
Nivel de Conjuro	Conjuros
1	<i>susurros disonantes, terribles carcajadas de Tasha</i>
2	<i>detectar pensamientos, fuerza fantasmal</i>
3	<i>clarividencia, recado</i>
4	<i>dominar bestia, tentáculos negros de Evard</i>
5	<i>dominar persona, telequinesia</i>

MENTE DESPIERTA

Comenzando en el nivel 1 tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies (9 metros) de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu mensaje telepático, pero la criatura debe ser capaz de comprender al menos un idioma.

GUARDIA ENTRÓPICA

A partir del nivel 6 aprendes a protegerte mágicamente contra un ataque y devolver un golpe fallado de tu enemigo convirtiéndolo en un golpe de suerte para ti. Cuando una criatura hace una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en esa tirada. Si el ataque falla, tu próxima tirada de ataque contra esa criatura tiene ventaja si la realizas antes del final de tu siguiente turno.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

ESCUDO DE PENSAMIENTOS

Comenzando al nivel 10 tus pensamientos no pueden ser leídos mediante telepatía u otros medios, a menos que lo permitas. También ganas resistencia al daño psíquico y siempre que una criatura te haga daño psíquico, esa criatura recibe la misma cantidad de daño que tú hayas recibido.

CREAR ESCLAVO

A partir del nivel 14 ganas la habilidad de infectar la mente de un humanoide con la magia exterior de tu patrón. Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide

incapacitado. Esa criatura pasa a estar encantada por ti hasta que sea afectada por un conjuro de quitar maldición, la condición de encantado sea eliminada o uses este rasgo de nuevo.

Puedes comunicarte telepáticamente con la criatura hechizada mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia.

INVOCACIONES SOBRENATURALES

Si una invocación sobrenatural tiene prerequisites, debes cumplirlos para aprenderla. Puedes aprender la invocación en el mismo momento en que cumples sus prerequisites.

ESTALLIDO AGONIZANTE

Prerequisite: el truco estallido arcano

Cuando lanzas estallido arcano, agrega tu modificador de Carisma al daño que haces al golpear.

ARMADURA DE SOMBRAS

Puedes lanzar armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

PASO ASCENDENTE

Prerequisite: nivel 9

Puedes lanzar levitar sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

LENGUA DE LAS BESTIAS

Puedes lanzar hablar con los animales a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

INFLUENCIA SEDUCTORA

Ganas competencia en las habilidades Engaño y Persuasión.

SUSURROS ENCANTADORES

Prerequisite: nivel 7

Puedes lanzar compulsión una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

LIBRO DE LOS SECRETOS ANTIGUOS

Prerequisite: el rasgo Pacto del Tomo

Ahora puedes inscribir rituales mágicos en tu Libro de las Sombras. Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan el descriptor ritual de la lista de conjuros de cualquier clase.

Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan para el número de conjuros que conoces. Con el Libro de las Sombras en tu mano, puedes lanzar los conjuros seleccionados como rituales. No puedes lanzarlos de otra manera que no sea como rituales, a menos que los hayas aprendido por otros medios. También puedes lanzar un conjuro de brujo que conozcas como ritual si tiene el descriptor ritual.

En tus aventuras, puedes agregar otros conjuros rituales a tu Libro de las Sombras. Cuando encuentres dichos conjuros, puedes añadirlos a tu libro si el nivel de conjuro es equivalente o menor a la mitad de tu nivel de brujo (redondeado hacia arriba) y puedes permitirte el tiempo para transcribir el conjuro. Por cada nivel de conjuro, el proceso de transcripción lleva 2 horas y cuesta 50 po por las raras tintas necesarias para inscribirlo.

CADENAS DE CARCER

Prerequisite: nivel 15, el rasgo Pacto de la Cadena

Puedes lanzar inmovilizar monstruo a voluntad (teniendo como objetivo un diablo, un celestial o un elemental) sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales. Debes finalizar un descanso prolongado antes de que puedas usar esta invocación de nuevo en la misma criatura.

CHUPAVIDAS

Prerequisite: nivel 12, el rasgo Pacto de la Espada

Cuando golpeas a una criatura con tu arma de pacto, la criatura recibe daño necrótico adicional equivalente a tu modificador de Carisma (mínimo 1).

ESCULTOR DE CARNE

Prerequisite: nivel 7

Puedes lanzar polimorfar una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

ESPADA SEDIENTA

Prerequisite: nivel 5, el rasgo Pacto de la Espada

Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando usas la acción de atacar en tu turno.

ESTALLIDO REPULSOR

Prerrequisito: el truco estallido arcano

Cuando golpeas a una criatura con tu estallido arcano, puedes empujar a esa criatura 10 pies (3 metros) lejos de ti en línea recta.

LADRÓN DE LOS CINCO DESTINOS

Puedes lanzar perdición una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

LANZA ARCANA

Prerrequisito: el truco estallido arcano

Cuando lanzas estallido arcano, su rango es de 300 pies (91,5 metros).

MAESTRO DE INNUMERABLES FORMAS

Prerrequisito: nivel 15

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

MÁSCARA DE MUCHOS ROSTROS

Puedes lanzar disfrazarse a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

MIRADA DE DOS MENTES

Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide dispuesto y percibir a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura esté en el mismo plano de existencia que tú, puedes usar tu acción en los turnos subsiguientes para mantener esta conexión, extendiendo la duración hasta el fin de tu siguiente turno. Mientras percibes a través de los sentidos de otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que esa criatura posea, y te encuentras ciego y sordo de tu propio alrededor.

OJOS DEL GUARDIÁN DE LAS RUNAS

Puedes leer todas las escrituras.

PALABRA PAVOROSA

Prerrequisito: Nivel 7

Puedes lanzar confusión una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

SALTO DE OTRO MUNDO

Prerrequisito: nivel 9

Puedes lanzar salto sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

SEÑAL DE MAL AGÜERO

Prerrequisito: nivel 5

Puedes conjurar lanzar maldición una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

SIRVIENTES DEL CAOS

Prerrequisito: nivel 9

Puedes lanzar invocar elemental una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

SUMIR LA MENTE

Prerrequisito: nivel 5

Puedes lanzar ralentizar una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso prolongado.

SUSURROS DE LA TUMBA

Prerrequisito: nivel 9

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

UNO CON LAS SOMBRAS

Prerrequisito: nivel 5

Cuando estés en un área de luz tenue u oscuridad, puedes usar tu acción para volverte invisible hasta que te muevas o uses una acción o una reacción.

VIGOR DIABÓLICO

Puedes lanzar vida falsa sobre ti mismo a voluntad como un conjuro de nivel 1 sin gastar componentes de conjuro o componentes materiales.

VISIONES BRUMOSAS

Puedes lanzar imagen silenciosa a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

VISIÓN DE REINOS DISTANTES

Prerrequisito: nivel 15

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

VISTA ARCANA

Puedes lanzar detectar magia a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

VISTA DE BRUJA

Prerrequisito: nivel 15

Puedes ver la verdadera forma de cualquier cambiaformas o criatura disfrazada mediante magia de ilusión o transmutación mientras la criatura esté en tu línea de visión y en un rango de 30 pies (9 metros) de ti.

VISTA DEL DIABLO

Puedes ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como normal, a una distancia de 120 pies (36 metros).

VOZ DEL AMO DE LA CADENA

Prerrequisito: el rasgo Pacto de la Cadena

Puedes comunicarte telepáticamente con tu familiar y percibir a través de sus sentidos mientras estéis en el mismo plano de existencia. Además, mientras percibes a través de los sentidos de tu familiar, también puedes hablar a través de él con tu propia voz, incluso si tu familiar es incapaz de hablar.



CLÉRIGO

Con sus brazos y ojos alzados hacia el sol y una plegaria en los labios, un elfo empieza a resplandecer con una luz interna que se extiende para curar a sus aguerridos compañeros.

Entonando un cántico de gloria, un enano blande su hacha en amplios barridos para pasar a través de las formaciones de orcos situadas frente a él, gritando alabanzas a los dioses por cada enemigo abatido.

Conjurando una maldición sobre las hordas de muertos vivientes, un humano alza su símbolo sagrado mientras la luz emana de éste para hacer retroceder a los zombis que se agolpan contra sus compañeros.

Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los distantes planos divinos. Tan diferentes entre ellos como los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan por personificar las obras de sus deidades. No son sacerdotes ordinarios, un clérigo se encuentra imbuido de magia divina.

SANADORES Y COMBATIENTES

Captar magia divina no depende del estudio o entrenamiento. Un clérigo quizás aprenda plegarias ensayadas y ritos ancestrales, pero la habilidad de conjurar hechizos clericales se basa en la devoción y en un sentido intuitivo de los deseos de una deidad.

Los clérigos combinan tanto la útil magia de sanación, como inspiran a sus aliados con conjuros que dañan y entorpecen a los enemigos. Pueden provocar sobrecogimiento y terror, imponer maldiciones de plagas y venenos, e incluso invocar llamas desde los cielos para consumir a sus enemigos. Para aquellos malvados que lo que requieran es un mazazo en la cabeza, los clérigos confían en su entrenamiento de batalla para combatir cuerpo a cuerpo con el poder de los dioses de su lado.

AGENTES DIVINOS

No todos los acólitos u oficiantes de un templo o santuario son clérigos. Algunos sacerdotes reciben la llamada para vivir una vida tranquila sirviendo en un templo,

Clérigo

Nivel	Bonificación de Competencia	Características	Trucos Conocidos	Hechizos conocidos por nivel								
				1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
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 Puntuación de Característica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruir Muertos Vivientes (VD ½)	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 Puntuación de Característica, Destruir Muertos Vivientes (VD1), Rasgo de Dominio Divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervención Divina	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruir Muertos Vivientes (VD2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destruir Muertos Vivientes (VD3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destruir Muertos Vivientes (VD4), 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 Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervención Divina Mejorada	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

cumpliendo la voluntad de sus dioses mediante oración y sacrificio, no mediante la magia y la fuerza de sus armas. En algunas ciudades el sacerdocio se relaciona con cargos políticos, sirviendo como trampolín hacia mayores posiciones de autoridad y sin implicar ningún tipo de comunión con un dios. Los clérigos auténticos son raros en la mayor parte de las jerarquías.

Cuando un clérigo comienza una vida de aventura, normalmente lo hace porque su dios así se lo requiere. Seguir los objetivos de los dioses, a menudo implica enfrentarse a peligros más allá de los límites de la civilización, castigar el mal o buscar reliquias sagradas en tumbas ancestrales. También se espera de la mayoría de clérigos que protejan a los adoradores de su deidad, lo cual puede significar enfrentarse a orcos enfurecidos, negociar tratados de paz entre naciones en disputa o sellar un portal que permitiría entrar al mundo a un príncipe demoníaco. Muchos clérigos aventureros mantienen algún tipo de conexión con los templos establecidos y las órdenes

religiosas de su fe. Un templo puede solicitar la ayuda de un clérigo, o un sacerdote supremo puede estar en posición de demandarla.

CREANDO UN CLÉRIGO

A la hora de crear un clérigo, la pregunta más importante a considerar es a qué deidad vas a servir y qué principios quieres que tu personaje encarne. El Apéndice B incluye listas con muchos de los dioses del multiverso. Habla con tu DM para conocer qué deidades hay en tu campaña. Una vez hayas elegido una deidad, considera la relación de tu clérigo con ese dios. ¿Entraste a su servicio voluntariamente? ¿O es el dios el que te escogió a ti, obligándote a servirle sin tener en cuenta tus deseos? ¿Qué imagen tienen de ti los sacerdotes del templo de tu religión: la de un campeón o la de un alborotador? ¿Cuáles son tus objetivos finales? ¿Tiene tu dios en mente alguna misión especial para ti? ¿O te estás esforzando para ser digno de una gran misión?

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un clérigo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, tu mayor puntuación de característica debería ser Sabiduría, seguida por Fuerza o Constitución. Segundo, elige el trasfondo Acólito.

RASGOS DE CLASE

Como clérigo, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de clérigo.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de clérigo después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera, armadura media, escudos.

Armas: todas las armas simples.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Sabiduría, Carisma.

Habilidades: escoge dos entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como conductor de poder divino, eres capaz de lanzar conjuros de clérigo. Ve el Capítulo 10 para ver las reglas generales acerca de lanzar conjuros y al Capítulo 11 para ver la lista de conjuros del clérigo.

TRUCOS

A partir del nivel 1, conoces tres trucos a tu elección de la lista de conjuros del Clérigo. Aprendes trucos de clérigo adicionales de tu elección a niveles superiores, como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla del Clérigo.

PREPARAR Y LANZAR CONJUROS

La tabla del Clérigo muestra cuántos espacios para conjuros tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de esos conjuros debes gastar un espacio del nivel de ese conjuro o superior. Recuperas todos los espacios para conjuros gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Preparas la lista de conjuros que eres capaz de lanzar, eligiéndolos de la lista de conjuros del clérigo. Cuando lo haces, escoges un número de conjuros igual a tu modificador de Sabiduría + tu nivel de clérigo (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros.

Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 3, tienes cuatro espacios para conjuros de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo usando un espacio de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalices un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere gastar tiempo en oración y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro preparado.



CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

La Sabiduría es tu característica para lanzar tus conjuros de clérigo. Tú poder mágico proviene de tu devoción a tu deidad. Usas tu Sabiduría cada vez que un conjuro de clérigo haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría cuando estableces la CD de la tirada de salvación para un conjuro de clérigo que lanzas y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

CONJURACIÓN RITUAL

Puedes lanzar un conjuro de clérigo como un ritual si ese conjuro tiene el descriptor ritual y tienes el conjuro preparado.

FOCO DE LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Puedes usar un símbolo sagrado (ver el Capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de clérigo.

DOMINIO DIVINO

Elige un dominio relacionado con tu deidad: Conocimiento, Vida, Luz, Naturaleza, Tempestad, Superchería o Guerra. Cada dominio está detallado al final de la descripción de la clase y muestra un ejemplo de los dioses asociados con él. Tu elección te otorga conjuros de dominio y otros rasgos cuando lo eliges en el nivel 1. También te otorga maneras adicionales de usar Canalizar Divinidad cuando ganes este rasgo al nivel 2, y beneficios adicionales a los niveles 6, 8 y 17.

CONJUROS DE DOMINIO

Cada dominio tiene una lista de conjuros propia, que obtienes según alcanzas niveles de clérigo. Cuando ganas un conjuro de dominio siempre lo tienes preparado, y no cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día.

Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, éste cuenta de todas formas como un conjuro de clérigo para ti.

CANALIZAR DIVINIDAD

A partir del nivel 2, ganas la habilidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad, usando esa energía para potenciar efectos mágicos. Empiezas con dos de esos efectos: Expulsar Muertos Vivientes y un efecto determinado por tu dominio. Algunos dominios te

garantizan efectos adicionales a medida que consigues niveles, como se indica en la descripción del dominio. Cuando usas tu Canalizar Divinidad, eliges qué efecto crear. Debes finalizar un descanso corto o uno prolongado para poder volver a usar tu Canalizar Divinidad otra vez. Algunos efectos de Canalizar divinidad requieren tiradas de salvación. Cuando usas dicho efecto de esta clase, la CD equivale a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo. Comenzando en el nivel 6 puedes usar Canalizar Divinidad dos veces entre descansos, y empezando a nivel 18 puedes usarlo tres veces entre descansos. Cuando finalices un descanso corto o prolongado recuperas tus usos gastados.

CANALIZAR DIVINIDAD: EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

Como una acción, muestras tu símbolo sagrado y entonas una plegaria negando a los muertos vivientes. Cada muerto viviente que pueda verte u oírte en un radio de 30 pies (9 metros) debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla la tirada de salvación, se encuentra expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba cualquier daño.

Una criatura expulsada debe emplear sus turnos intentando moverse tan lejos de ti como sea capaz, y no puede acercarse voluntariamente a una distancia de 30 pies (9 metros) de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Como acción, solo puede usar la acción de Carrera o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar para moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y nuevamente a los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este procedimiento.

DESTRUIR MUERTOS VIVIENTES

A partir del nivel 5, cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu Expulsar Muertos Vivientes, la criatura es destruida instantáneamente si su valor de desafío es igual o menor que cierto nivel, como se muestra en la tabla de Destruir Muertos Vivientes.

Destruir Muertos Vivientes

Nivel de Clérigo	Destruye Muerto Vivientes con Valor de Desafío
5	½ o menor
8	1 o menor
11	2 o menor
14	3 o menor
17	4 o menor

INTERVENCIÓN DIVINA

Empezando a nivel 10, puedes invocar a tu deidad para que intervenga a tu favor cuando tu necesidad sea acuciante.

Implorar la ayuda de tu deidad requiere que uses tu acción.

Describe la asistencia que buscas y tira un dado porcentual. Si tu tirada es igual o menor que tu nivel de clérigo, tu deidad interviene. El DM elige la naturaleza de la intervención; el efecto de cualquier conjuro de clérigo o conjuro de dominio de clérigo sería apropiado.

Si tu deidad interviene, no puedes usar otra vez este rasgo durante 7 días. De no ser así, puedes usarlo otra vez tras finalizar un descanso prolongado.

A nivel 20, tu llamada para la intervención tiene éxito automáticamente, no es necesaria ninguna tirada.

DOMINIOS DIVINOS

En el panteón cada deidad tiene influencia sobre un aspecto diferente de la vida mortal y la civilización, conocido como el dominio de esa deidad. Todos los dominios sobre los cuales tiene influencia una deidad se conocen como la cartera de esa deidad. Por ejemplo, la lista del dios griego Apolo incluye los dominios de Conocimiento, Vida y Luz. Como clérigo, eliges uno de los aspectos de la cartera de tu deidad sobre el cual enfatizar, y se te otorgan poderes relacionados con ese dominio.

Tu elección puede responder a una secta en particular dedicada a tu deidad. Apolo, por ejemplo, puede ser adorado en una zona como Febo ("radiante") Apolo, enfatizando su influencia sobre el dominio Luz y en un lugar diferente como Apolo Acesius ("sanación") enfatizando su asociación con el dominio Vida. De todas maneras, tu elección de dominio puede ser simplemente una cuestión de preferencia personal, el aspecto de la deidad que más te atrae.

La descripción de cada dominio te da ejemplos de deidades que tienen influencia sobre ese dominio. Se incluyen dioses de los mundos de los escenarios de campaña de Reinos Olvidados, Greyhawk, Dragonlance y Eberron, así como de los antiguos panteones celtas, griegos, nórdicos y egipcios.

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

Los dioses del conocimiento (incluyendo a Oghma, Boccob, Gilean, Aureon y Thoth) valoran el aprendizaje y el entendimiento sobre todas las cosas. Algunos enseñan que el conocimiento debe ser reunido y compartido en bibliotecas y universidades, o promueven el conocimiento práctico del oficio y la inventiva. Algunas deidades atesoran

el conocimiento y guardan sus secretos para ellos mismos. Y algunos prometen a sus seguidores que ganarán un tremendo poder si descifran los secretos del multiverso. Los seguidores de estas deidades estudian las tradiciones esotéricas, coleccionan tomos antiguos, exploran los lugares de la tierra y aprenden todo lo que pueden. Algunos dioses del conocimiento promueven el conocimiento práctico de la creación y la inventiva, incluyendo deidades herreras como Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefesto y Goibhniu.

Hechizos del Dominio del Conocimiento

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>Orden imperiosa, identificar</i>
3	<i>augurio, sugestión</i>
5	<i>indetectabilidad, hablar con los muertos</i>
7	<i>ojo arcano, confusión</i>
9	<i>Conocimiento de leyendas, escudriñamiento</i>

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

A partir del nivel 1 aprendes dos idiomas de tu elección. También pasas a ser competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Arcano, Historia, Naturaleza o Religión.

Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que use cualquiera de estas habilidades.

CANALIZAR DIVINIDAD: CONOCIMIENTO DE LAS EDADES

Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para hurgar en un pozo divino de conocimiento. Como una acción, eliges una habilidad o herramienta. Durante 10 minutos tienes competencia con la habilidad o herramienta elegida.

CANALIZAR DIVINIDAD: LEER LOS PENSAMIENTOS

A partir del nivel 6 puedes usar tu Canalizar Divinidad para leer los pensamientos de una criatura. Luego puedes usar tu acceso a la mente de la criatura para comandarla. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies (18 metros) de ti. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura tiene éxito en su salvación, no puedes usar este rasgo en ella nuevamente hasta que finalices un descanso prolongado.

Si la criatura falla su salvación, puedes leer sus pensamientos superficiales (lo que tenga en mente, reflejando sus emociones actuales y lo que está pensando activamente) cuando está en un rango de 60 pies (18 metros) de ti. Este efecto dura un minuto.

Durante ese tiempo, puedes usar tu acción para terminar este efecto y lanzar el hechizo sugestión sobre la criatura

sin gastar un espacio de conjuro. La criatura falla automáticamente su tirada de salvación contra el conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS POTENTE

Comenzando al nivel 8 añades tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

VISIÓN DEL PASADO

Comenzando en el nivel 17 puedes invocar visiones del pasado que se relacionen con un objeto que sostengas o que esté a tu alrededor. Empleas al menos un minuto de meditación y plegarias, luego recibes visiones borrosas, como si se tratara de un sueño, de eventos recientes. Puedes meditar de esta forma durante un número de minutos equivalente a tu puntuación de Sabiduría y debes mantener la concentración durante ese tiempo, como si lanzaras un conjuro.

Una vez que usas este rasgo no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

Lectura de un Objeto. Sosteniendo el objeto mientras meditas, puedes ver visiones de su dueño anterior.

Después de meditar durante un minuto, aprendes cómo su anterior dueño adquirió el objeto y el evento significativo más reciente que envuelva al objeto y a ese dueño. Si el objeto tuvo otro dueño en el pasado reciente (un número de días equivalente o menor a tu puntuación de Sabiduría), puedes pasar un minuto adicional por cada dueño para conocer la misma información sobre esa otra criatura.

Lectura de un Área. Mientras meditas, ves visiones de eventos recientes a tu alrededor (una habitación, una calle, un túnel, un claro o similar, hasta un cubo de 50 pies [15 metros]) retrocediendo un número de días equivalente a tu puntuación de Sabiduría. Por cada minuto que pasas meditando, aprendes sobre un evento significativo, comenzando con el más reciente. Los eventos significativos involucran emociones poderosas, como batallas y traiciones, casamientos, asesinatos, nacimientos o funerales. Aun así, también podrían incluirse eventos más mundanos, que carecen de importancia en tu situación actual.

DOMINIO DE LA GUERRA

La guerra tiene muchas manifestaciones. Puede convertir en héroes a la gente ordinaria. Puede ser desesperante y horrible, con actos de crueldad y cobardía eclipsando momentos de excelencia y valor. En cualquier caso, los dioses de la guerra vigilan a los guerreros y los recompensan por sus grandes hechos. Los clérigos de estos dioses sobresalen en la batalla, inspiran a otros a pelear de manera justa u ofrecen actos de violencia como plegarias. Los dioses de la guerra incluyen campeones de honor y caballería (como Torm, Heironeous y KiriJolith)

tanto como dioses de la destrucción y el saqueo (como Erythnul, la Furia, Gruumsh y Ares) y dioses de la conquista y la dominación (como Bane, Hextor, y Maglubiyet). Otros dioses de la guerra (como Tempus, Niké y Nuada) toman una postura más neutral, promoviendo la guerra en todas sus manifestaciones y apoyando a los guerreros en cualquier circunstancia.

Hechizos del Dominio de la Guerra

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>favor divino, escudo de la fe</i>
3	<i>arma mágica, arma espiritual</i>
5	<i>manto del cruzado, espíritus guardianes</i>
7	<i>libertad de movimiento, piel pétrea</i>
9	<i>Descarga flamígera, inmovilizar monstruo</i>

COMPETENCIAS ADICIONALES

Al nivel 1 ganas competencia con armas marciales y armadura pesada.

CLÉRIGO DE GUERRA

Desde el nivel 1 tu dios te otorga instantes de inspiración cuando estás en medio de la batalla. Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional.

Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1).

Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

CANALIZAR DIVINIDAD: IMPACTO GUIADO

Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para golpear con precisión sobrenatural. Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.

CANALIZAR DIVINIDAD: BENDICIÓN DEL DIOS DE LA GUERRA

A partir del nivel 6 cuando una criatura en un rango de 30 pies (9 metros) de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de +10 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque golpea o falla.

GOLPE DIVINO

A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con armas. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con armas puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño del mismo tipo de daño que causa el arma al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

AVATAR DE BATALLA

A partir del nivel 17 ganas resistencia al daño contundente, perforante y cortante de las armas no mágicas.

DOMINIO DE LUZ

Los dioses de la luz (incluyendo a Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, la Llama Plateada, Belenus, Apolo y ReHorakhty) promueven los ideales del renacimiento y la renovación, la verdad, la vigilancia y la belleza, a menudo usando el símbolo del sol. Algunos de estos dioses son

retratados como el sol mismo o como un auriga que guía al sol a través del cielo. Otros son centinelas incansables cuyos ojos atraviesan todas las sombras y ven a través de todo engaño. Algunas son deidades de la belleza y el arte, que enseñan que el arte es un vehículo para el desarrollo del alma. Los clérigos de un dios de la luz son almas iluminadas, llenas de brillantez y poseen el poder de discernimiento de su deidad, encomendados con la persecución de las mentiras y el desvanecimiento de la oscuridad.

Hechizos del Dominio de la Luz

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>manos ardientes, fuego feérico</i>
3	<i>esfera flamígera, rayo abrasador</i>
5	<i>luz del día, bola de fuego</i>
7	<i>guardián de la fe, muro de fuego</i>
9	<i>Descarga flamígera, escudriñamiento</i>

TRUCO ADICIONAL

Cuando seleccionas este dominio en el nivel 1, ganas el truco luz si es que aún no lo conocías.

FULGOR PROTECTOR

A partir del nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad así como hacer daño radiante a tus enemigos.

Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies (9 metros) de ti sea disipada. Adicionalmente, cada criatura hostil a 30 pies (9 metros) de ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufrirá daño radiante igual a 2d10 + tu nivel de clérigo si falla el tiro de salvación, y la mitad si lo supera. Una criatura con cobertura total hacia ti no es afectada.

CANALIZAR DIVINIDAD: RESPLANDOR DEL ALBA

A partir del nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad así como hacer daño radiante a tus enemigos.

Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies (9 metros) de ti sea disipada. Adicionalmente, cada criatura hostil a 30 pies (9 metros) de ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufrirá daño radiante igual a 2d10 + tu nivel de clérigo si falla el tiro de salvación, y la mitad si lo supera. Una criatura con cobertura total hacia ti no es afectada.



FULGOR MEJORADO

A partir del nivel 6 también puedes usar tu Fulgor Protector cuando una criatura en un rango de 30 pies (9 metros) de ti ataque a otra criatura.

LANZAMIENTO DE CONJUROS POTENTE

A partir del nivel 8 agregas tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

CORONA DE LUZ

A partir del nivel 17 puedes usar tu acción para activar un aura de luz solar que dura un minuto o hasta que la desactives, usando otra acción. Emites luz brillante en un radio de 60 pies (18 metros) y luz tenue en un radio de 30 pies (9 metros) más allá. Tus enemigos en la luz brillante tienen desventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que haga daño radiante o de fuego.

DOMINIO DE LA NATURALEZA

Los dioses de la naturaleza son tan variados como el mismo mundo natural, desde dioses inescrutables de los bosques profundos (como Silvanus, ObadHai, Chislev, Balinor y Pan) hasta deidades amistosas asociadas con primaveras y arboledas particulares (como Eldath). Los druidas reverencian la naturaleza como un todo y podrían servir a una de estas deidades, practicando ritos misteriosos y recitando plegarias casi olvidadas en su propia lengua secreta. Pero muchos de estos dioses también tienen clérigos, campeones que toman un rol más activo en cuanto a conseguir los intereses de un dios natural en particular. Estos clérigos podrían cazar las monstruosidades malvadas que incursionan en los bosques, bendecir la cosecha de los fieles o marchitar los cultivos de quienes ofenden a sus dioses.

Hechizos del Dominio de la Naturaleza

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>amistad con los animales, hablar con los animales</i>
3	<i>piel de robiza, brotar de espigas</i>
5	<i>crecimiento vegetal, muro de aire</i>
7	<i>dominar bestia, enredaderas agarradoras</i>
9	<i>plaga de insectos, zancada arbórea</i>

ACÓLITO DE LA NATURALEZA

En el nivel 1 aprendes un truco de druida de tu elección. También ganas competencia en una de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, o Supervivencia.

COMPETENCIA ADICIONAL

También en el nivel 1 obtienes competencia con armadura pesada.

CANALIZAR DIVINIDAD: HECHIZAR ANIMALES Y PLANTAS

Comenzando en el nivel 2, puedes usar tu Canalizar Divinidad para encantar animales o plantas.

Como una acción, muestras tu símbolo sagrado e invocas el nombre de tu deidad. Cada criatura del tipo bestia o planta que te vea en un rango de 30 pies (9 metros), debe hacer una salvación de Sabiduría. Si falla su salvación, es encantada durante un minuto o hasta que reciba daño. Mientras esté encantada será amistosa a ti y otras criaturas que designes.

AMORTIGUAR ELEMENTOS

Comenzando en el nivel 6 cuando tú o una criatura en un rango de 30 pies (9 metros) de ti reciba daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura resistencia contra ese tipo de daño.

GOLPE DIVINO

A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño de frío, fuego o eléctrico (a tu elección) al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

MAESTRO DE LA NATURALEZA

A partir del nivel 17 ganas la habilidad de comandar plantas y animales. Mientras las criaturas estén encantadas por tu rasgo Hechizar Animales y Plantas, puedes usar una acción adicional en tu turno para ordenar verbalmente a cada una de esas criaturas qué hacer en el turno siguiente.

DOMINIO DE LA TEMPESTAD

Los dioses cuyas carteras incluyen el dominio de Tempestad (como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, el Devorador, Zeus o Thor) gobiernan las tormentas, el cielo y el mar. Incluyen dioses del trueno y el relámpago, dioses de terremotos, algunos dioses de fuego y determinados dioses de la violencia, la fuerza física y el valor. En algunos panteones, un dios de este dominio reina sobre los demás y es conocido por la rápida justicia que imparte en forma de rayos. En los panteones de pueblos marineros, los dioses de este dominio son dioses del océano y patrones de los navegantes. Los dioses de la tempestad envían a sus clérigos a inspirar miedo entre la gente común, ya sea para mantenerlos en la senda de la rectitud o para incentivarlos

a realizar sacrificios de aplacamiento para evitar la ira divina.

Hechizos del Dominio de la Tempestad

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>nube brumosa, onda de trueno</i>
3	<i>ráfaga de viento, estallar</i>
5	<i>llamada al relámpago, tormenta aguanieve</i>
7	<i>controlar las aguas, tormenta de hielo</i>
9	<i>onda destructiva, plaga de insectos</i>

COMPETENCIAS ADICIONALES

En el nivel 1 ganas competencia con las armas marciales y armaduras pesadas.

IRA DE LA TORMENTA

También en el nivel 1 puedes reprender con truenos a tus atacantes. Cuando una criatura en un rango de 5 pies (1,5 metros) de ti que puedas ver te golpee con un ataque, puedes usar tu reacción para que haga una tirada de salvación de Destreza. La criatura recibe 2d8 de daño sónico o eléctrico (a tu elección) con una tirada de salvación fallida, y la mitad con una salvación exitosa. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

CANALIZAR DIVINIDAD: IRA DESTRUCTIVA

Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para blandir el poder de la tormenta con una increíble ferocidad.

Cuando hagas daño sónico o eléctrico, puedes usar tu Canalizar Divinidad para hacer el daño máximo, en lugar de tirar los dados.

GOLPE DE RAYO

A partir del nivel 6 cuando hagas daño eléctrico a una criatura Grande o más pequeña, también puedes empujarla a 10 pies (3 metros) de ti.

GOLPE DIVINO

A nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño sónico al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

HIJO DE LA TORMENTA

A partir del nivel 17 tienes velocidad de vuelo equivalente a tu actual velocidad de movimiento, siempre que no estés en interiores o bajo tierra.

DOMINIO DE SUPERCHERÍA

Los dioses de la superchería (como Tymora, Beshaba, Olidammara, el Viajero, Garl Glittergold, y Loki) son hacedores de engaños e instigadores que representan una constante amenaza al orden aceptado entre dioses y mortales. Son patrones de ladrones, canallas, apostadores, rebeldes y libertadores. Sus clérigos son una fuerza disruptiva en el mundo, hieren orgullosos, se burlan de los tiranos, roban a los ricos, liberan prisioneros y no hacen caso de las tradiciones huecas. Prefieren el subterfugio, las bromas, el engaño y el robo a la confrontación directa.

Hechizos del Dominio del Engaño

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>hechizar persona, disfrazarse</i>
3	<i>imagen múltiple, pasar sin dejar rastro</i>
5	<i>intermitencia, disipar magia</i>
7	<i>puerta dimensional, polimorfar</i>
9	<i>dominar persona, modificar recuerdo</i>

BENDICIÓN DEL TRAMPOSO

Comenzando cuando eliges este dominio a nivel 1 puedes usar tu acción para tocar a una criatura voluntaria y darle ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo). Esta bendición dura una hora o hasta que uses este rasgo nuevamente.

CANALIZAR DIVINIDAD: INVOCAR DUPLICIDAD

Comenzando en el nivel 2, puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear un duplicado ilusorio de ti mismo. Como una acción, creas una ilusión perfecta que dura 1 minuto o hasta que pierdas tu concentración (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). La ilusión aparece en un espacio desocupado en un rango de 30 pies (9 metros) de ti. Como una acción adicional en tu turno, puedes mover la ilusión hasta 30 pies (9 metros) a un espacio que puedas ver, pero debe permanecer en un rango no mayor de 120 pies (36 metros) de ti. Mientras dure, puedes lanzar conjuros como si estuvieses en el espacio de la ilusión, pero debes usar tus propios sentidos. Adicionalmente, cuando tanto tú y tu ilusión estéis en un rango de 5 pies de una criatura que pueda ver la ilusión, tienes ventaja en las tiradas de ataque, teniendo en cuenta la distracción que causa la ilusión en el objetivo.

CANALIZAR DIVINIDAD: CAPA DE LAS SOMBRAS

Comenzando en el nivel 6 puedes usar tu Canalizar Divinidad para desaparecer.

Como una acción, te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno. Te vuelves visible si atacas o lanzas un conjuro.

GOLPE DIVINO

A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño de veneno al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

DUPLICIDAD MEJORADA

En el nivel 17 puedes crear hasta 4 duplicados de ti mismo, en lugar de uno, cuando usas Invocar Duplicidad. Como una acción adicional en tu turno, puedes mover cualquier número de ellas hasta 30 pies (9 metros), con un rango máximo de 120 pies (36 metros) de ti.

DOMINIO DE LA VIDA

El dominio de Vida se centra en la vibrante energía positiva (una de las fuerzas fundamentales del universo) que sustenta toda la vida. Los dioses de la vida promueven la vitalidad y la salud a través de la sanación de los enfermos y heridos, haciéndose cargo de aquellos que lo necesitan y alejando a las fuerzas de la muerte y la no muerte. Prácticamente cualquier deidad no malvada puede reclamar su influencia sobre este dominio, particularmente deidades agrícolas (como Chauntea, Arawai, y Demeter), dioses solares (como Lathander, Pelor, y ReHorakhty), dioses de la sanación o la resistencia (como Ilmater, Mishakal, Apolo, y Diancecht), y dioses del hogar y la comunidad (como Hestia, Hathor, y Boldrei).

Hechizos del Dominio de la Vida

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<i>bendecir, curar heridas</i>
3	<i>restablecimiento menor, arma espiritual</i>
5	<i>faro de esperanza, revivir</i>
7	<i>custodia contra la muerte, guardián de la fe</i>
9	<i>curar heridas en masa, revivir a los muertos</i>

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando eliges este dominio en el nivel 1 ganas competencia con armaduras pesadas.

DISCÍPULO DE LA VIDA

También a nivel 1 tus conjuros de sanación son más efectivos. Cada vez que uses un conjuro de nivel 1 o superior para restaurar puntos de golpe a una criatura, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a 2 + el nivel del conjuro.

CANALIZAR DIVINIDAD: PRESERVAR VIDA

Empezando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para curar a los malheridos.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado y evocas energía curativa que puede restaurar un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige cualquier número de criaturas en un rango de 30 pies (9 metros) de ti, y reparte estos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede recuperar más de la mitad de los puntos de golpe máximos de una criatura. No puedes usar este rasgo en un muerto viviente o en un constructo.

SANADOR BENDECIDO

Empezando en el nivel 6 los conjuros de sanación que lanzas en otros te sanan a ti también. Cuando lanzas un conjuro de nivel 1 o superior que recupera puntos de golpe a una criatura que no seas tú, recuperas también puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

GOLPE DIVINO

A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño radiante al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

SANACIÓN SUPREMA

Empezando en el nivel 17 cuando normalmente tirarías uno o más dados para recuperar puntos de golpe con un hechizo, en lugar de eso utilizas la tirada más alta posible para cada dado. Por ejemplo, en vez de recuperar 2d6 puntos de golpe a una criatura, le recuperas 12.



DRUIDA

Elevando una vara nudosa envuelta con acebo, una elfa invoca la furia de la tormenta y hace descender rayos explosivos para aniquilar a los orcos que, blandiendo sus antorchas, amenazan su bosque.

Acucillado en la rama de un gran árbol y con la forma de un leopardo, un humano observa desde el interior de la jungla la extraña construcción de un templo dedicado a un Elemental del Aire Malvado, mientras mantiene un ojo puesto en las actividades de los cultistas.

Invocando una espada formada de puro fuego, un semielfo carga contra un grupo de soldados esqueléticos, rompiendo la magia antinatural que les da a esas repugnantes criaturas un burdo semblante de vida.

Ya sea invocando a las fuerzas elementales o emulando a las criaturas del mundo animal, los druidas son la personificación de la resistencia, astucia y furia de la naturaleza. Dicen no tener un dominio sobre la naturaleza. En lugar de eso, se ven como una extensión de la voluntad indomable de la misma.

EL PODER DE LA NATURALEZA

Los druidas reverencian la naturaleza por encima de todo, ganando sus conjuros y otros poderes mágicos a partir de su fuerza o de una deidad natural. Muchos druidas persiguen una espiritualidad mística de una unión trascendental con la naturaleza, en lugar de mostrar su devoción a una entidad divina, mientras que otros sirven a dioses de la naturaleza salvaje, animales, o de las fuerzas elementales. Las antiguas tradiciones druídicas son a veces llamadas “La Vieja Fe”, en contraste con los cultos a los dioses en templos y santuarios.

Los conjuros de druida se orientan hacia la naturaleza y los animales (el poder de dientes y garras, del sol y la luna,

Druida

Nivel	Bonificación de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro								
				1 ^{er}	2 ^o	3 ^o	4 ^o	5 ^o	6 ^o	7 ^o	8 ^o	9 ^o
1	+2	Lengua Druídica, Lanzamiento de Conjuros	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forma Salvaje, Círculo Druídico	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejorar Forma Salvaje, Mejora de Puntuación 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	Mejorar Forma Salvaje, Mejora de Puntuación 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 Puntuación 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 Puntuación 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, Conjuros Bestiales	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1

del fuego y la tormenta). Los druidas también ganan la habilidad de asumir formas animales, y algunos se dedican al estudio particular de esta práctica, incluso hasta el punto de preferir su forma animal a su forma natural.

PRESERVAR EL EQUILIBRIO

Para los druidas, el equilibrio de la naturaleza se mantiene de manera precaria. Los cuatro elementos que componen el mundo (aire, tierra, fuego y agua) deben permanecer en equilibrio. Si uno de los elementos se superpusiera a los demás, el mundo podría ser destruido, haciendo que uno de los planos elementales se adentrara en el plano material, reduciendo a añicos al resto de elementos. Por lo tanto, los druidas se oponen a los cultos del Mal Elemental y a cualquiera que promueva la dominación de un elemento sobre otros.

Los druidas también se preocupan por el delicado equilibrio ecológico que sustenta la vida vegetal y animal, y la necesidad de la gente civilizada de vivir en armonía con la naturaleza, no en oposición a ella. Los druidas aceptan lo que es cruel por naturaleza, y odian lo que no es natural, incluyendo las aberraciones (como contempladores y azotamientos) y los muertos vivientes (como zombis y vampiros). Los druidas a veces lideran ataques contra tales criaturas, especialmente cuando éstos invaden su territorio.

Los druidas a menudo custodian lugares sagrados o vigilan zonas vírgenes de la naturaleza. Pero cuando se presenta un peligro significativo, que amenaza el equilibrio de la naturaleza o el de las tierras que protegen, los druidas adquieren un papel más activo en la lucha contra esas amenazas como aventureros.

CREANDO UN DRUIDA

Al hacer un druida, considera por qué tu personaje tiene un vínculo tan cercano con la naturaleza. Tal vez vive en una sociedad donde la Vieja Fe aún se mantiene viva, o fue criado en algún bosque. Tal vez tu personaje tuvo un encuentro dramático con los espíritus de la naturaleza, se encontró cara a cara con un águila gigante o un lobo terrible y sobrevivió a la experiencia. Quizás nació durante una épica tormenta o una erupción volcánica, lo que fue interpretado como una señal de que convertirse en un druida era parte de su destino.

¿Siempre has sido un aventurero como parte de tu vocación druídica, o te iniciaste en la vida de aventuras tras pasar un tiempo como guardián de un lugar sagrado? Tal vez tu hogar ha sido mancillado por el mal, y te fuiste en

busca de una vida de aventuras con la esperanza de encontrar un nuevo hogar o propósito.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un druida rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Sabiduría debe ser tu mayor puntuación de característica, seguida de Constitución. Segundo, elige el trasfondo Ermitaño.

RASGOS DE CLASE

Como druida, ganas lo siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de druida.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de druida después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera, armadura media, escudos (los druidas no son competentes con ninguna armadura o escudo hecho de metal).

Armas: bastones, cimitarras, clavas, dagas, dardos, hoces, hondas, lanzas, mazas.

Herramientas: kit de herboristería.

Tiradas de Salvación: Inteligencia, Sabiduría.

Habilidades: Escoge dos entre Arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Religión, Supervivencia y Trato de Animales.

EQUIPO

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo concedido por tu trasfondo:

- (a) un escudo de madera o (b) cualquier arma simple cuerpo a cuerpo.
- (a) una cimitarra o (b) cualquier arma simple a distancia.
- armadura de cuero, un equipo de explorador y un foco druídico.

LENGUA DRUÍDICA

Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes usarlo para hablar o para dejar escritos mensajes ocultos. Tú y otros que conozcan druídico advierten la presencia de mensajes automáticamente. Otros deben tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para ver el mensaje, pero no podrán descifrarlo sin magia.

BOSQUES Y PLANTAS SAGRADAS

Un druida reconoce ciertos árboles y plantas como sagradas, sobre todo alisos, fresnos, abedules, ancianos, avellanos, acebos, enebros, el muérdago, robles, serbales, sauces, y yucas. Los druidas a menudo utilizan dichas plantas como parte de fuente para canalizar y lanzar sus hechizos, que incorporan trozos de roble, tejo o ramitas de muérdago.

Del mismo modo, un druida usa el bosque para hacer otros objetos, tales como armas y escudos que se asocian con la muerte y el renacimiento. Las armas que empuñan, como cimitarras u hoces, pueden estar hechas del árbol Ceniza asociado con la vida, o de roble con la fuerza. Estas maderas son excelentes para sus mangos o incluso para piezas completas, como garrotes, bastones o escudos.

El árbol Alder se asocia con el aire, y su madera es utilizada para armas arrojadas, como dardos o jabalinas.

Los druidas de las regiones que carecen de las plantas descritas aquí han optado por otras plantas para asumir usos similares. Por ejemplo, un druida de una región desértica podría valorar y utilizar los árboles de yuca y las plantas de cactus.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Basándose en la esencia divina de la naturaleza misma, puedes lanzar conjuros para dar a dicha esencia la forma que desees. Mira el Capítulo 10 para las reglas generales de lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para la lista de conjuros del druida.

TRUCOS

A partir del nivel 1 conoces dos trucos a tu elección de la lista de conjuros del druida. Aprendes trucos adicionales a tu elección a niveles superiores, tal y como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla Druida.

PREPARAR Y LANZAR CONJUROS

La tabla Druida muestra cuántos espacios para conjuros tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros debes gastar un espacio del nivel de ese conjuro o superior. Recuperas todos los espacios para conjuros gastados después de un descanso prolongado.

Preparas la lista de conjuros que eres capaz de lanzar, eligiéndolos de la lista de conjuros de druida. Cuando lo hagas, escoge un número de conjuros de druida igual a tu modificador de Sabiduría + tu nivel de druida (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un druida de nivel 3, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de conjuro de

nivel 2. Con una Sabiduría de 16, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo usando un espacio de conjuro de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalices un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere tiempo de oración y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro preparado.

CARACTERÍSTICAS PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

La Sabiduría es tu característica para lanzar conjuros de druida, ya que extraes tu magia de tu devoción y sintonía con la naturaleza. Usas tu Sabiduría cada vez que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría para determinar la CD de las tiradas de salvación para los conjuros de druida que lances y cuando realices una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

CONJURACIÓN RITUAL

Puedes lanzar conjuros de druida como un ritual si ese conjuro lleve el descriptor de ritual y tengas el conjuro preparado.

FOCO DIVINO

Puedes usar un foco druídico (ver el Capítulo 5) como tu foco de lanzamiento para tus hechizos de druida.

FORMA SALVAJE

Comenzando en el nivel 2 puedes utilizar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que has visto antes. Puede utilizar esta habilidad dos veces. Recuperas los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Tu nivel de druida determina en qué bestias puedes transformarte, como se muestra en la tabla Formas Salvajes. A partir del nivel 2, por ejemplo, puedes transformarse en cualquier animal con un valor de desafío de 1/4 o menor

Formas Salvajes

Nivel	VD máximo	Limitaciones	Ejemplo
2	1/4	Sin velocidad de natación o de vuelo	Lobo
4	1/2	Sin velocidad de vuelo	Cocodrilo
8	1	-	Águila Gigante

que no tenga velocidad de vuelo o de nado.

Puedes permanecer en forma de bestia durante un número de horas igual a la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Después vuelves a tu forma natural, a menos que gastes otro uso de esta habilidad. Podrás volver a tu forma natural como acción gratuita en tu turno. También vuelves automáticamente a tu forma natural si caes inconsciente, te reducen a 0 puntos de golpe o mueres.

Mientras estés transformado se te aplican las siguientes reglas:

- Las estadísticas de tu personaje se sustituyen por las estadísticas de la bestia, pero se conserva tu alineamiento, personalidad y tus puntuaciones de característica de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma.



También conservas todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar las de la criatura. Si la criatura es competente en la misma habilidad que tú y su bonificador de competencia es mayor que el tuyo, utiliza el bonificador de competencia de la criatura en lugar del tuyo. Si la criatura tiene cualquier acción legendaria o acciones de guarida, no podrás utilizarlos.

- Al transformarte, asumes los puntos de golpe de la bestia y sus Dados de Golpe. Cuando vuelves a tu forma normal regresas con el número de puntos de golpe que tenías antes de estar transformado. Sin embargo, si vuelves como resultado de que te hayan reducido a 0 puntos de golpe, todo el daño restante de esa cantidad se transfiere a tu forma natural. Por ejemplo, si recibes 10 puntos de daño en tu forma animal pero solamente te quedaba 1 punto de golpe, vuelves a tu forma natural y recibes 9 puntos de daño. Mientras el exceso de daño no reduzca los puntos de golpe de tu forma natural a 0, no terminarás tumbado e inconsciente.
- No puedes lanzar hechizos, y tu capacidad para hablar o realizar cualquier acción que requiera las manos se limitará a las capacidades de tu forma bestial. Transformarte no rompe tu concentración para un hechizo que ya hayas lanzado, sin embargo, te impide realizar acciones que formen parte de un hechizo, como un conjuro de llamar al relámpago, que ya conjuraste.
- Conservas los beneficios de cualquier rasgo de tu clase, raza, u otra fuente y podrás utilizarlos si la nueva forma es físicamente capaz de hacerlo. Sin embargo, no se podrán utilizar cualquiera de los sentidos especiales, como visión en la oscuridad, a menos que la nueva forma también tenga ese sentido.
- Tú decides si tu equipo cae al suelo en tu espacio, se funde en tu nueva forma, o es usado por ella. Las funciones del equipo se mantienen de forma normal, pero el DM decide si es práctico para la nueva forma llevar una pieza de equipo, basándose en la forma y el tamaño de la criatura. Tu equipo no cambia de tamaño o forma para que coincida con tu nueva forma, y cualquier equipo que la nueva forma no pueda usar o bien debe caer al suelo o fusionarse contigo. El equipo que se funde contigo queda inutilizable hasta que vuelvas a transformarte.

CÍRCULO DRUÍDICO

A partir del nivel 2 eliges identificarte con un círculo druídico: el Círculo de la Tierra o el Círculo de la Luna, ambos detallados al final de la descripción de la clase. Tu

elección te otorga habilidades en el nivel 2 y de nuevo al nivel 6, 10 y 14.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4 y nuevamente a los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este procedimiento.

CUERPO ETERNO

A partir del nivel 18 la magia primigenia que manejas hace que envejecas lentamente. Por cada 10 años que pasan, tu cuerpo envejece sólo 1 año.

CONJUROS BESTIALES

Comenzando en el nivel 18 puedes lanzar muchos de tus conjuros de druida en cualquier forma que asumas por el uso de tu Forma Salvaje. Puedes realizar los componentes somáticos y verbales de un conjuro de druida mientras estás en forma bestial pero no eres capaz de proporcionar los componentes materiales.

ARCHIDRUIDA

A partir del nivel 20 puedes usar tu rasgo de Forma Salvaje de manera ilimitada.

Además, puedes ignorar los componentes verbales y somáticos de tus hechizos de druida, así como los componentes materiales que carecen de coste y no son consumidos por el hechizo. Ganas este beneficio tanto en tu forma natural como en tu forma salvaje.

Ártico	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>brote de espinas, inmovilizar persona</i>
5	<i>t tormenta de granizo, ralentizar</i>
7	<i>libertad de movimiento, tormenta de hielo</i>
9	<i>comunión con la naturaleza, cono de frío</i>
Bosque	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>piel robliza, trepar cual arácnido</i>
5	<i>crecimiento vegetal, llamar al relámpago</i>
7	<i>adivinación, libertad de movimiento</i>
9	<i>comunión con la naturaleza, zancada arbórea</i>
Costa	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>imagen múltiple, paso brumoso</i>
5	<i>caminar por el agua, respiración acuática</i>
7	<i>controlar el agua, libertad de movimiento</i>
9	<i>conjurar elemental, escudriñamiento</i>
Desierto	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>contorno borroso, silencio</i>
5	<i>crear comida y agua, protección contra la energía</i>
7	<i>Marchitar, terreno alucinatorio</i>
9	<i>Muro de piedra, plaga de insectos</i>
Infraoscuridad	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>telaraña, trepar cual arácnido</i>
5	<i>forma gaseosa, nube apestosa</i>
7	<i>invisibilidad mayor, transformar piedra</i>
9	<i>nube aniquiladora, plaga de insectos</i>
Montaña	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>brote de espinas, trepar cual arácnido</i>
5	<i>fundirse con la piedra, rayo relampagueante</i>
7	<i>modelar la piedra, piel pétrea</i>
9	<i>muro de piedra, pasamiento</i>
Pantano	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>flecha ácida de Melf, oscuridad</i>
5	<i>caminar por el agua, nube apestosa</i>
7	<i>libertad de movimiento, localizar criatura</i>
9	<i>Escudriñamiento, plaga de insectos</i>
Pradera	
Nivel de Druida	conjuros de círculo
3	<i>invisibilidad, pasar sin dejar rastro</i>
5	<i>acelerar, luz del día</i>
7	<i>adivinación, libertad de movimiento</i>
9	<i>sueño, plaga de insectos</i>

CÍRCULOS DRUÍDICOS

Aunque su organización es invisible para la mayoría de los forasteros, los druidas son parte de una sociedad que se extiende por la tierra, haciendo caso omiso de las fronteras políticas. Todos los druidas son miembros nominales de esta sociedad druídica, aunque algunas personas están tan aisladas que nunca han visto a ningún miembro de alto rango de la sociedad o han participado en reuniones druídicas. Los druidas se reconocen unos a otros como hermanos y hermanas. No obstante, al igual que las criaturas salvajes, los druidas a veces compiten, o incluso unos se aprovechan de otros.

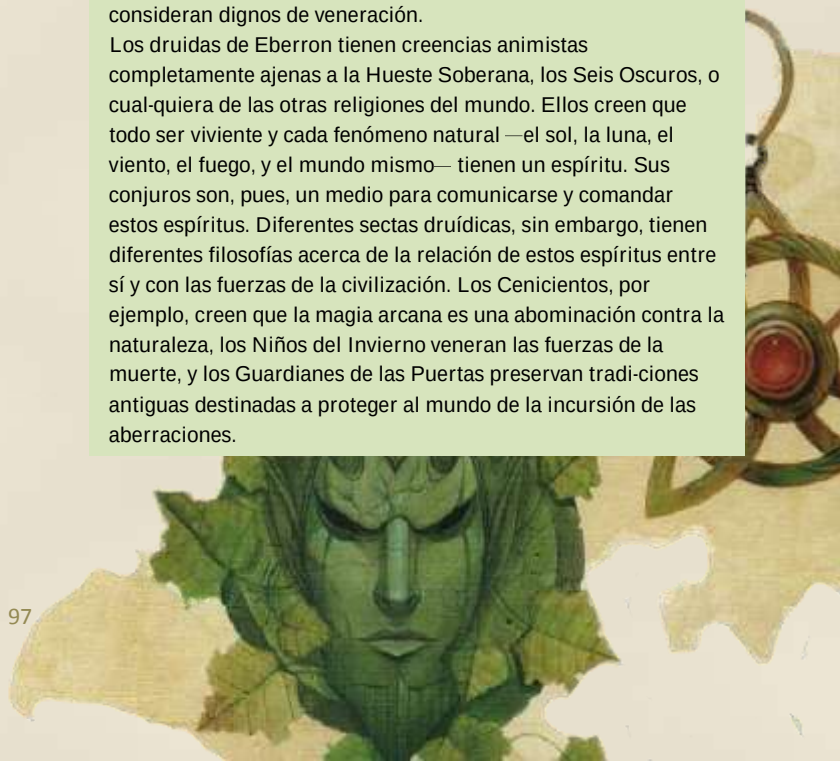
A escala local, los druidas se organizan en círculos que comparten ciertas perspectivas sobre la naturaleza, el equilibrio y su camino como druidas.

LOS DRUIDAS Y LOS DIOS

Algunos druidas veneran a las mismas fuerzas de la naturaleza, pero la mayoría de los druidas son devotos de una de las muchas deidades de la naturaleza adoradas en el multiverso (las listas de los dioses en el Apéndice B incluye muchas de esas deidades). El culto a esas deidades a menudo se considera una tradición más antigua que la fe de los clérigos y de los pueblos civilizados. De hecho, en el mundo de Greyhawk, a la fe de los druidas se la llama la Vieja Fe, y tienen muchos adeptos entre los agricultores, silvicultores, pescadores y otros que viven cerca de la naturaleza. Esta tradición incluye la adoración de la naturaleza como una fuerza primordial más allá de la personificación. También abarca la adoración a Beory, la Madre Oerth, así como a Obad-Hai, Ehlonna y Ulao.

En los mundos de Greyhawk y los Reinos Olvidados, los círculos druídicos no suelen conectarse a la fe de una sola deidad de la naturaleza. Cualquier círculo de los Reinos Olvidados, por ejemplo, podría incluir druidas que veneran a Silvanus, Mielikki, Eldat, Khauntea, o incluso las severos Dioses de la Furia: Talos, Malar, Auril y Úmberli. Estos dioses de la naturaleza a menudo son llamados el Primer Círculo, los primeros entre los druidas, y la mayoría de druidas, o todos (incluso los violentos), los consideran dignos de veneración.

Los druidas de Eberron tienen creencias animistas completamente ajenas a la Hueste Soberana, los Seis Oscuros, o cualquiera de las otras religiones del mundo. Ellos creen que todo ser viviente y cada fenómeno natural —el sol, la luna, el viento, el fuego, y el mundo mismo— tienen un espíritu. Sus conjuros son, pues, un medio para comunicarse y comandar estos espíritus. Diferentes sectas druídicas, sin embargo, tienen diferentes filosofías acerca de la relación de estos espíritus entre sí y con las fuerzas de la civilización. Los Cenicientos, por ejemplo, creen que la magia arcana es una abominación contra la naturaleza, los Niños del Invierno veneran las fuerzas de la muerte, y los Guardianes de las Puertas preservan tradiciones antiguas destinadas a proteger al mundo de la incursión de las aberraciones.



EL CÍRCULO DE LA TIERRA

El Círculo de la Tierra está formado por los místicos y los sabios que salvaguardan los conocimientos y ritos antiguos a través de una extensa tradición oral. Estos druidas se reúnen dentro de círculos sagrados de árboles o de piedras para susurrarse secretos primigenios en druídico. Los miembros más sabios del círculo presiden como líderes espirituales a las comunidades que se aferran a la Vieja Fe y sirven como asesores de los gobernantes de esta gente. Como miembro de este círculo, tu magia se ve influida por la tierra en que fuiste iniciado en los misteriosos ritos del círculo.

TRUCO ADICIONAL

Cuando eliges este círculo en nivel 2 puedes aprender un truco de druida adicional de tu elección.

RECUPERACIÓN NATURAL

A partir del nivel 2 puedes recuperar algo de tu energía mágica sentándote en meditación y comunión con la naturaleza. Durante un descanso breve, eliges espacios de conjuro gastados para recuperarlos. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o inferior a la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia arriba), y ninguno de los espacios pueden ser de nivel 6 o superior. No puedes utilizar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso prolongado. Por ejemplo, si eres un druida de nivel 4 puedes recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de nivel 1.

CONJUROS DEL CÍRCULO

Tu conexión mística con la tierra te imbuje con la habilidad de lanzar ciertos conjuros. Al nivel 3, 5, 7 y 9 accedes a conjuros del círculo relacionados con la tierra en la que te convertiste en un druida. Elige una tierra —ártico, bosque, costa, desierto, infraoscuridad, montaña, pantano, o prado— y consulta la lista de conjuros asociados. Una vez que adquieras acceso a un conjuro del círculo, siempre lo tienes preparado y no cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes acceso a un conjuro que no aparece en la lista del druida, no obstante cuenta como un conjuro de druida para ti.

ZANCADA FORESTAL

A partir del nivel 6 moverte a través de terreno difícil no mágico no requiere de movimiento adicional. También puedes pasar a través de las plantas no mágicas sin ser frenado por ellas y sin recibir daño si tienen espinas, zarzas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las plantas que son creadas o manipuladas mágicamente

para impedir el movimiento, como las creadas por el conjuro enmarañar.

PROTECCIÓN DE LA NATURALEZA

Al alcanzar el nivel 10 no puedes ser encantado o asustado por elementales o criaturas feéricas y eres inmune al veneno y la enfermedad.

SANTUARIO DE LA NATURALEZA

Al llegar al nivel 14 las criaturas del mundo natural sienten tu conexión con la naturaleza y se vuelven reacios a atacarte. Cuando un animal o una planta te ataquen deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros. En una tirada fallida la criatura deberá elegir un objetivo diferente o el ataque fallará automáticamente. Si supera la salvación la criatura es inmune a este efecto durante 24 horas. La criatura es consciente de este efecto antes de que haga su ataque contra ti.

EL CÍRCULO DE LA LUNA

Los druidas del Círculo de la Luna son fieros guardianes de lo salvaje. Su orden se reúne bajo la luna llena para compartir noticias y posibles peligros. Se adentran en los lugares más profundos de la naturaleza, donde podrían pasar semanas antes de cruzarse con otra criatura humanoide, y mucho menos con otro druida. Cambiantes como la luna, un druida de este círculo podría acechar como un gran gato una noche, elevarse sobre las copas de los árboles como un águila al día siguiente, y abalanzarse a través de la maleza en forma de oso para ahuyentar a un intruso monstruoso. Lo salvaje es parte de la sangre del druida.

FORMA SALVAJE DE COMBATE

Cuando eliges este círculo al nivel 2 obtienes la habilidad de utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel del espacio de conjuro gastado.

FORMAS DEL CÍRCULO

Los ritos de tu círculo te otorgan la capacidad de transformarte en formas animales más peligrosas. A partir del nivel 2 puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío 1 (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).



A partir de nivel 6 puedes transformarte en una bestia con un valor de desafío equivalente a un tercio de tu nivel de druida, redondeando hacia abajo.

GOLPE PRIMITIVO

Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.

FORMA SALVAJE ELEMENTAL

Al llegar al nivel 10 puedes emplear dos usos de tu Forma Salvaje a la vez para transformarte en un elemental de aire, de tierra, de fuego o de agua.

MIL FORMAS

Cuando llegues nivel 14 habrás aprendido a usar la magia para alterar tu aspecto físico de otras maneras. Puedes lanzar alterar el propio aspecto a voluntad.



EXPLORADOR

Un humano de aspecto duro y salvaje acecha en solitario, oculto entre las sombras de los árboles, a unos orcos que planean una incursión en una granja cercana.

Con una espada corta en cada mano, se transforma en un torbellino de acero, derribando un enemigo tras otro. Tras saltar rodando fuera de un cono de aire helado, la elfa se afianza y desenfunda su arco para disparar una flecha al dragón blanco. Ignorando la ola de miedo que emana de la criatura como el frío de su aliento, arroja una flecha tras otra tratando de encontrar las brechas entre las gruesas escamas del dragón.

Con su mano en alto, el semielfo silba al halcón que traza círculos sobre él, llamando al ave de regreso a su lado. Susurrando instrucciones en élfico, señala al oso lechuza que ha estado rastreando y envía el halcón a distraer a la criatura mientras prepara su arco.

Lejos del bullicio de las ciudades y pueblos, más allá de las defensas que mantienen a las granjas más lejanas protegidas de los terrores de la naturaleza, en medio de tupidos bosques sin caminos y a través de enormes y vacías llanuras, los exploradores mantienen su interminable guardia.

CAZADORES LETALES

Guerreros de las tierras salvajes, los exploradores se especializan en cazar a los monstruos que acechan en los límites de la civilización (saqueadores humanoides, bestias enfurecidas y monstruosidades, terribles gigantes, y dragones mortales). Aprenden a rastrear a sus presas como un depredador, moviéndose furtivamente a través de los bosques y escondiéndose entre la maleza y las ruinas. Los exploradores centran su entrenamiento en las técnicas de combate que son particularmente útiles contra sus enemigos predilectos.

Gracias a su familiaridad con lo salvaje, los exploradores adquieren la habilidad de lanzar conjuros que aprovechan el poder de la naturaleza, como los del druida. Sus conjuros, como sus habilidades de combate, potencian la velocidad, el sigilo y la caza. Los talentos y habilidades de un explorador se afinan con mortal precisión en la sombría misión de proteger las tierras fronterizas.



Explorador

Nivel	Bonificación de Competencia	Rasgos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro				
				1 ^{er}	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a
1	+2	Enemigo Predilecto, Explorador de lo Natural	-	-	-	-	-	-
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros	2	2	-	-	-	-
3	+2	Arquetipo Explorador, Conciencia Primitiva	3	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque extra	4	4	2	-	-	-
6	+3	Mejora de Enemigo Predilecto, Explorador de lo Natural	4	4	2	-	-	-
7	+3	Rasgo del Arquetipo de Explorador	5	4	2	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica, Zancada Forestal	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Mejora de Explorador de lo Natural, Esconderte a Plena Vista	6	4	3	2	-	-
11	+4	Rasgo del Arquetipo de Explorador	7	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Mejora de Enemigo Predilecto, Esfumarse	8	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo del Arquetipo de Explorador	9	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de Puntuación 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 Puntuación de Característica	11	4	3	3	3	2
20	+6	Asesino de Enemigos	11	4	3	3	3	2

AVENTUREROS INDEPENDIENTES

Aunque un explorador podría ganarse la vida como un cazador, guía, o rastreador, su verdadera vocación es defender los límites de la civilización de los estragos de los monstruos y de las hordas de humanoides que presionan desde las tierras salvajes. En algunos lugares, los exploradores se reúnen en órdenes secretas o unen fuerzas con los círculos druídicos. Muchos exploradores son, sin embargo, independientes casi hasta el límite, pues saben que cuando un dragón o una banda de orcos ataca, un explorador podría ser la primera (y, posiblemente, la última) línea de defensa.

Esta feroz independencia del explorador lo hace muy adecuado para la aventura, ya que están acostumbrados a la vida lejos de la comodidad de una cama seca y un baño caliente. Ante las quejas y lloriqueos de los aventureros de ciudad por las dificultades de la naturaleza, los exploradores responden con cierta mezcla de diversión, frustración, y compasión. Pero aprenden rápidamente que aquellos aventureros que pueden llevar su propia carga en la lucha contra los enemigos de la civilización pueden ser una valiosa ayuda. La mimada gente de la ciudad puede que no sepa cómo forrajear o encontrar agua dulce en un entorno salvaje, pero lo compensan de otras maneras.

CREANDO UN EXPLORADOR

Al crear tu explorador, considera la naturaleza de la formación que te confirió tus capacidades particulares. ¿Te entrenaste con un solo mentor, vagando junto a él por las selvas hasta que dominaste los caminos del explorador? ¿Abandonaste el aprendizaje o fue tu maestro asesinado (tal vez por el mismo tipo de monstruo que se convirtió en tu enemigo predilecto)? O quizá aprendiste tus habilidades como integrante de un grupo de exploradores aliados con un círculo de druidas, entrenado en los caminos místicos y saberes de lo salvaje. Podrías ser un autodidacta, un ermitaño que aprendió sus habilidades de combate, rastreo, e incluso su conexión mágica con la naturaleza debido a la necesidad de sobrevivir en la naturaleza. ¿Cuál es la fuente de tu particular odio hacia cierto tipo de enemigos? ¿Un monstruo mató a alguien que amabas o destruyó tu pueblo natal? ¿O has visto demasiadas incursiones de estas criaturas y te has comprometido a frenar sus asaltos? ¿Supone tu carrera de aventurero una continuación de tu trabajo como protector de las fronteras, o más bien un cambio significativo? ¿Qué te hizo unirse a un grupo de aventureros? ¿Te resulta difícil enseñar a tus nuevos aliados los caminos de la naturaleza, o por contra agradeces el alivio a la soledad que te ofrecen?

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes hacer un explorador rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Destreza debería ser tu máxima puntuación de característica, seguida de Sabiduría (algunos exploradores se centran en el combate con dos armas, por lo que Fuerza debería ser superior a la Destreza). Segundo, escoge el trasfondo Forastero.

RASGOS DE CLASE

Como explorador, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de explorador.

Puntos de Golpe en primer nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por cada nivel de explorador después de primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera, armadura media, escudos.

Armas: armas simples, armas marciales.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Fuerza, Destreza.

Habilidades: escoge tres entre Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia, y Trato con Animales.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) una cota de escamas o (b) armadura de cuero.
- (a) dos espadas cortas o (b) dos armas simples cuerpo a cuerpo.
- (a) un equipo de saqueador o (b) un equipo de explorador.
- Un arco largo y un carcaj con 20 flechas.

ENEMIGO PREDILECTO

Empezando en el nivel 1 posees una importante experiencia en el estudio, el seguimiento, la caza, e incluso el habla de un cierto tipo de enemigo.

Elige un tipo de enemigo predilecto: aberraciones, bestias, celestiales, constructos, dragones, elementales, feéricos, infernales, gigantes, monstruos, cienos, plantas o muertos vivientes.

Alternativamente, puedes seleccionar dos razas de humanoides (como gnolls y orcos) como enemigos predilectos.

Tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como ventajas

en las tiradas de Inteligencia para recabar información sobre ellos.

Al obtener este rasgo también aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos predilectos si es que efectivamente hablan.

Eliges un enemigo predilecto adicional, así como un lenguaje asociado, en el nivel 6 y en el 14. Conforme ganas niveles, tus elecciones deberían reflejar los tipos de monstruos que has encontrado en tus aventuras.

EXPLORADOR DE LO NATURAL

Estás particularmente familiarizado con un tipo de entorno natural y eres experto en viajar y sobrevivir en tal región.

Elige un tipo de terreno predilecto: ártico, costa, desierto, bosques, praderas, montañas, pantanos, o la Infraoscuridad. Cuando hagas una tirada de Inteligencia o Sabiduría relacionada con tu terreno predilecto, tu bonificador de competencia se duplica si estás utilizando una habilidad en la que eres competente.

Si viajas durante una hora o más a través de tu terreno predilecto, ganas los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no ralentiza los viajes de tu grupo.
- Tu grupo no se perderá salvo que intervenga la magia en ello.
- Incluso cuando estás ocupado con otra actividad mientras viajas (como buscar comida, navegar, o rastrear) sigues estando alerta respecto a otros peligros.
- Si viajas solo, puedes moverte sigilosamente a velocidad normal.
- Cuando forrajeas, hallas el doble de alimento de lo que encontrarías normalmente.

- Mientras rastrees a otras criaturas, puedes conocer su número exacto, sus tamaños y cuánto tiempo hace que han pasado a través de una zona.

Eliges terrenos predilectos adicionales en el nivel 6 y 10.

ESTILO DE COMBATE

A partir del nivel 2 adoptas un estilo particular de combate como especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes elegir un Estilo de Combate más de una vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

A DISTANCIA

Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Defensa

Mientras llesves puesta una armadura ganas un +1 la CA.

DUELISTA

Cuando llevas un arma en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

LUCHA CON DOS ARMAS

Cuando luchas con el estilo de combate de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando alcances el nivel 2 habrás aprendido a utilizar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, tal y como lo hace un druida. Consulta el Capítulo 10 para ver las reglas generales del lanzamiento de conjuros y al Capítulo 11 para ver la lista de conjuros del explorador.

ESPACIOS DE CONJURO

La tabla del explorador muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio de conjuros de nivel igual o superior al conjuro deseado. Recuperas todos tus espacios de conjuros cuando finalizas un descanso prolongado.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 amistad animal y tienes un espacio de conjuros de nivel 1 y uno de nivel 2, puedes lanzarlo usando cualquiera de los dos espacios.

CONJUROS CONOCIDOS DE NIVEL 1 Y SUPERIOR

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

La columna Conjuros Conocidos de la tabla explorador muestra cuándo puedes aprender más conjuros de explorador a tu elección. Cada conjuro debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros. Por ejemplo, cuando se alcanza el nivel 5 en esta clase, puede aprender un nuevo conjuro de nivel 1 o 2.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir reemplazar uno de tus conjuros de explorador que conozcas por uno de la lista de conjuros del explorador, el cual debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

La sabiduría es tu característica de lanzamiento de conjuros para tus hechizos de explorador, debido a que tu magia viene de tu sintonía con la naturaleza. Usas tu Sabiduría siempre que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría para determinar la CD de la tirada de salvación de un conjuro de explorador que lances y cuando realices una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

ARQUETIPO DE EXPLORADOR

A nivel 3 eliges un arquetipo que te esfuerzas en emular: Cazador o Señor de las Bestias, ambos detallados al final de la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos a nivel 3 y de nuevo a los niveles 7, 11, y 15.

CONCIENCIA PRIMITIVA

A partir del nivel 3 puedes utilizar una acción y gastar un espacio de conjuros para concentrar tu atención en el terreno que te rodea. Durante 1 minuto por nivel de



espacio de conjuros que gastes, puedes detectar si los siguientes tipos de criaturas se encuentran en un perímetro de 1 milla [1,6 kilómetros] (o de hasta 6 millas [9,6 kilómetros] si estás en tu terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, feéricos, demonios, y muertos vivientes. Este rasgo no revela la ubicación de las criaturas ni su número.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4 y también en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes mejorar 2 puntos una puntuación de característica, o puedes incrementar 1 punto de dos puntuaciones de características a tu elección. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este procedimiento.

ATAQUE EXTRA

Empezando en el nivel 5 puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.

ZANCADA FORESTAL

A partir del nivel 8 moverte a través de terreno difícil no mágico no requiere movimiento adicional. También puedes pasar a través de las plantas no mágicas sin ser frenado por ellas y sin recibir daño si tienen espinas, zarzas o algún riesgo similar.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las plantas que son creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, como las creadas por el conjuro enmarañar.

OCULTARSE A PLENA VISTA

A partir de nivel 10 puedes pasar 1 minuto para camuflarte. Debes tener acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín u otros materiales naturales con los que crear tu camuflaje.

Una vez que te camufles de esta manera, puedes intentar ocultarte contra una superficie sólida, como un árbol o una pared, que sea al menos tan alto y ancho como tú. Ganas un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), siempre y cuando permanezcas sin moverte ni realices acciones. Una vez que te muevas o realices una acción o una reacción, debes camuflarte de nuevo para ganar este beneficio.

ESFUMARSE

A partir de nivel 14 puedes utilizar la acción Esconderte como acción adicional en tu turno. Además, no puedes ser rastreado por medios no mágicos, a menos que decidas dejar un rastro.

SENTIDOS SALVAJES

A partir del nivel 18 obtienes sentidos sobrenaturales que te ayudan a luchar contra criaturas que no puedes ver. Cuando atacas a una criatura que no puedes ver, tu incapacidad de verla no implica una desventaja en tus tiradas de ataque contra ella.

También eres consciente de la ubicación de cualquier criatura invisible que se encuentre a 30 pies (9 metros) de ti, siempre que la criatura no se esté escondiendo de ti y no estés cegado o ensordecido.

ASESINO DE ENEMIGOS

A nivel 20 te conviertes en un cazador sin igual de tus enemigos. Una vez por turno, puedes añadir tu modificador de Sabiduría a la tirada de ataque o la tirada de daño de un ataque que hagas contra uno de tus enemigos predilectos. Puedes optar por utilizar este rasgo antes o después de realizar la tirada, pero antes de que se apliquen los efectos de la tirada.

Arquetipos del Explorador

El ideal del explorador tiene dos vertientes clásicas: el Cazador y el Señor de las Bestias.

ARQUETIPOS DE EXPLORADOR

El ideal del explorador tiene dos vertientes clásicas: el Cazador y el Señor de las Bestias.

CAZADOR

Asumir el arquetipo del Cazador implica aceptar tu papel como baluarte defensivo entre la civilización y el terror de las tierras salvajes. Al elegir la senda del Cazador, aprendes técnicas especializadas para la lucha contra las amenazas a las que te enfrentas, desde acabar con ogros y hordas de orcos hasta enfrentarse con gigantes e intimidantes dragones.

PRESA DEL CAZADOR

A nivel 3 ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Asesino Colosal. Tu tenacidad puede desgastar hasta a los enemigos más potentes. Cuando golpees a una criatura con un arma, ésta sufre un 1d8 adicional de daño si está por debajo de su máximo de puntos de golpe. Puedes causar este daño extra sólo una vez por turno.

Asesino de Gigantes. Cuando una criatura Grande o más grande que tú, a una distancia máxima de 5 pies de ti, te golpea o falla con su ataque contra ti, puedes utilizar tu reacción para atacar a esa criatura inmediatamente después de su ataque, mientras puedas verla.

Rompe Hordas. Una vez por turno, cuando hagas un ataque con armas, puedes realizar otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que esté a

menos de 5 pies del objetivo original y dentro del rango de tu arma.

TÁCTICAS DEFENSIVAS

A nivel 7 ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Escapar de la Horda. Los ataques de oportunidad contra ti se hacen con desventaja.

Defensa Contra Ataques Múltiples. Cuando una criatura te golpea con un ataque, ganas un bonificador +4 a la CA contra todos los ataques posteriores realizados por esa criatura durante el resto del turno.

Voluntad de Acero. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra miedo.

ATAQUE MÚLTIPLE

A nivel 11 ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Torrente. Puedes utilizar tu acción para hacer un ataque a distancia contra cualquier número de criaturas en torno a 10 pies (3 metros) de un punto que puedas ver (siempre dentro del alcance de tu arma). Debes tener munición para cada objetivo, como siempre, y realizar una tirada de ataque por separado para cada uno de ellos.

Ataque de Torbellino. Puedes utilizar tu acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier número de criaturas que estén a 5 pies (1,5 metros) de ti, realizando una tirada de ataque separada para cada uno de ellos.

DEFENSA SUPERIOR DEL CAZADOR

A nivel 15 ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Evasión. Puedes esquivar ágilmente algunos efectos de área, como por ejemplo el ardiente aliento de un dragón rojo o un conjuro de rayo relampagueante. Cuando estés sujeto a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir sólo la mitad de daño, en lugar de eso no sufres ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad de daño si fallas la tirada.

Contracorriente. Cuando una criatura hostil falla su ataque cuerpo a cuerpo sobre ti, puedes utilizar tu reacción para obligarla a repetir el mismo ataque contra otra criatura (que no sea sobre sí misma) de tu elección.

Esquiva Asombrosa. Cuando un atacante que puedas ver te golpea, puedes utilizar tu reacción para reducir a la mitad el daño de los ataques recibidos.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

El arquetipo de Señor de las Bestias encarna la amistad entre las razas civilizadas y las bestias del mundo.

Concentrados en un mismo objetivo, explorador y bestia se

unen para luchar contra los monstruosos enemigos que amenazan tanto a la civilización como a las tierras salvajes por igual. Adoptar el arquetipo de Señor de las Bestias significa comprometerte con este ideal, trabajando en asociación con un animal como compañero y amigo.

COMPAÑERO ANIMAL

A partir del nivel 3 obtienes un compañero animal que te acompaña en tus aventuras y está capacitado para luchar junto a ti. Elige una bestia que no sea mayor que tamaño Medio y que tenga un valor de desafío de un 1/4 o más bajo (el Apéndice D presenta las estadísticas para el halcón, el mastín, y la pantera como ejemplos). Añade tu bonificador de competencia a la CA de la bestia, sus tiradas de ataque y de daño, así como a cualquier tirada de salvación y habilidades en las que sea competente. Sus puntos de golpe máximos son iguales a su máximo normal o cuatro veces tu nivel de explorador, el que sea mayor.

La bestia obedece las órdenes de la mejor manera que puede. Actúa en tu turno de iniciativa, aunque no lo hará a menos que se lo ordenes. En tu turno, puedes ordenar verbalmente a la bestia dónde moverse (sin que cuente como acción). Puedes utilizar tu acción para ordenarle verbalmente que realice la acción Ataque, Carrera, Retirada, Esquiva o Ayuda. Una vez que tengas el rasgo Ataque Extra podrás hacer un ataque tú mismo cuando ordenes a la bestia que realice la acción de atacar. Mientras viajas a través de su terreno predilecto solo con la bestia, podéis moveros sigilosamente a un ritmo normal. Si la bestia muere puedes conseguir otra si pasas 8 horas estableciendo un vínculo mágico con otra bestia que no te sea hostil, ya sea el mismo tipo de bestia anterior o una diferente.

ENTRENAMIENTO EXCEPCIONAL

A partir del nivel 7 en cualquiera de tus turnos en los que el compañero animal no ataque, puedes utilizar una acción adicional para ordenar a la bestia que realice en su turno una acción de Carrera, Retirada, Esquiva o Ayuda.

FURIA BESTIAL

A partir del nivel 11 tu compañero animal puede realizar dos ataques cuando le ordenes que use la acción de Ataque.

COMPARTIR CONJUROS

A partir del nivel 15 cuando lances un conjuro dirigido a ti mismo también puedes afectar a tu compañero animal si la bestia se encuentra a un máximo de 30 pies (9 metros) de ti.



GUERRERO

Una humana equipada con una ruidosa armadura de placas sujeta su escudo frente a ella mientras corre tras un grupo de goblins. Tras ella, un elfo vestido con una armadura de cuero tachonado acribilla a los goblins con flechas lanzadas desde su exquisito arco. Un semiorco cercano grita órdenes, ayudando a los dos combatientes a que coordinen su asalto para conseguir el mejor resultado. Un enano con una cota de malla interpone su escudo entre el garrote del ogro y su compañera, evitando el mortífero golpe. Su compañera, una semielfa con una armadura de escamas, zarandea sus dos cimitarras en un torbellino cegador a la par que rodea al ogro, buscando un punto débil en sus defensas.

Un gladiador pelea por deporte en la arena, es un maestro del tridente y la red, experto en derribar a sus enemigos y arrastrarlos por la arena para deleite de las masas (y para su propia ventaja táctica). La espada de su oponente brilla con una luz azul tan solo unos instantes antes de que le lance un fulgurante rayo para golpearlo.

Todos estos héroes son guerreros, quizás la clase de personaje más diversa en el universo de Dungeons & Dragons. Caballeros en misiones sagradas, conquistadores señores de la guerra, campeones reales, soldados de élite, duros mercenarios, y reyes bandidos. Como guerreros, todos ellos comparten un dominio magistral de las armas y armaduras, y un exhaustivo conocimiento de las habilidades del combate. Además, están muy relacionados con la muerte, tanto repartiéndola como mirándola fijamente, desafiantes.

ESPECIALISTAS CURTIDOS

Los guerreros aprenden los principios de todos los estilos de combate. Cualquier guerrero puede usar un hacha, esgrimir una espada ropera, portar una espada larga o espadón, usar un arco, o incluso atrapar enemigos con una red con un poco de habilidad. Del mismo modo, un guerrero es un experto con los escudos y con cualquier tipo de armadura. Una vez adquirido ese grado básico de conocimientos, cada guerrero se especializa en algún estilo de combate en particular. Algunos se centran en el arco, mientras que otros lo hacen en el combate con dos

Guerrero

Nivel	Bonificador de Competencia	Rasgos
1	+2	Estilo de Combate, Nuevas Energías
2	+2	Oleada de Acción
3	+2	Arquetipo Marcial
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica
5	+3	Ataque extra
6	+3	Mejora de Puntuación de Característica
7	+3	Rasgo de Arquetipo Marcial
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	Indomable (un uso)
10	+4	Rasgo de Arquetipo Marcial
11	+4	Ataque extra (2)
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica
13	+5	Indomable (dos usos)
14	+5	Mejora de Puntuación de Característica
15	+5	Rasgo de Arquetipo Marcial
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	Nuevas Energías (dos usos), Indomable (tres usos)
18	+6	Rasgo de Arquetipo Marcial
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	Ataque extra (3)

armas, y otros en aumentar sus habilidades de combate con magia. Esta combinación de habilidades generales y especializaciones hacen de los guerreros luchadores excepcionales tanto en el campo de batalla como en las mazmorras.

ENTRENADOS PARA EL PELIGRO

No todos los miembros de la guardia de la ciudad, la milicia del pueblo o del ejército de la reina son guerreros. La mayoría de esas tropas son soldados con relativamente poco entrenamiento, con el conocimiento de combate más básico. Los soldados veteranos, oficiales militares, guardaespaldas entrenados, caballeros entregados y figuras similares son guerreros.

Algunos guerreros sienten la necesidad de usar su entrenamiento como aventureros. Explorar mazmorras, exterminar monstruos y otras tareas comunes entre los aventureros son rutinarias para los guerreros, para nada diferentes a la forma de vida que han dejado atrás. Puede que haya mayores riesgos, pero también recompensas mucho mayores; pocos guerreros en la guardia de la ciudad han tenido la oportunidad de encontrar una espada mágica flamígera, por ejemplo.

CREANDO UN GUERRERO

Mientras creas tu guerrero, piensa en dos elementos relacionados con el trasfondo de tu personaje: ¿Dónde te entrenaste para el combate y qué te separó de los otros guerreros con los que tratabas? ¿Eras particularmente despiadado? ¿A lo mejor conseguiste ayuda extra de un mentor, quizás gracias a tu excepcional dedicación? ¿Qué es lo que te llevó en primer lugar a tomar este entrenamiento? ¿Una amenaza a tu patria, sed de venganza o una necesidad de probarte algo a ti mismo? Quizás todos esos factores tuvieran algo que ver. Quizás recibiste un entrenamiento formal en el ejército de un noble o en una milicia local. Quizás entrenaste en una academia militar, aprendiendo estrategias, tácticas e historia militar. O quizás eres autodidacta (con formas rudimentarias, pero con buenas bases). ¿Hiciste de la espada una forma de escapar de los límites impuestos por una vida de granjero, o seguiste una orgullosa tradición familiar? ¿Dónde conseguiste tus armas y armaduras? Quizás las conseguiste por la vía militar o por una herencia familiar, o quizás ahorraste durante años para poder comprarlas. Ahora tus armas y armaduras son tus más

importantes posesiones, las únicas cosas que se interponen entre ti y el frío abrazo de la muerte.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un guerrero rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Fuerza o a Destreza, dependiendo de si quieres centrarte en ataques cuerpo a cuerpo o en ataques a distancia (o con armas sutiles). Tu segunda puntuación de característica más alta debería ser la Constitución, o Inteligencia, si piensas elegir el arquetipo marcial de Caballero Arcano. Segundo, elige el trasfondo de soldado.

RASGOS DE CLASE

Como guerrero, ganas lo siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de guerrero.

Puntos de Golpe en primer nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por cada nivel de guerrero después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: todas las armaduras, escudos.

Armas: armas simples, armas marciales.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Fuerza, Constitución.

Habilidades: escoge dos entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Percepción Perspicacia, Supervivencia y Trato con animales.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- (a) una cota de malla o (b) armadura de cuero, arco largo y carcaj con 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 equipo de saqueador o (b) un equipo de explorador.

ESTILO DE COMBATE

Adoptas un estilo particular de combate como especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes escoger un Estilo de Combate más de una vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

A DISTANCIA

Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Defensa

Mientras llesves puesta una armadura ganas un +1 la CA.

DUELISTA

Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con Arma a Dos Manos

Cuando obtienes un 1 o un 2 en un dado de daño con un arma a dos manos, puedes volver a realizar la tirada de daño y debiendo usar la nueva tirada, incluso si vuelve a ser un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

PROTECCIÓN

Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y está a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para hacer que el enemigo tenga desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

COMBATE CON DOS ARMAS

Cuando combates con el estilo de combate de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

NUEVAS ENERGÍAS

Tienes una limitada capacidad de aguante que puedes usar para protegerte del peligro. En tu turno, puedes usar una acción adicional para ganar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez que hayas usado este rasgo, debes hacer un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarlo.

OLEADA DE ACCIÓN

Empezando en el nivel 2 puedes presionarte más allá de los límites normales durante un corto periodo de tiempo. En tu turno, puedes usar una acción añadida además de tu acción normal y tu posible acción adicional. Una vez que hayas usado esta habilidad, debes hacer un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarla. A partir del nivel 17 puedes usarla dos veces antes de descansar pero solo una vez en el mismo turno.

ARQUETIPO MARCIAL

A nivel 3 eliges un arquetipo que encaje con tu forma de enfocar tus estilos y técnicas de combate. Elige entre el arquetipo de Caballero Arcano, Campeón y Maestro de Batalla, todos detallados al final de la descripción de la

clase. Tu arquetipo te otorga rasgos a nivel 3 y de nuevo a nivel 7, 10, 15 y 18.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4 y nuevamente en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de características a tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este procedimiento.

ATAQUE EXTRA

Empezando en el nivel 5 puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno. El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 en esta clase y a cuatro cuando alcanzas el nivel 20.

INDOMABLE

A partir del nivel 9 puedes volver a tirar una tirada de salvación que hayas fallado. Si lo haces debes usar la nueva tirada, y no podrás volver a usar este rasgo hasta que hayas realizado un descanso prolongado. Puedes usar este rasgo dos veces antes de un descanso prolongado a partir de nivel 13 y tres veces entre descansos a partir del nivel 17.

ARQUETIPOS MARCIALES

Diferentes guerreros escogen diferentes caminos para perfeccionar sus habilidades de combate. El arquetipo marcial que escojas definirá la forma de enfocar a tu guerrero.

CABALLERO ARCANO

El arquetipo de Caballero Arcano combina la maestría marcial común en todos los guerreros con un cuidadoso estudio de la magia. Los Caballeros Arcanos usan técnicas mágicas similares a aquellas practicadas por los magos. Centran sus estudios en dos de las ocho escuelas de magia: abjuración y evocación. Los conjuros de abjuración ofrecen protección adicional en la batalla al Caballero Arcano, y los hechizos de evocación hacen daño a varios enemigos al mismo tiempo, ampliando el rango del luchador en combate. Estos caballeros aprenden un número relativamente pequeño de conjuros, memorizándolos en lugar de guardarlos en libros de conjuros.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando alcanzas el nivel 3 aumentas tus capacidades marciales con la habilidad de lanzar conjuros. Consulta el

capítulo 10 para ver las reglas generales de Lanzamiento de Conjuros y el capítulo 11 para ver la lista de conjuros del mago.

Trucos. Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de hechizos del mago. Aprendes un truco de mago adicional de tu elección en el nivel 10.

Espacios Para Conjuros. La tabla Lanzamiento de Conjuros del Caballero Arcano muestra cuántos espacios de conjuro tienes disponibles para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de esos conjuros, debes gastar uno de los espacios del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 escudo y tienes espacios disponibles tanto de nivel 1 como de nivel 2, puedes lanzar escudo con cualquiera de los espacios.

Conjuros Conocidos de Nivel 1 y Superiores. Conoces tres conjuros de mago de nivel 1 de tu elección, dos de los cuales deben ser conjuros de evocación y abjuración de la lista de conjuros del mago.

La columna de Conjuros Conocidos de la tabla Lanzamiento de Conjuros del Caballero Arcano muestra cuándo aprendes más conjuros de mago de nivel 1 o superiores. Cada uno de esos conjuros debe ser de abjuración o evocación, y debe ser de un nivel para el cual tengas espacios para conjuros. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 7 en esta clase aprendes un nuevo conjuro de nivel 1 o 2.

Los conjuros que aprendes en los niveles 8, 14 y 20 pueden ser de cualquier escuela de magia.

Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de los conjuros de mago que conozcas por otro conjuro de tu elección de la lista de conjuros del mago. El nuevo conjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, y debe ser de abjuración o evocación, a no ser que estés reemplazando el conjuro que hayas ganado en los niveles 8, 14 o 20.

Característica Para el Lanzamiento de Conjuros. La Inteligencia es tu característica para el lanzamiento de conjuros, ya que los aprendes a través del estudio y la memorización. Usas tu Inteligencia siempre que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia para determinar la CD de la tirada de salvación de un conjuro de mago que lances y cuando realices una tirada de ataque con un hechizo.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + bonificador de competencia + modificador de Inteligencia

Modificador de Ataque de un Conjuro = bonificador de competencia + modificador de Inteligencia

Lanzamiento de Conjuros del Caballero Arcano

Nivel de Guerrero	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro			
			1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

LIGADURA DE ARMA

A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo.

Una vez que te hayas enlazado a un arma, no puedes ser desarmado de esa arma en concreto a menos que te incapaciten. Si estás en el mismo plano de existencia puedes invocar ese arma con una acción adicional haciendo que se teletransporte a tus manos instantáneamente.

Puedes tener hasta dos armas ligadas, pero solo puedes invocar una a la vez con tu acción adicional. Si intentas ligar una tercera arma, deberás romper uno de los lazos que te unía a otra de las armas.

MAGIA DE GUERRA

A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.

GOLPE SOBRENATURAL

En nivel 10 aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del final de tu siguiente turno.

CARGA ARCANA

En nivel 15, ganas la habilidad de teletransportarte con tu Oleada de Acción a un espacio desocupado que esté hasta

a 30 pies de distancia y que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.

MAGIA DE GUERRA MEJORADA

Comenzando en nivel 18 cuando usas tu acción para lanzar un conjuro, puedes realizar un ataque con arma como acción adicional.

CAMPEÓN

El arquetipo de Campeón se centra en el desarrollo de la fuerza bruta, elevándola a una perfección mortífera.

Aquellos que tomen como camino este arquetipo combinarán el entrenamiento riguroso con la excelencia física para infligir golpes devastadores.

CRÍTICO MEJORADO

A partir de que escojas este arquetipo en el nivel 3 los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.

ATLETA DESTACADO

A partir del nivel 7 puedes añadir la mitad de tu bonificador de competencia (redondeando hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución que no use ya tu bonificador de competencia.

Además, cuando hagas un salto largo en carrera, la distancia que abarcas aumenta en un número de pies igual a tu modificador de Fuerza.

ESTILO DE COMBATE ADICIONAL

En el nivel 10 puedes escoger una segunda opción del rasgo Estilo de Combate.

CRÍTICO SUPERIOR

A partir del nivel 15 los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 18–20.

SUPERVIVIENTE

En el nivel 18 alcanzas tu máxima resistencia en batalla. Al principio de cada uno de tus turnos, ganas un número de puntos de golpe igual a 5 + tu modificador de Constitución si no te quedan más de la mitad de tus puntos de golpe. No puedes ganar este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.

MAESTRO DE BATALLA

Aquellos que escojan el arquetipo Maestro de Batalla emplean técnicas marciales que han pasado a través de generaciones. Para un Maestro de Batalla, el combate es un campo académico, incluyendo algunas veces objetivos más allá de la batalla, como la forja de armas y la caligrafía. No todos los guerreros absorben las lecciones de historia, teoría y arte que son reflejadas en el arquetipo del Maestro

de Batalla, pero aquellos que lo hacen son guerreros muy bien preparados, con grandes habilidades y conocimientos.

SUPERIORIDAD EN COMBATE

Cuando escoges este arquetipo a nivel 3 aprendes maniobras que puedes usar gracias a un dado especial llamado “dado de superioridad”.

Maniobras. Aprendes tres maniobras de tu elección, las cuales están detalladas más abajo, en el apartado.

“**Maniobras**”. Muchas maniobras mejoran un ataque de alguna manera. Solo puedes usar una maniobra por ataque.

Aprendes dos maniobras adicionales de tu elección en los niveles 7, 10 y 15. Cada vez que aprendes una nueva maniobra, puedes reemplazar otra maniobra ya conocida por otra.

Dado de Superioridad. Tienes cuatro dados de superioridad, que son d8. Un dado de superioridad se gasta cuando lo usas. Recuperas todos tus dados de superioridad gastados cuando finalizas un descanso corto o prolongado. Ganas un dado de superioridad en el nivel 7 y otro más en el nivel 15.

Tiradas de Salvación. Algunas de tus maniobras requieren que tu objetivo realice una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra. La CD de la tirada de salvación se calcula de la siguiente manera:

CD de la Salvación de la Maniobra = 8 + bonificador de competencia + modificador de Fuerza o Destreza (a tu elección)

ESTUDIANTE DE GUERRA

En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

CONOCE A TU ENEMIGO

Comenzando en el nivel 7, si te dedicas a observar o interactuar con otra criatura fuera de combate durante al menos 1 minuto, aprendes cierta información acerca de sus capacidades comparadas con las tuyas propias. El DM te dirá si dos de las siguientes características del adversario son iguales, inferiores o superiores con respecto a las tuyas:

- Puntuación de Fuerza.
- Puntuación de Destreza.
- Puntuación de Constitución.
- Clase de Armadura.
- Puntos de golpe actuales.
- Niveles totales de clase (si hay alguno).
- Niveles de clase de Guerrero (si hay alguno).

SUPERIORIDAD EN COMBATE MEJORADA

En nivel 10 tus dados de superioridad pasan a ser d10. En el nivel 18, pasan a ser d12.

IMPLACABLE

Comenzando en el nivel 15 si al realizar una tirada de iniciativa no te queda ningún dado de superioridad, recuperas 1 dado de superioridad.

MANIOBRAS

Las maniobras están dispuestas en orden alfabético:

Alentar. En tu turno, puedes usar una acción adicional y gastar un dado de superioridad para enaltecer la resolución de uno de tus compañeros. Cuando lo hagas, escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Esa criatura gana un número de puntos de golpe temporales igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Carisma.

Ataque Amenazante. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de ataque, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Ataque de Arremetida. Cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad para incrementar el rango de ese ataque en 5 pies. Si impactas, añades el dado de superioridad a tirada de daño del ataque.

Ataque de Barrido. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer daño a otra criatura con el mismo ataque. Escoge otra criatura a 5 pies o menos del objetivo original y que esté dentro de tu rango. Si la tirada del ataque original fuese suficiente para golpear a la segunda criatura, esta sufre un daño igual a la tirada de tu dado de superioridad. El daño infligido es del mismo tipo que el ataque original.

Ataque de Derribo. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño Grande o más pequeño, debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, el objetivo es derribado.

Ataque de Desarme. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando en ese momento. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, el objetivo suelta el objeto de tu elección. El objeto cae a sus pies.

Ataque de Empujón. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño Grande o más pequeño, debe realizar una tirada de salvación de **Fuerza**. Si falla, empujas al objetivo 15 pies.

Ataque de Precisión. Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.

Ataque de Provocación. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar provocar a la criatura para que te ataque a ti. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo tiene desventaja en todas las tiradas de ataque que haga contra cualquiera que no seas tú, hasta el final de tu siguiente turno.

Ataque en Finta. Puedes gastar un dado de superioridad y usar una acción adicional en tu turno para fintar, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque que realices contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

Ataque Táctico. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para que uno de tus aliados pueda maniobrar hasta una posición más ventajosa. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Esa criatura puede usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura a la que has atacado.

Contraataque. Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

Golpe de Distracción. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para distraer a la criatura, abriendo el frente para tus aliados. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque. La siguiente tirada de ataque contra el objetivo por un atacante que no seas tú tendrá ventaja si el ataque se realiza antes de tu siguiente turno.

Juego de Piernas Evasivo. Cuando te mueves, puedes gastar un dado de superioridad, realizando la tirada y añadiendo el resultado a tu CA hasta que dejes de moverte.



Ordenar Ataque. Cuando realizas la acción Atacar en tu turno, puedes renunciar a uno de tus ataques y usar una acción adicional para ordenar a uno de tus aliados que ataque. Cuando lo hagas, escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte, y gasta un dado de superioridad. Esa criatura puede usar su reacción inmediatamente para realizar un ataque de arma, añadiendo el dado de superioridad a la tirada de daño de su ataque.

Parada. Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.



HECHICERO

Con unos ojos dorados y brillantes,
una humana extiende su mano y desata
el fuego de dragón que arde en sus venas.

Mientras un infierno ruge alrededor de
sus enemigos, unas alas de dragón salen
de su espalda y emprende el vuelo.

Con su larga melena mecida por un viento
conjurado, un semielfo extiende sus brazos y
echa la cabeza hacia atrás. Levantándolo
momentáneamente del suelo, una ola de magia
surge en él, lo atraviesa, y se manifiesta como una
poderosa explosión eléctrica.

Escondida tras una estalagmita, una mediana apunta su
dedo hacia un troglodita en carga. Un rayo de fuego surge
de sus dedos y golpea a la criatura. Ella se vuelve a agachar
detrás de la formación rocosa con una sonrisa, sin
percatarse de que su magia salvaje le ha dado un brillo
azulado a su piel.

Los hechiceros tienen una magia innata, conferida por una
línea de sangre exótica, una influencia de otro mundo o la
exposición a fuerzas cósmicas desconocidas.

Uno no puede estudiar hechicería como quien estudia un
lenguaje, más de lo que uno puede aprender a vivir una
vida legendaria. Nadie elige la hechicería, el poder elige al
hechicero.

MAGIA EN BRUTO

La magia es una parte de cada hechicero que baña su
cuerpo, mente y espíritu con un poder latente que espera
ser utilizado.

Algunos hechiceros utilizan la magia que surge de una
antigua línea de sangre dracónica heredada. Otros portan
una magia pura y salvaje, una tormenta caótica sin control
que se manifiesta de maneras inesperadas.

La apariencia de los poderes del hechicero es altamente
impredecible. Algunas líneas de sangre dracónicas
producen un solo hechicero en cada generación. Pero en
otras líneas de descendencia cada descendiente es un
hechicero. La mayoría de las veces los talentos del
hechicero aparecen por casualidad. Algunos hechiceros no
podrían decir cuál es el origen de su poder, mientras que
otros recuerdan extraños sucesos en sus vidas. El toque de
un demonio, la bendición de una dríada en el nacimiento
de un bebé o el sabor del agua de un misterioso manantial
podrían despertar el don de la hechicería. También podría
ser debido al regalo de un dios de la magia, a la exposición
a las fuerzas elementales de los planos interiores o al
enloquecedor caos del Limbo, o una visión del
funcionamiento interno de la realidad.



Hechicero

Nivel	Bonificación de Competencia	Puntos de Hechicería	Rasgos	Trucos Conocidos	Hechizos Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro								
						1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	+2	-	Lanzamiento de Conjuros, Origen de Hechicería	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Fuente de Magia	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Mejora de Puntuación de Característica	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Rasgo de Origen de Hechicería	5	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Mejora de Puntuación de Característica	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Metamagia	6	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Mejora de Puntuación 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 de Hechicería	6	13	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Mejora de Puntuación 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 de Hechicería	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	19	Mejora de Puntuación de Característica	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	20	Restauración de Hechicero	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1

Los hechiceros no usan libros de magia ni antiguos tomos de tradición mágica como en los que confían los magos. No confían en un patrón que les proporciona su magia como hacen los brujos. Al aprender a aprovechar y canalizar su propia magia innata, pueden descubrir nuevas y asombrosas formas de desatar su poder.

PODERES INEXPLICABLES

Los hechiceros son raros en el mundo, y es inusual encontrar un hechicero que no esté envuelto en una vida de aventura de alguna manera. La gente con poder mágico hirviendo en sus venas descubre rápidamente que al poder no le gusta estar quieto. La magia de un hechicero busca ser utilizada y tiende a derramarse de impredecibles maneras si no se hace uso de ella. Los hechiceros a menudo suelen tener oscuras o quijotesas motivaciones que les impulsan a la aventura. Algunos buscan una mayor comprensión de las fuerzas mágicas de las que están imbuidos, o la respuesta al misterio de cómo se originó esta. Otros desean encontrar la manera de deshacerse de ella o de cómo desatar todo su potencial. Cualesquiera que sean sus objetivos, los hechiceros son tan útiles para un

grupo de aventureros como los magos, compensando la falta de amplitud en conocimiento mágico con una gran flexibilidad en el uso de los conjuros que conocen.

CREANDO UN HECHICERO

La cuestión más importante a considerar a la hora de crear tu hechicero es el origen de su poder. Cuando creas tu personaje puedes elegir un origen vinculado a una línea de sangre dracónica o la influencia de la magia salvaje, pero el origen exacto de tu poder lo decides tú. ¿Es una maldición familiar, heredada de antiguos ancestros? ¿O un evento extraordinario te bendijo con el don de la magia pero dejándote marcado? ¿Cómo te sientes con el poder mágico que corre a través de ti? ¿Lo abrazas, intentas dominarlo o te deleitas con su naturaleza impredecible? ¿Es una bendición o una maldición? ¿Lo buscaste o te encontró él? ¿Tuviste la opción de rechazarlo pero deseabas tenerlo? ¿Qué piensas hacer con él? ¿Tal vez sientas que se te ha dado este poder para algún noble propósito? ¿O has decidido que el poder te da derecho a hacer lo que quieras para tomar lo que se te antoje de aquellos que carecen de tal poder? Tal vez el poder te vincula con alguien poderoso de tu mundo (el hada que te bendijo en tu nacimiento, el dragón que puso una gota de su sangre en tus venas, el

liche que te creó como un experimento o la deidad que te eligió para llevar este poder).

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes hacer un hechicero rápidamente siguiendo las siguientes sugerencias. Primero, deberías asignar tu puntuación de característica más alta a Carisma, seguida de Constitución. Segundo, elige el trasfondo Ermitaño. Tercero, escoge los trucos de luz, prestidigitación, rayo de escarcha y contacto electrizante, junto con los conjuros de nivel 1 escudo y proyectil mágico.

RASGOS DE CLASE

Como hechicero, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d6 por nivel de hechicero.

Puntos de Golpe en primer nivel: 6 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador de Constitución por cada nivel de hechicero después de primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: ninguna.

Armas: dagas, dardos, hondas, bastones, ballestas ligeras.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Constitución, Carisma.

Habilidades: escoge dos entre Arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión y Religión.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu Trasfondo.

- (a) una ballesta ligera y 20 viroles o (b) cualquier arma simple.
- (a) una bolsa de componentes de conjuro o (b) un foco arcano.
- (a) un equipo para saqueador (b) un equipo de explorador.
- Dos dagas.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Un evento en tu pasado, o en la vida de un pariente o antecesor, dejó una marca imborrable en ti, infundiéndote con magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros. Consulta el Capítulo 10 para ver las reglas generales sobre lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para la lista de conjuros del hechicero.

TRUCOS

En nivel 1 conoces cuatro trucos de tu elección de la lista de conjuros del hechicero. Aprendes trucos de hechicero adicionales en niveles superiores, como muestra la columna de Trucos Conocidos de la tabla del Hechicero.

ESPACIOS DE CONJURO

La tabla de hechicero muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros en el primer nivel y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros de hechicero necesitas gastar un espacio del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos tus espacios de conjuros gastados después de un descanso prolongado.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 manos ardientes y tienes disponible un espacio de nivel 1 y otro de nivel 2, puedes lanzar manos ardientes usando cualquier espacio.

CONJUROS CONOCIDOS DE NIVEL 1 Y SUPERIOR

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

La columna Conjuros Conocidos de la tabla Hechicero te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección. Cada uno de estos hechizos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, tal como se ve en la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3 en esta clase, puedes aprender un conjuro de nivel 1 o 2.

Además, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de hechicero que conoces y reemplazarlo por otro de la lista de conjuros del hechicero, que también debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros.

CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de hechicero, puesto que el poder de tu magia se basa en tu habilidad para proyectar tu voluntad en el mundo. Usas tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de un conjuro de hechicero y cuando realizas la tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

FOCO ARCANO

Puedes usar un foco arcano (se encuentra en el Capítulo 5) como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de hechicero.

ORIGEN DE HECHICERO

Elige un origen de hechicero, que describa la fuente de tu poder mágico innato: Línea de sangre Dracónica o Magia Salvaje, ambas descritas al final de la descripción de la clase.

Esta elección te otorga algunos rasgos cuando la eliges en nivel 1 y de nuevo en los niveles 6, 14 y 18.

FUENTE DE MAGIA

En el nivel 2 te conectas con una profunda fuente de magia en tu interior. Esta fuente es representada por los puntos de hechicería, que te permite crear una gran variedad de efectos mágicos.

PUNTOS DE HECHICERÍA

Tienes 2 puntos de hechicería y ganas más cuando alcanzas niveles superiores. Como se muestra en la columna puntos de hechicería de la tabla del hechicero. Nunca puedes tener más puntos de hechicería que los mostrados en la tabla para tu nivel. Recuperas tus puntos de hechicería al completar un descanso prolongado.

CONJURACIÓN FLEXIBLE

Puedes usar tus puntos de hechicería para ganar espacios de conjuro adicionales, o sacrificar espacios de conjuro para ganar puntos de hechicería. Aprendes nuevas formas de usar tus puntos de hechicería al alcanzar niveles superiores.

Creando espacios de conjuro. Puedes transformar puntos de hechicería sin gastar en un espacio para conjuro como una acción adicional en tu turno. La tabla de creación de espacios de conjuro muestra el coste de crear un espacio de conjuro de un nivel determinado. No puedes crear espacios de conjuro de nivel superior al 5.

Convertir espacios de conjuro en puntos de hechicería. Como acción adicional en tu turno, puedes gastar un espacio de conjuro y ganar un número de puntos de hechicería igual al nivel del espacio.

Creación de Espacios de Conjuro

Nivel del Espacio de Conjuro	Coste en Puntos de Hechicería
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

METAMAGIA

A nivel 3 ganas la habilidad de moldear tus conjuros para que se adapten a tus necesidades. Ganas dos de las

siguientes opciones metamágicas a tu elección. Ganas una más al nivel 10 y al nivel 17.

Sólo puedes usar una opción metamágica en cada conjuro cuando lo lanzas, a menos que se indique lo contrario.

CONJURO CUIDADOSO

Cuando lances un conjuro que fuerce a otras criaturas a efectuar una tirada de salvación. Puedes proteger a algunas de esas criaturas de toda la fuerza del conjuro. Para ello, gastas 1 punto de hechicería y escoges un número de criaturas igual a tu modificador de Carisma como máximo (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas pasan automáticamente la tirada de salvación del conjuro.

CONJURO DISTANTE

Cuando lanzas un conjuro con un rango de 5 pies (1,5 metros) o superior. Puedes gastar 1 punto de hechicería para doblar el rango del conjuro.

Cuando lanzas un conjuro con un rango de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacer el rango del conjuro de 30 (9 metros) pies.

CONJURO POTENCIADO

Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar un punto de hechicería para volver a lanzar un número de dados de daño igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Debes usar las nuevas tiradas.

Puedes usar Conjuro Potenciado incluso si ya has usado una metamagia diferente durante el lanzamiento del conjuro.

AMPLIAR CONJURO

Cuando lanzas un conjuro que tenga una duración de 1 minuto o más, puedes usar 1 punto de hechicería para doblar su duración, hasta un máximo de 24 horas

Conjuro Aumentado

Cuando lances un conjuro que fuerce a una criatura a realizar una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de hechicería para dar desventaja a un objetivo del conjuro en la primera tirada de salvación hecha contra el conjuro.

CONJURO ACELERADO

Cuando lances un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento igual a 1 acción. Puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a 1 acción adicional para este lanzamiento.

CONJURO SUTIL

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

CONJURO DUPLICADO

Cuando lanzas un conjuro que tenga como objetivo a una sola criatura y no tenga un rango "Personal", puedes gastar un número de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro para apuntar a una segunda criatura dentro del alcance con el mismo conjuro (1 punto de hechicería si el conjuro es un truco).

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y nuevamente a los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

RESTABLECIMIENTO DE HECHICERO

En el nivel 20 recuperas 4 puntos de hechicería al finalizar un descanso corto.

ORIGEN DE HECHICERO

Diferentes hechiceros necesitan diferentes orígenes para explicar su magia innata. Aunque existen muchas variaciones, la mayoría de estos orígenes se dividen en dos categorías: una línea de sangre dracónica y la magia salvaje.

LÍNEA DE SANGRE DRACÓNICA

Tu magia innata proviene de la magia de los dragones, que ha sido mezclada con tu sangre o la de tus antepasados. A menudo, los hechiceros con este origen remontan su ascendencia a un poderoso hechicero de tiempos pasados que hizo un trato con un dragón o incluso podría tener algún pariente dragón. Algunas de estas líneas de sangre están bien establecidas en el mundo, pero la mayoría son oscuras. Cualquier hechicero podría ser el primero de una nueva línea de sangre, como resultado de un pacto u otra circunstancia excepcional.

Linaje Dracónico

Dragón	Tipo de Daño
Azul	Eléctrico
Blanco	Frío
Bronce	Eléctrico
Cobre	Ácido
Latón	Fuego
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Rojo	Fuego
Plata	Frío
Verde	Veneno

ANCESTRO DRAGÓN

En nivel 1 eliges qué tipo de dragón es tu ancestro. El tipo de daño asociado con ese dragón es el usado por lo los rasgos que ganes posteriormente. Puedes leer, escribir y hablar dracónico. Además, siempre que hagas una prueba de Carisma interactuando con dragones tu bonificador de competencia se duplica si es aplicable a la tirada.

RESISTENCIA DRACÓNICA

La magia fluye a través de tu cuerpo y hace que los rasgos físicos de tu antecesor dragón emerjan. En nivel 1 tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y en 1 más por cada nivel que ganes de esta clase. Además, partes de tu piel están cubiertas por un fino brillo como el de escamas de dragón. Cuando no llevas armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador de destreza.

AFINIDAD ELEMENTAL

Al alcanzar el nivel 6, cuando lances un conjuro que utilice el daño del tipo asociado a tu linaje dracónico, añade tu modificador de Carisma al daño.

Al mismo tiempo, puedes gastar 1 punto de hechicería para ganar resistencia a este tipo de daño durante una hora.

ALAS DE DRAGÓN

En el nivel 14 ganas la habilidad de hacer brotar de tu espalda un par de alas, ganando una velocidad de vuelo igual a tu velocidad actual. Puedes crear estas alas como una acción adicional en tu turno. Duran hasta que las descartas como una acción adicional en tu turno. No puedes manifestar tus alas mientras lleves una armadura puesta, a no ser que la armadura esté hecha para acomodarlas, y la ropa que no esté hecha para acomodarse a las alas será destruida cuando las saques.

PRESENCIA DRACONIANA

Empezando en el nivel 18 puedes canalizar la presencia aterradora de tu ancestro dragón, haciendo que los que te rodean queden sobrecogidos o asustados. Como una acción, puedes gastar 5 puntos de hechicería para usar este poder y manifestar un aura de sobrecogimiento o miedo (tú eliges) a una distancia de 60 pies (18 metros). Durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si hubieras lanzado un hechizo de concentración) cualquier criatura hostil que comience su turno en este aura deberá realizar un prueba de salvación de sabiduría o quedará encantada (si elegiste sobrecogimiento) o asustada (si elegiste miedo) hasta que el aura termine. Una

criatura que supere esta tirada de salvación será inmune a tu aura durante 24 horas.

MAGIA SALVAJE

Tu magia innata proviene de las fuerzas salvajes del caos que subyacen en el orden de la creación. Es posible que hayas sufrido la exposición a alguna forma de magia pura, quizás a través de un portal que conduce al limbo, los planos elementales o los misteriosos Reinos Lejanos. Quizás hayas sido bendecido por alguna poderosa criatura feérica o marcado por un demonio. O tu magia puede ser una casualidad de tu nacimiento, sin una causa aparente o razón. Sin embargo ahí está, una magia caótica se revuelve dentro de ti, buscando cualquier salida.

OLEADA DE MAGIA SALVAJE

Comenzando cuando eliges este origen en el nivel 1, tus lanzamientos de conjuros pueden desatar oleadas de magia salvaje. Inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, el DM puede hacerte tirar un d20. Si sacas un 1, tira en la tabla de oleada de magia salvaje para crear un efecto mágico aleatorio.

MAREAS DE CAOS

A partir del nivel 1 puedes manipular las fuerzas de la probabilidad y del caos para ganar ventaja en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Una vez hecho esto, necesitas finalizar un descanso prolongado antes de usar este rasgo otra vez. En cualquier momento, antes de recuperar el uso de este rasgo, el DM puede hacerte tirar en la tabla de oleada de magia salvaje inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior. Después de esto, recuperas el uso de este rasgo.

CURVAR LA SUERTE

A partir del nivel 6 tienes la capacidad de torcer el destino usando tu magia salvaje. Cuando otra criatura a la que puedas ver realice una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción y gastar 2 puntos de hechicería para lanzar 1d4 y aplicar el resultado como un bonificador o un penalizador (tú eliges) a la tirada de la criatura. Puedes hacer esto después de la tirada de la criatura, pero antes de saber los resultados de la tirada.

CAOS CONTROLADO

A nivel 14 ganas un mínimo control sobre las oleadas de magia salvaje. Siempre que lances en la tabla de oleada de magia salvaje, puedes tirar de nuevo y usar cualquiera de las dos tiradas.

BOMBARDEO DE CONJUROS

Empezando el nivel 18 la energía dañina de tus conjuros se intensifica. Cuando lanzas el daño de un conjuro y sacas el mayor resultado posible en cualquiera de los dados, elige uno de los dados, lánzalo de nuevo y añade el resultado a la tirada de daño. Puedes usar este rasgo sólo una vez por turno.





Oleada de Magia Salvaje

d100	Efecto	d100	Efecto
01-02	Tira en esta tabla al comienzo de todos tus turnos durante el próximo minuto, ignorando este resultado en las siguientes tiradas.	51-52	Un escudo espectral flota cerca de ti durante el próximo minuto garantizándote un +2 a la CA e inmunidad a <i>misiles mágico</i> .
03-04	Durante el próximo minuto, puedes ver criaturas invisibles si tienes línea de visión hacia ellas.	53-54	Eres inmune a la intoxicación por alcohol durante los próximos 5d6 días.
05-06	Un modrón, elegido y controlado por el DM aparece en un espacio desocupado a 5 pies (1,5 metros) de ti, luego desaparece 1 minuto después.	55-56	Tu pelo se cae, pero vuelve a crecer pasadas 24 horas.
07-08	Lanzas <i>bola de fuego</i> como un conjuro de nivel 3 centrado en ti mismo.	57-58	Durante el próximo minuto, cualquier objeto inflamable que toques y no sea usado o llevado por otra criatura, arde en llamas.
09-10	Lanzas <i>proyector mágico</i> como un conjuro de nivel 5.	59-60	Recuperas el espacio de conjuro del menor nivel que hayas gastado.
11-12	Tira 1d10. Tu altura cambia un número de pulgadas igual a la tirada. Si la tirada es impar, encoges, si es par, creces.	61-62	Durante el próximo minuto debes gritar cuando hables.
13-14	Lanzas <i>confusión</i> centrado en ti mismo.	63-64	Lanzas <i>nube de niebla</i> centrada en ti.
15-16	Durante el próximo minuto, recuperas 5 puntos de golpe al comienzo de cada uno de tus turnos.	65-66	Hasta 3 criaturas a tu elección dentro de 30 pies (9 metros) de ti reciben 4d10 de daño eléctrico.
17-18	Te crece una larga barba de plumas que dura hasta que estornudes, momento en que explotan fuera de tu cara.	67-68	Estás asustado por la criatura más cercana hasta el final de tu siguiente turno.
19-20	Lanzas <i>grasa</i> centrada en ti mismo.	69-70	Las criaturas a 30 pies (9 metros) de ti se vuelven invisibles durante 1 minuto. La invisibilidad termina cuando las criaturas atacan o lanzan un conjuro.
21-22	Las criaturas tienen desventaja en la tirada de salvación contra el siguiente conjuro que lances que necesite tirada de salvación durante el próximo minuto.	71-72	Ganas resistencia a todo el daño durante el próximo minuto.
23-24	Tu piel se vuelve de un vibrante tono azul. Un conjuro de <i>quitar maldición</i> elimina este efecto.	73-74	1 criatura al azar a 60 pies (18 metros) de ti es envenenada durante 1d4 horas.
25-26	Un ojo aparece en tu frente durante el próximo minuto. Durante este tiempo, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista.	75-76	Resplandeces con una luz brillante de 30 pies (9 metros) de radio durante el próximo minuto. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies de ti queda cegada hasta el final del siguiente turno.
27-28	Durante el próximo minuto. Todos tus conjuros con un tiempo de lanzamiento de 1 acción tienen un tiempo de lanzamiento de una acción adicional.	77-78	Lanzas un <i>polimorf</i> sobre ti mismo. Si fallas la tirada de salvación, te transformas en oveja hasta que termine el conjuro.
29-30	Te teletransportas hasta 60 pies (18 metros) a un espacio sin ocupar a tu elección que puedas ver.	79-80	Mariposas ilusorias y pétalos de flores flotan en torno a 10 pies (3 metros) de ti durante el minuto siguiente.
31-32	Eres transportado al plano astral hasta el final de tu siguiente turno. Después de ese tiempo regresas al espacio que ocupabas previamente o al espacio vacío más cercano si ese espacio está ocupado.	81-82	Puedes usar una acción adicional inmediatamente.
33-34	Maximiza el daño del siguiente conjuro de daño que lances dentro del próximo minuto.	83-84	Todas las criaturas a 30 pies (9 metros) de ti reciben 1d10 de daño necrótico. Recuperas tantos puntos de vida como daño necrótico has causado.
35-36	Tira 1d10. Tu edad cambia tantos años como el resultado. Si la tirada es impar, rejuveneces (mínimo 1 año). Si la tirada es par, envejeces.	85-86	Lanzas <i>imagen múltiple</i> .
37-38	1d6 flumphs a los que les asustas y que son controlados por el DM aparecen en espacios sin ocupar hasta a 60 pies (18m) de ti. Se desvanecen después de 1 minuto.	87-88	Lanzas <i>volar</i> a una criatura aleatoria a menos de 60 pies (18 metros) de ti.
39-40	Recuperas 2d10 puntos de golpe.	89-90	Te vuelves invisible durante el próximo minuto, durante este tiempo otras criaturas no podrán oírte. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.
41-42	Te conviertes en una planta en su maceta hasta empezar tu siguiente turno. Como planta, estás incapacitado y tienes vulnerabilidad a todo el daño. Si llegas a 0 puntos de vida la maceta se rompe y vuelves a tu forma original.	91-92	Si mueres durante el próximo minuto, inmediatamente vuelves a la vida como si un <i>reencarnar</i> fuera conjurado sobre ti.
43-44	Durante el próximo minuto, puedes teletransportar hasta 20 pies (6 metros) como una acción adicional en cada uno de tus turnos.	93-94	Tu tamaño aumenta una categoría durante el próximo minuto.
45-46	Te lanzas <i>levitar</i> a ti mismo.	95-96	Tú y todas las criaturas a 30 pies (9 metros) de ti ganáis vulnerabilidad al daño perforante durante el próximo minuto.
47-48	Un unicornio controlado por el DM aparece en un espacio a 5 pies (1,5 metros) de ti y desaparece pasado 1 minuto.	97-98	Eres rodeado por una música etérea débil durante el próximo minuto.
49-50	No puedes hablar durante el próximo minuto. Cada vez que lo intentes, burbujas rosadas saldrán flotando de tu boca.	99-100	Recuperas todos los puntos de hechicería gastados.



MAGO

Vestida con un traje de plata que denota su posición, una elfa cierra los ojos para evitar las distracciones del campo de batalla y comienza su silencioso canto. Sus dedos dibujan formas frente a ella, completa el conjuro y lanza una diminuta gota de fuego hacia las filas enemigas, donde estalla en una deflagración que engulle a los soldados.

Comprobando una y otra vez su trabajo, un humano escribe con tiza un intrincado círculo mágico en el suelo desnudo, después espolvorea polvo de hierro a lo largo de cada línea y cada grácil curva. Cuando el círculo está completo, canturrea una larga invocación. Un agujero se abre en el espacio dentro del círculo, trayendo un olor a azufre desde el plano extraterreno del más allá.

Agachado en el suelo en un cruce de caminos de una mazmorra un gnomo lanza unos pequeños huesos inscritos con símbolos místicos, susurrando unas pocas palabras de poder sobre ellos. Cerrando sus ojos para ver las visiones con más claridad, asiente lentamente, después abre los ojos y señala hacia el pasillo de su izquierda.

Los magos son los practicantes supremos de la magia, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran. A partir de la sutil onda de la magia que impregna el cosmos, los magos lanzan explosivos hechizos de fuego, arcos voltaicos, sutiles engaños y brutales formas de control mental. Su magia invoca monstruos de otros planos de existencia, vislumbra el futuro, o convierte a enemigos caídos en zombis. Sus hechizos más poderosos transforman una sustancia en otra, invocan meteoros de los cielos o abren portales a otros mundos.

ERUDITOS DE LO ARCANO

Bravos y enigmáticos, variados en forma y función, el poder de la magia atrae a aquellos eruditos que buscan dominar sus misterios. Algunos aspiran llegar a ser dioses, alterando la realidad misma. Aunque aparentemente el lanzamiento de un típico conjuro requiere únicamente la

Mago

Nivel	Bonificador de Competencia	Rasgos	Trucos Conocidos	— Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro —								
				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 Puntuación 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 Puntuación 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 Puntuación 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 Puntuación 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 en Conjuros	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuro de Signatura	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

pronunciación de unas pocas palabras, sencillos gestos, y algunas veces una pizca de exóticos materiales, estos componentes son una mínima parte del conjuro, y apenas insinúan la experiencia necesaria alcanzada a través de años de aprendizaje e incontables años de estudio.

Los magos viven y mueren por sus conjuros. Todo lo demás es secundario. Aprenden nuevos conjuros a medida que experimentan y crecen en experiencia. También pueden aprender gracias a otros magos, de antiguos libros o inscripciones, y de antiguas criaturas (como las feéricas) que están impregnadas de magia.

LA ATRACCIÓN DEL SABER

La vida del mago raramente es mundana. Lo más cerca que un mago está de la vida ordinaria es cuando ejerce de sabio o maestro de una biblioteca o universidad, enseñando a otros los secretos del multiverso. Otros magos venden sus servicios como adivinos, sirviendo en fuerzas militares o llevando una vida de delincuencia o dominación.

Pero la atracción del conocimiento y del poder llama incluso a los magos menos audaces a abandonar la seguridad de sus bibliotecas y laboratorios para aventurarse a ciudades perdidas y derruidas ruinas. La mayoría de los magos creen que sus antecesores, provenientes de antiguas civilizaciones, conocían secretos de la magia que han estado perdidos durante eras, y que

descubriendo esos secretos revelarán el camino a un poder mayor que cualquier magia conocida en la era presente.

CREANDO UN MAGO

Crear un personaje mago requiere un trasfondo dominado por al menos un evento extraordinario. ¿Cómo tuvo tu personaje su primer contacto con la magia? ¿Cómo descubriste que tenías el talento para ella? ¿Tienes un talento natural, o lo conseguiste simplemente a través de estudiar mucho y de la incesante práctica? ¿Encontraste a una criatura mágica o un tomo antiguo que te enseñó las bases de la magia?

¿Qué fue lo que te sacó de la vida de estudio? ¿Tu primer bocado de conocimiento mágico te dejó ávido de más? ¿Han llegado a ti los rumores de un lugar secreto lleno de conocimientos que todavía no ha sido saqueado por ningún otro mago? Quizás simplemente estás ansioso por poner a prueba tus habilidades mágicas recientemente dominadas frente al peligro.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un mago rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Inteligencia, seguida de

Constitución o Destreza. Si planeas unirte a la Escuela de Encantamiento, haz a Carisma tu segunda característica más alta. Segundo, elige el trasfondo de Sabio. Tercero, elige los trucos luz, mano de mago y rayo de escarcha junto con los siguientes conjuros de nivel 1 para tu Libro de conjuros: armadura de mago, caída de pluma, dormir, hechizar persona, manos ardientes y proyectil mágico.”

RASGOS DE CLASE

Como mago, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d6 por nivel de mago.

Puntos de Golpe en primer nivel: 6 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador de Constitución por cada nivel de mago después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: ninguna.

Armas: bastones, ballestas ligeras, dagas, dardos, hondas.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Inteligencia, Sabiduría.

Habilidades: elige dos entre Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Perspicacia y Religión.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) un bastón (b) o una daga.
- (a) una bolsa de componentes de conjuro o (b) un foco arcano.
- (a) un equipo de erudito o (b) un equipo de explorador.
- Un libro de conjuros.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como estudiante de la magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos de tu verdadero poder. Consulta el Capítulo 10 para las reglas generales del lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para ver la lista de conjuros del mago.

TU LIBRO DE CONJUROS

Los conjuros que añades a tu libro de conjuros a medida que ganas niveles reflejan la investigación arcana que realizas por tu cuenta, así como los avances intelectuales que has tenido sobre la naturaleza del universo. Es posible que puedas encontrar otros conjuros durante tus aventuras. Podrías encontrar un conjuro contenido en un pergamino en el cofre de un malvado mago, por ejemplo, o en el polvoriento tomo de una antigua biblioteca.

Copiar un conjuro a tu libro. Cuando encuentras un conjuro de mago de nivel 1 o superior, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el cual tienes espacios de conjuros y si puedes conseguir tiempo suficiente para descifrarlo y copiarlo. Copiar un conjuro a un libro implica reproducir la forma básica del conjuro y después descifrar el sistema único de anotación que usó el mago para escribirlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o gestos requeridos, después transcribirlo a tu libro de conjuros usando tu propia anotación. Por cada nivel del conjuro, el proceso dura 2 horas y requiere 50 po. El coste representa los componentes materiales que gastas en experimentar con el conjuro para dominarlo, así como las delicadas tintas que necesitas para registrarlo. Una vez que has gastado este tiempo y dinero, puedes prepararlo.

Reemplazar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu libro de conjuros a otro libro, por ejemplo, si quieres realizar una copia de tu libro de conjuros. Este proceso es el mismo que el de copiar un nuevo conjuro a tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil puesto que entiendes tu propia anotación y ya sabes cómo lanzar el conjuro. Necesitas solo 1 hora y 10 po por cada nivel de conjuro copiado. Si pierdes tu libro de conjuros, puedes usar el mismo procedimiento para transcribir los conjuros que has preparado a un nuevo libro. Completar el resto de tu libro de conjuros requiere encontrar nuevos conjuros para hacerlo. Por este motivo, muchos magos mantienen sus libros de conjuros en lugar seguro.

La apariencia del libro. Tu libro de conjuros es una recopilación de sortilegios única, con sus propias filigranas decorativas y anotaciones. Puede ser un simple y funcional volumen que has recibido como regalo de tu maestro, un fino tomo de esquinas doradas que encuentraste en una biblioteca o incluso una colección suelta de notas que te has agenciado después de perder tu anterior libro de conjuros en un percance.

TRUCOS

A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros del mago. Aprenderás trucos adicionales de tu elección a niveles superiores, tal como se muestra en la columna de Trucos Conocidos de la Tabla del Mago.

LIBRO DE CONJUROS

A nivel 1 tienes un libro de conjuros que contiene seis conjuros de tu elección de nivel 1 de la lista de conjuros del mago.



PREPARANDO Y LANZANDO CONJUROS

La tabla del mago muestra cuántos espacios de conjuros tienes para lanzar conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio de conjuro de nivel igual o superior. Recuperas todos tus espacios de conjuros cuando finalizas un descanso prolongado.

Preparas la lista de conjuros que estarán disponibles para ser lanzados. Para hacer esto, elige un número de conjuros de mago de tu libro de conjuros igual a tu modificador de Inteligencia + tu nivel de mago (mínimo uno). Deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un mago de nivel 3, tienes 4 espacios de conjuro de nivel 1 y 2 de nivel 2. Con Inteligencia 16, la lista de conjuros preparados puede incluir 6 conjuros preparados de nivel 1 o 2, en cualquier combinación, de tu libro de conjuros. Si preparas el conjuro de nivel 1 proyectil mágico puedes lanzarlo usando un espacio de conjuro de nivel 1 o un espacio de

conjuro de nivel 2. Lanzar un conjuro no lo quita de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar la lista de conjuros preparados cuando finalizas un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere tiempo para estudiar tu libro y memorizar las gesticulaciones y mantras que debes realizar para lanzarlos: al menos 1 minuto por nivel del conjuro por cada conjuro de tu lista.

CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros, puesto que los aprendes a través del estudio dedicado y la memorización. Usas tu Inteligencia cada vez que un conjuro hace referencia a tu característica de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la clase de dificultad (CD) para las tiradas de salvación de los conjuros de mago que lanzas y cuando realizas un ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia

LANZAMIENTO RITUAL

Puedes lanzar un conjuro de mago como un ritual si el conjuro tiene el descriptor ritual y lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tenerlo preparado.

FOCO ARCANO

Puedes usar un foco arcano (se encuentra en el Capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de mago.

APRENDIENDO CONJUROS DE NIVEL 1 Y SUPERIOR

Cada vez que ganes un nivel de mago, puedes añadir dos conjuros de tu elección a tu libro de conjuros. Cada uno de ellos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, tal como se muestra en la tabla Mago. A lo largo de tus aventuras puedes encontrar otros conjuros para añadir a tu libro (mira el apartado: Tu libro de Conjuros).

RECUPERACIÓN ARCANA

Has aprendido a recuperar parte de tus energías mágicas gracias al estudio de tu libro de conjuros. Una vez por día, cuando finalizas un descanso corto, puedes elegir qué espacios de conjuros quieres recuperar. Los espacios de conjuros pueden tener un nivel combinado igual a la mitad

de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba), aunque ninguno de los espacios de conjuros puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuros. Puedes recuperar tanto dos espacios de conjuros de nivel 1 o un espacio de conjuros de nivel 2.

TRADICIÓN ARCANA

Cuando alcanzas el nivel 2 eliges una tradición arcana, que determina tu práctica de la magia a través de una de las ocho escuelas mágicas existentes: Abjuración, Adivinación, Conjuración, Encantamiento, Evocación, Ilusión, Nigromancia o Transmutación. Tu elección te proporciona rasgos de la escuela elegida en el nivel 2, y otra vez en los niveles 6, 10 y 14.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y también al nivel 8, 12, 16 y 19, puedes mejorar 2 puntos una puntuación de característica, o puedes incrementar 1 punto dos puntuaciones de características a tu elección. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este procedimiento.

MAESTRÍA DE CONJUROS

A nivel 18 has logrado tal grado de maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un conjuro de nivel 1 de mago y otro conjuro de nivel 2 de mago que esté en tu Libro de conjuros. Puedes lanzarlos con su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro cuando los tengas preparados. Si quieres lanzar el conjuro a un nivel mayor, deberás gastar un espacio de conjuro de la manera habitual. Dedicando 8 horas de estudio, puedes intercambiar uno o ambos conjuros que hayas elegido por diferentes conjuros de los mismos niveles.

CONJUROS DE SIGNATURA

Cuando alcanzas el nivel 20 obtienes maestría sobre dos poderosos conjuros y puedes lanzarlos con muy poco esfuerzo. Elige dos conjuros de mago de nivel 3 de tu libro de conjuros como tus conjuros de signatura. Siempre los tienes preparados, no cuentan para el número de conjuros preparados que puedes tener, y puedes lanzar cada uno de ellos sin gastar espacios de conjuros. No puedes volver a hacer esto a menos que finalices un descanso corto o

prolongado. Si quieres lanzar uno de estos conjuros a mayor nivel debes gastar un espacio de conjuros de la manera habitual.

TRADICIONES ARCANAS

El estudio de la hechicería es antiguo; se remonta a los primeros descubrimientos de los mortales. Esto está fielmente representado en los mundos DE DUNGEONS & DRAGONS con varias tradiciones dedicadas a su complejo estudio.

Las tradiciones arcanas más comunes en el multiverso giran en torno a las escuelas de magia. A través de las eras los magos han catalogado miles de conjuros, agrupándolos en ocho categorías llamadas Escuelas, tal como se describen en el Capítulo 10. En algunos lugares, estas tradiciones son literalmente Escuelas. Un mago podría estudiar en la Escuela del Ilusionismo mientras que otro podría estudiar en la de Encantamiento. En otros lugares, son más bien ramas académicas, con facultades rivales compitiendo por estudiantes y financiación. Incluso los magos que entrenan a aprendices en la soledad de sus propias torres usan la división de la magia en Escuelas como un recurso de aprendizaje, puesto que los conjuros de cada Escuela requieren el dominio de diferentes técnicas.

ESCUELA DE ABJURACIÓN

La Escuela de Abjuración hace énfasis en la magia que bloquea, erradica o protege. Los detractores de esta escuela dicen que su tradición está basada en la negación, en lugar de la aserción positiva. Comprendes, aun así, que terminar con efectos dañinos, proteger a los débiles y erradicar el mal es algo más que un vacío filosófico. Es una respetada profesión de la cual estar orgulloso.

Conocidos como abjuradores, los miembros de esta escuela son reclamados cuando espíritus siniestros requieren exorcismos, cuando lugares importantes deben ser resguardados contra el espionaje mágico o cuando portales hacia otros planos de existencia deben ser cerrados.

ERUDITO DE LA ABJURACIÓN

A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de abjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

GUARDIÁN ARCANO

A partir del nivel 2 puedes entretejer la magia a tu alrededor para protegerte. Cuando lanzas un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, puedes usar simultáneamente una parte de la magia del conjuro para crear un guardián arcano sobre ti mismo, que dura hasta que termines un descanso prolongado. El guardián tiene puntos de golpe equivalentes al doble de tu nivel de mago + tu modificador de Inteligencia. Siempre que recibas daño, el guardián lo recibe en tu lugar. Si el daño reduce al guardián a 0 puntos de golpe, recibes el daño restante.

Mientras el guardián tenga 0 puntos de golpe, no puede absorber daño, pero su magia permanece. Siempre que lances un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, el guardián recobra puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro.

Una vez que creas al guardián, no puedes crearlo de nuevo hasta que termines un descanso prolongado.

GUARDIÁN PROYECTADO

A partir del nivel 6, cuando una criatura que puedas ver y que esté hasta a 30 pies (9 metros) de distancia de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para que tu Guardián Arcano absorba el daño. Si este daño reduce al guardián a 0 puntos de golpe, la criatura protegida recibe el daño restante.

ABJURACIÓN MEJORADA

Comenzando en el nivel 10, cuando lanzas un conjuro de abjuración que requiera que hagas una prueba de habilidad como parte del lanzamiento de ese conjuro (como contraconjuro o disipar magia), agregas tu bonificador de competencia a esa prueba de habilidad.

RESISTENCIA A CONJUROS

A partir del nivel 14, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Además tienes resistencia al daño provocado por conjuros.

ESCUELA DE ADIVINACIÓN

El consejo de un adivinador es buscado tanto por la realeza como por la gente común, ya que todos buscan una comprensión más clara del pasado, presente y futuro. Como adivinador, te afanas en abrir los velos del tiempo, del espacio y de la consciencia para ver más claramente. Trabajas para dominar conjuros de discernimiento, vista remota, conocimiento sobrenatural y premonición.

ERUDITO DE LA ADIVINACIÓN

A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

PORTENTO

Comenzando en el nivel 2 cuando seleccionas esta escuela, visiones del futuro comienzan a introducirse en tu consciencia. Cuando finalizas un descanso prolongado, tira dos d20 y anota los resultados. Puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada y puedes reemplazar una tirada de esta manera únicamente una vez por turno.

Cada tirada adivinatoria puede usarse solamente una vez. Cuando terminas un descanso prolongado, pierdes cualquier tirada adivinatoria que no hayas usado.

ADIVINACIÓN EXPERTA

Comenzando en el nivel 6, lanzar conjuros de adivinación es tan sencillo para ti que usas solamente una fracción del esfuerzo habitual. Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o superior usando un espacio de conjuro, recuperas un espacio de conjuro que hayas gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del conjuro que lanzaste y no puede ser superior al nivel 5.

EL TERCER OJO

A partir del nivel 10 puedes usar tu acción para incrementar tus poderes perceptivos. Cuando lo haces, elige uno de los siguientes beneficios, que dura hasta que estés incapacitado o comiences un descanso corto o prolongado. No puedes usar este rasgo nuevamente hasta que termines un descanso.

Visión en la Oscuridad. Ganas visión en la oscuridad en un rango de 60 pies (18 metros), tal como se describe en el capítulo 8.

Vista Etérea. Puedes ver en el Plano Etéreo en un rango de 60 pies (18 metros) en torno a ti.

Comprensión Mayor. Puedes leer cualquier lenguaje.

Ver Invisibilidad. Puedes ver objetos y criaturas invisibles en un rango de 10 pies (10 metros) que estén en tu línea de visión.

PORTENTO MAYOR

Comenzando en el nivel 14, las visiones de tus sueños se intensifican y dibujan una imagen más precisa en tu mente de lo que está por venir. Tira tres d20 para tu rasgo de Portento, en lugar de dos.

ESCUELA DE CONJURACIÓN

Como un conjurador, prefieres usar conjuros que forman objetos y criaturas a partir del aire mismo. Puedes conjurar nubes de niebla asesina o invocar criaturas de algún otro lado para que luchen por ti. A medida que crece tu dominio, aprendes conjuros de transportación y puedes teletransportarte a través de vastas distancias, incluso a otros planos de existencia, en un instante.

ERUDITO DE LA CONJURACIÓN

A partir del momento en el que eliges esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

CONJURACIÓN MENOR

A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies (3 metros). Este objeto no puede medir más de 3 pies (1 metro) en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 10 libras (4,5 kilos), y su forma debe ser la de un objeto no mágico que hayas visto. El objeto es visiblemente mágico, e irradia una luz tenue a 5 pies (1,5 metros).

El objeto desaparece después de una hora, cuando uses este rasgo nuevamente o si recibe algún daño.

TRANSPOSICIÓN BENIGNA

Comenzando en el nivel 6, puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 30 pies (10 metros) hacia un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes elegir un espacio a tu alcance que esté ocupado por una criatura Mediana o Pequeña. Si la criatura es voluntaria, los dos se teletransportan, intercambiando posiciones.

Una vez que uses este rasgo, no puedes utilizarlo nuevamente hasta que finalices un descanso prolongado o lances un conjuro de conjuración de nivel 1 o superior.

CONJURACIÓN CONCENTRADA

A partir del nivel 10, mientras estés concentrándote en un conjuro de conjuración, tu concentración no puede ser rota como resultado de recibir daño.

INVOCACIONES DURADERAS

Comenzando en el nivel 14, cualquier criatura que crees o invoques con un conjuro de conjuración tiene 30 puntos de golpe temporales.

ESCUELA DE ENCANTAMIENTO

Como miembro de la Escuela de Encantamiento, has pulido tu habilidad para controlar y manipular a otras personas y monstruos. Algunos encantadores son pacifistas que embrujan a los violentos para que bajen sus armas y hechizan a los crueles para que muestren piedad. Otros son tiranos que atan mágicamente a los que son reacios a servirles. La mayoría de los encantadores son un punto medio entre estas dos opciones.

ERUDITO DEL ENCANTAMIENTO

A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de encantamiento en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

MIRADA HIPNÓTICA

Comenzando en el nivel 2 cuando eliges esta escuela, tus suaves palabras y mirada encantadora pueden cautivar mágicamente a otra criatura. Usando una acción, elige una criatura que puedas ver y que no esté a más de 5 pies de ti. Si el objetivo puede verte u oírte, debe tener éxito en una salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros de mago o ser encantado por ti hasta el siguiente turno. La velocidad de la criatura encantada se reduce a 0 y la criatura está incapacitada y visiblemente mareada.

En turnos subsiguientes, puedes usar tus acciones para mantener este efecto hasta el final de tu siguiente turno. Aun así, el efecto finaliza si te mueves a más de 5 pies (1,5 metros) de distancia de la criatura, si la criatura no puede verte ni oírte o si la criatura recibe daño.

Una vez que el efecto termina, o si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación inicial, no puedes usar este efecto nuevamente en esa criatura hasta que finalices un descanso prolongado.

ENCANTO INSTINTIVO

A partir del nivel 6, cuando una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies (9 metros) de ti haga una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para desviar el ataque, siempre que otra criatura esté dentro del rango del ataque. El atacante debe realizar una salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros de mago. Si se falla la tirada de salvación, el atacante debe redirigir su ataque contra la criatura más cercana a él, sin contarte a ti ni a él mismo. Si hay más de una criatura igual de cerca, el atacante elige a quien redirigir su ataque. Si se supera la tirada de salvación, no puedes usar este rasgo en el atacante nuevamente hasta que finalices un descanso prolongado.

Debes elegir si usar este rasgo antes de saber si el ataque tiene o no éxito. Las criaturas que no puedan ser encantadas son inmunes a este efecto.

ENCANTAMIENTO DIVIDIDO

A partir del nivel 10, cuando lanzas un conjuro de encantamiento de nivel 1 o superior que tenga como objetivo solo una criatura, puedes hacer que también afecte a una segunda criatura.

ALTERAR RECUERDOS

En el nivel 14, ganas la habilidad de hacer que una criatura desconozca tu influencia mágica en ella. Cuando lanzas un conjuro de encantamiento para encantar a una o más criaturas, puedes alterar su entendimiento para evitar que sea consciente de que ha sido encantada.

Además, una vez antes de que expire el hechizo, puedes usar tu acción para intentar que la criatura elegida olvide parte del tiempo que pasó estando encantada. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia contra la CD de salvación de tus conjuros de mago u olvidar un número de horas igual a 1 + tu modificador de Carisma (mínimo 1). Puedes hacer que la criatura olvide menos tiempo, y la cantidad de tiempo no puede exceder la duración del conjuro de encantamiento.

ESCUELA DE EVOCACIÓN

Concentras tus estudios en la magia que crea poderosos efectos elementales como un frío glacial, llamas abrasadoras, resonantes truenos, crepitantes rayos y corrosivo ácido. Algunos evocadores encuentran empleo en las fuerzas militares, sirviendo como artillería para hacer estallar ejércitos enemigos desde la lejanía. Algunos usan sus espectaculares poderes para proteger a los débiles, mientras otros solo buscan su beneficio como bandidos, aventureros o aspirantes a tiranos.

ERUDITO DE LA EVOCACIÓN

A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

ESCULPIR CONJUROS

Comenzando en el nivel 2, puedes crear burbujas de relativa seguridad dentro de los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lanzas un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de objetivos igual a 1 + nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro, y no sufren daño si normalmente reducirían a la mitad el daño con una salvación exitosa.

TRUCO POTENTE

Comenzando en el nivel 6, tus trucos que infligen daño afectan incluso a las criaturas que evitan la peor parte del



mismo. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra uno de tus trucos, la criatura sufre la mitad del daño del truco (si lo hay), pero sin sufrir los efectos adicionales que este pueda tener.

FORTALECER EVOCACIÓN

A partir del nivel 10, puedes añadir tu bonificador de Inteligencia a las tiradas de daño de cualquier conjuro de evocación que lances.

SOBRECARGAR

Comenzando en el nivel 14, puedes incrementar el poder de tus conjuros más simples. Cuando lanzas un conjuro de mago de nivel 5 o menor que provoque daño, puedes realizar el daño máximo con ese conjuro.

La primera vez que hagas esto, no sufres efectos adversos. Si usas este rasgo otra vez antes de finalizar un descanso prolongado, sufres 2d12 de daño necrótico por cada nivel de conjuro, inmediatamente después del lanzamiento. Cada vez que uses este rasgo de nuevo antes de finalizar un descanso prolongado, el daño necrótico por nivel del conjuro se incrementa en 1d12. Este daño ignora resistencias e inmunidades.

ESCUELA DE ILUSIÓN

Enfocas tus estudios en la magia que confunde los sentidos, la mente y engañan hasta al más sabio. Tu magia es sutil, pero las ilusiones creadas por tu ágil mente hacen que lo imposible parezca real. Algunos ilusionistas (incluyendo muchos magos gnomos) son bribones benignos que usan sus conjuros para entretener. Otros son más siniestros, maestros del engaño, que usan sus ilusiones para asustar y engañar a otros para su beneficio personal.

ERUDITO DE LA ILUSIÓN

A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de ilusión en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

ILUSIÓN MENOR MEJORADA

Cuando escoges esta escuela en nivel 2, aprendes el truco ilusión menor. Si ya conocías este truco, aprendes otro truco de mago de tu elección. El truco no cuenta para tu límite de trucos conocidos. Cuando lanzas ilusión menor

generas tanto sonido como imagen en un único lanzamiento.

ILUSIONES MALEABLES

Comenzando en el nivel 6, cuando lanzas un conjuro de ilusión que tiene una duración de un minuto o superior, puedes usar tu acción para cambiar la naturaleza de esa ilusión (usando los parámetros normales del conjuro), siempre que puedas ver la ilusión.

SER ILUSORIO

A partir del nivel 10, puedes crear una copia ilusoria de ti mismo como una reacción instantánea, casi instintiva, frente al peligro. Cuando una criatura realiza una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para interponer el duplicado ilusorio entre el atacante y tú. El ataque falla automáticamente y la ilusión se disipa.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o prolongado.

REALIDAD ILUSORIA

Cuando alcanzas el nivel 14, has aprendido el secreto de entretejer la magia de las sombras entre tus ilusiones para brindarles parte de realidad. Cuando lanzas un conjuro de Ilusión de nivel 1 o superior, puedes elegir un objeto inanimado y no mágico que sea parte de esa ilusión y convertirlo en real. Puedes hacer esto en tu turno como una acción adicional mientras el conjuro esté funcionando. El objeto será real durante un minuto. Por ejemplo, podrías crear la ilusión de un puente sobre un abismo y hacerlo real el tiempo suficiente para que tus aliados lo crucen.

El objeto no puede hacer daño a nadie directamente o de cualquier otra manera.

ESCUELA DE NIGROMANCIA

La escuela de Nigromancia explora las fuerzas cósmicas de la vida, la muerte y la no muerte. Cuando concentras tus estudios en esta tradición, aprendes a manipular la energía que anima a todos los seres vivos. A medida que progresas, aprendes a extraer la fuerza vital de una criatura mientras tu magia destruye su cuerpo, transformando esa energía vital en poder mágico que puedes manipular.

La mayoría de la gente ve a los nigromantes como amenazas, o incluso villanos, debido a su cercanía con la

muerte. No todos los nigromantes son malvados, pero las fuerzas que manipulan son consideradas un tabú por muchas sociedades.

ERUDITO DE LA NIGROMANCIA

A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

COSECHA SOMBRÍA

En el nivel 2 ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con un conjuro de nivel 1 o superior, recuperas un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de su nivel si pertenece a la Escuela de Nigromancia. No ganas este beneficio al destruir constructos o muertos vivientes.

ESCLAVOS MUERTOS VIVIENTES

En el nivel 6, añades el conjuro animar muerto a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Cuando lanzas animar muerto, puedes designar un cuerpo o una pila de huesos adicional, creando otro zombi o esqueleto, según corresponda.

Siempre que crees un muerto viviente usando un conjuro de nigromancia, tiene estos beneficios adicionales:

- Los puntos de golpe de la criatura se incrementan en un número igual a tu nivel de mago.
- La criatura agrega tu bonificador de competencia a sus tiradas de daño con armas.

ACOSTUMBRADO A LOS MUERTOS VIVIENTES

Comenzando en el nivel 10 tienes resistencia al daño necrótico y tu máximo de puntos de golpe no puede ser reducido. Has pasado tanto tiempo tratando con los muertos vivientes y las fuerzas que los animan que te has acostumbrado a algunos de sus peores efectos.

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES

Comenzando en el nivel 14 puedes usar la magia para conducir a los muertos vivientes bajo tu control incluso aquellos creados por otros magos. Como una acción, puedes elegir un muerto viviente que puedas ver en un rango de 60 pies (18 metros). La criatura debe superar una tirada de salvación de Carisma contra la CD de tus conjuros de mago. Si tiene éxito, no puedes usar este

rasgo en ella nuevamente. Si falla, se vuelve amistosa contigo y obedece tus órdenes hasta que uses este rasgo nuevamente.

Los muertos vivientes inteligentes son más difíciles de controlar de esta forma. Si el objetivo tiene una inteligencia de 8 o superior, tiene ventaja en la tirada de salvación. Si falla su salvación y tiene una Inteligencia de 12 o superior, puede repetir la tirada una vez cada hora hasta tener éxito y liberarse.

ESCUELA DE TRANSMUTACIÓN

Eres un erudito de los conjuros que modifican la energía y la materia. Para ti, el mundo no es algo fijo, sino sumamente mutable, y te deleitas en la idea de ser un agente del cambio.

Blandes la materia pura de la creación y aprendes a alterar tanto las formas físicas como las cualidades mentales. Tu magia te brinda las herramientas para convertirte un herrero en la forja de la realidad.

Algunos transmutadores son bromistas y curiosos, que convierten a la gente en sapos y transforman el cobre en plata por diversión y beneficios ocasionales. Otros prosiguen sus estudios mágicos con extrema seriedad, buscando el poder de los dioses para crear y destruir mundos.

ERUDITO DE LA TRANSMUTACIÓN

A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de transmutación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

ALQUIMIA MENOR

Comenzando en el nivel 2 cuando seleccionas esta escuela, puedes alterar temporalmente las propiedades físicas de un objeto no mágico, cambiándolo de una sustancia a otra. Practicas un procedimiento alquímico especial con un objeto compuesto enteramente de madera, piedra (pero no una gema), hierro, cobre o plata, transformándolo en otro de esos materiales. Por cada 10 minutos que pases realizando el procedimiento, puedes transformar un pie cúbico (30 cm³) de material. Después de una hora, o cuando pierdas la concentración (como si te estuvieses concentrando en un conjuro), el material vuelve a su sustancia original.

PIEDRA DEL TRANSMUTADOR

Comenzando en el nivel 6, puedes pasar 8 horas creando una piedra del Transmutador que almacena magia de transmutación. Puedes beneficiarte de la piedra tú mismo o dársela a otra criatura. Una criatura gana un beneficio a tu elección mientras esté en posesión de la piedra. Cuando creas la piedra, elige uno de estos beneficios:

- Visión en la Oscuridad en un rango de 60 pies (18 metros), como se describe en el capítulo 8.
- Un incremento de 10 pies en la velocidad mientras la criatura no esté sobrecargada.
- Competencia en las tiradas de salvación de Constitución.
- Resistencia al daño de ácido, frío, fuego, eléctrico o sónico (eliges uno en el momento de crear la piedra).

Cada vez que lanzas un conjuro de transmutación de nivel 1 o superior, puedes cambiar el efecto de tu piedra si está en tu poder.

Si creas una nueva Piedra del Transmutador, la anterior deja de funcionar.

CAMBIAFORMAS

En el nivel 10, agregas el conjuro polimorfar a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Puedes lanzar polimorfar sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lo haces, sólo puedes lanzarlo sobre ti mismo y transformarte en una bestia cuyo valor de desafío sea 1 o inferior.

Una vez que lanzas polimorfar de esta manera, no puedes hacerlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o prolongado, aunque puedes lanzarlo normalmente usando un espacio de conjuro.

MAESTRO TRANSMUTADOR

Comenzando en el nivel 14 puedes usar tu acción para consumir la reserva de magia de transmutación almacenada en tu Piedra del Transmutador en una única andanada. Cuando lo haces, elige uno de los siguientes efectos. Tu Piedra del Transmutador es destruida y no puedes crear otra hasta finalizar un descanso prolongado.

Transmutación Mayor. Puedes transmutar un objeto no mágico (no mayor que un cubo de 5 pies (1,5 metros)) en otro objeto no mágico de tamaño similar y masa igual o menor. Debes pasar 10 minutos manipulando el objeto para transformarlo.

Panacea. Eliminas todas las maldiciones, enfermedades y venenos que afecten a la criatura que toques con tu piedra del Transmutador. La criatura recobra todos sus puntos de golpe.

Restaurar Vida. Lanzas el conjuro revivir a los muertos sobre una criatura que toques con la Piedra del Transmutador, sin gastar un espacio de conjuro y sin necesidad de tenerlo en tu libro de conjuros.

Restaurar Juventud. Tocas a una criatura voluntaria con tu Piedra del Transmutador, y la edad aparente de esa criatura se reduce en 3d10 años, con un mínimo de 13 años. Este efecto no extiende la duración de la vida de una criatura.

MONJE

Mientras mueve los puños como un espejismo para desviar una lluvia de flechas, una semielfa salta una barricada para lanzarse sobre las desordenadas filas de hobgoblins que se encuentran al otro lado. Girando como un tornado entre ellos, bloquea sus golpes al tiempo que los hace tambalear y caer, hasta que solo ella se mantiene en pie.

Un humano cubierto de tatuajes respira hondo al tiempo que adopta una postura de combate. Cuando los primeros orcos lo alcanzan, exhala una ráfaga de fuego que sale de su boca, calcinando a sus enemigos.

Moviéndose en el silencio de la noche, una mediana ataviada de negro camina hacia la sombra proyectada por un arco para emerger por otra sombra en un balcón lejos de allí. Saca su espada de la funda cubierta de tela y se desliza por la ventana abierta hacia el príncipe tirano, tan vulnerablemente dormido.

Cualquiera que sea su disciplina, los monjes están unidos por su habilidad para utilizar mágicamente la energía que corre por sus cuerpos. Ya sea canalizada en una impactante demostración de proeza marcial o en el sutil enfoque en la habilidad defensiva y la velocidad, esta energía impulsa todo lo que el monje hace.

LA MAGIA DEL KI

Los monjes realizan un estudio detallado de una energía mágica a la que la mayoría de sus tradiciones monásticas llaman **ki**. Esta energía es un elemento de la magia que cubre al multiverso, más específicamente, el elemento que fluye a través de todas las criaturas vivas. Los monjes utilizan esta energía dentro de sí mismos para crear efectos mágicos, exceder las capacidades físicas de sus cuerpos y realizar ataques especiales que entorpecen el flujo de ki en el cuerpo de sus adversarios. Utilizando esta energía, los monjes canalizan una tremenda fuerza y velocidad en sus golpes sin armas. Al ganar experiencia, su entrenamiento en artes marciales y su maestría en el ki les dan mayor poder sobre sus cuerpos y los de sus oponentes.



Monje

Nivel	Bonificador de Competencia	Artes Marciales	Puntos de Ki	Movimiento sin Armadura	Rasgos Para un monje, convertirse en aventurero
1	+2	1d4	—	—	Defensa sin Armadura, Artes Marciales
2	+2	1d4	2	+10 pies (3 m)	Ki, Movimiento sin Armadura
3	+2	1d4	3	+10 pies (3 m)	Tradición Monástica, Desviar Proyectiles
4	+2	1d4	4	+10 pies (3 m)	Mejora de Puntuación de Característica, Caída Lenta
5	+3	1d6	5	+10 pies (3 m)	Ataque Extra, Golpe Aturdidor
6	+3	1d6	6	+15 pies (5 m)	Golpes Potenciados con Ki, Rasgo de Tradición Monástica
7	+3	1d6	7	+15 pies (5 m)	Evasión, Quietud de la Mente
8	+3	1d6	8	+15 pies (5 m)	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	1d6	9	+15 pies (5 m)	Mejora de Movimiento sin Armadura
10	+4	1d6	10	+20 pies (6 m)	Pureza del Cuerpo
11	+4	1d8	11	+20 pies (6 m)	Rasgo de Tradición Monástica
12	+4	1d8	12	+20 pies (6 m)	Mejora de Puntuación de Característica
13	+5	1d8	13	+20 pies (6 m)	Lengua del Sol y la Luna
14	+5	1d8	14	+25 pies (8 m)	Alma Diamantina
15	+5	1d8	15	+25 pies (8 m)	Cuerpo Imperecedero
16	+5	1d8	16	+25 pies (8 m)	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	1d10	17	+25 pies (8 m)	Rasgo de Tradición Monástica
18	+6	1d10	18	+30 pies (10 m)	Cuerpo Vacío
19	+6	1d10	19	+30 pies (10 m)	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	1d10	20	+30 pies (10 m)	Perfección de Uno Mismo

ENTRENAMIENTO Y ASCETISMO

A través de los paisajes de los mundos de D&D se atisban pequeños claustros amurallados, refugios ante el flujo de la vida ordinaria donde el tiempo parece detenerse. Los monjes que allí habitan buscan la perfección personal a través de la contemplación y el entrenamiento riguroso. Muchos entraron en el monasterio siendo niños, enviados a vivir allí al morir sus padres, cuando la comida era demasiado escasa para mantenerlos o como agradecimiento por la generosidad de los monjes hacia sus familias.

Algunos monjes viven completamente aislados del resto de la población, alejados de cualquier cosa que pueda impedir su progreso espiritual. Otros viven en reclusión por motivos personales, saliendo de ella sólo para servir como espías o asesinos al servicio de sus superiores, de un mecenas noble o de algún otro poder mortal o divino.

La mayoría de los monjes no rehúyen a sus vecinos, realizan visitas frecuentes a los pueblos cercanos e intercambian sus servicios por alimentos y otros bienes. Al ser versátiles guerreros, los monjes normalmente protegen a sus vecinos de monstruos y tiranos.

significa abandonar una vida estructurada y comunal para volverse un nómada. Esta puede ser una dura transición y pocos monjes están dispuestos a hacerla. Aquellos que dejan sus claustros se toman su labor muy en serio, viendo sus aventuras como una prueba a su crecimiento físico y espiritual. Como regla general, los monjes tienen poco interés en la riqueza material y buscan realizar misiones de más grandeza que simplemente matar monstruos y buscar tesoros.

CREANDO UN MONJE

Al crear tu monje, piensa acerca de su conexión con el monasterio donde aprendió sus habilidades y pasó sus años formativos. ¿Eras un huérfano o un niño dejado a las puertas del monasterio?, ¿tus padres te ofrecieron como gratitud por un servicio prestado por los monjes?, ¿adoptaste este estilo de vida para escapar de un crimen que cometiste?, ¿elegiste la vida monástica por decisión personal?

Considera por qué te fuiste. ¿El cabecilla de tu monasterio te eligió para una importante misión lejos del claustro? Quizás fuiste expulsado por violar las normas de tu comunidad. ¿Dejar el monasterio te causa pesar o

felicidad?, ¿hay algo que busques fuera del monasterio?, ¿estás ansioso por regresar a casa?

Como resultado de una estructurada vida en una comunidad monástica y de la disciplina necesaria para canalizar el ki, la gran mayoría de los monjes son de alineamiento legal.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes hacer un monje rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu mayor puntuación de característica a Destreza, seguida de Sabiduría. Segundo, escoge el trasfondo de Ermitaño.

RASGOS DE CLASE

Como monje, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de monje.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

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

COMPETENCIAS

Armadura: ninguna.

Armas: armas simples, espadas cortas.

Herramientas: elige un tipo de herramienta de artesano o un instrumento musical.

Tiradas de Salvación: Fuerza, Destreza.

Habilidades: elige dos entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Perspicacia, Religión y Sigilo.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) una espada corta o (b) cualquier arma simple.
- (a) un equipo de saqueador o (b) un equipo de explorador.
- 10 dardos.

DEFENSA SIN ARMADURA

Empezando en el nivel 1, siempre que no uses armadura y no lleves escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Sabiduría.

ARTES MARCIALES

En nivel 1 la práctica que tienes con las artes marciales te da maestría en estilos de combate que utilizan golpes sin armas y armas de monje, que son espadas cortas y cualquier arma simple que no tenga las propiedades a dos manos o pesada.

Obtienes los siguientes beneficios mientras no estés armado o uses armas de monje y no lleves armadura ni escudo:

- Puedes usar tu Destreza en lugar de tu Fuerza para el ataque y daño de tus golpes sin armas y con armas de monje.
- Puedes tirar un d4 en lugar del daño normal de tus golpes sin armas o de tus armas de monje. Este dado cambia conforme obtienes niveles de monje, tal como se muestra en la columna Artes Marciales en la tabla Monje.
- Cuando uses la acción de ataque en tu turno estando desarmado o usando un arma de monje, puedes realizar un ataque sin armas como una acción adicional. Por ejemplo, si usas la acción de ataque para atacar con un bastón, puedes hacer un ataque desarmado como una acción adicional, asumiendo que no hayas usado una acción adicional este turno.

Algunos monasterios emplean formas especializadas de armas de monje. Por ejemplo, puedes usar una clava que son dos trozos de madera unidos por una cadena corta (llamada nunchaku) o una hoz con una hoja más corta y recta (llamada kama). Cualquiera que sea el nombre que uses para un arma de monje, puedes usar las estadísticas dadas para cada arma asociada en el Capítulo 5.

KI

Comenzando en el nivel 2 tu entrenamiento te permite utilizar la mística energía del ki. Tu acceso a esta energía está representado por un número de puntos ki. Tu nivel de monje determina la cantidad de puntos de ki que tienes, tal como se muestra en la columna Puntos Ki en la tabla del Monje.

Puedes gastar estos puntos para utilizar varios rasgos. Comienzas conociendo tres: Ráfaga de Golpes,

Defensa Paciente y Andar del Viento. Aprendes más rasgos al progresar niveles en esta clase.

Cuando gastas un punto ki, no podrás volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o prolongado, después del cual recuperas todos los puntos ki que hayas gastado. Debes pasar al menos 30 minutos del descanso en meditación para poder recuperar tus puntos ki.

Algunos de tus rasgos ki requieren que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistirse a los efectos del rasgo. La CD de la tirada de salvación se calcula de la siguiente manera:

CD de la Salvación de Ki = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Sabiduría

RÁFAGA DE GOLPES

Inmediatamente después de realizar la acción de Ataque en tu turno, puedes gastar un punto ki para hacer dos ataques sin armas como una acción adicional.

DEFENSA PACIENTE

Puedes gastar un punto ki para usar la acción de Esquivar como una acción adicional en tu turno.

ANDAR DEL VIENTO

Puedes gastar un punto ki para usar la acción de Retirada o Carrera como una acción adicional en tu turno, además, tu distancia de salto se duplica durante este turno.

MOVIMIENTO SIN ARMADURA

Comenzando en el nivel 2 tu velocidad se incrementa en 10 pies (3 metros) mientras no uses armadura ni escudo. Esta bonificación se incrementa cuando alcanzas ciertos niveles de monje, tal como se muestra en la columna Movimiento sin Armadura de la tabla Monje.

Al nivel 9, obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales o sobre líquidos durante tu turno, sin caer mientras te encuentres en movimiento.

TRADICIÓN MONÁSTICA

Al alcanzar el nivel 3 te comprometes con una tradición monástica: el Camino de la Mano Abierta, el Camino de la Sombra o el Camino de los Cuatro Elementos, todos detallados al final de la descripción de clase. Tu tradición te otorga rasgos en los niveles 3, 6, 11 y 17.

DESVIAR PROYECTILES

A partir del nivel 3, puedes usar tu reacción para desviar o atrapar proyectiles en el momento en que eres golpeado por un ataque a distancia. Cuando lo haces, reduces el daño que recibes de dicho ataque en 10 + tu modificador de Destreza + tu nivel de monje.

Si el daño es reducido a 0 puedes atrapar el proyectil, si éste es lo suficientemente pequeño para que lo sujetes con una mano y tienes, por lo menos, una mano libre. Si atrapas el proyectil de esta manera puedes gastar un punto ki para hacer un ataque a distancia con el arma o munición que acabas de atrapar, como parte de la misma reacción. Haces el ataque con competencia, sin importar tus competencias con armas, y el proyectil cuenta como un arma de monje para este ataque.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar en 2 puntos una puntuación de característica, o puedes incrementar 1 punto en dos puntuaciones de características de tu elección. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 de esta manera.

CAÍDA LENTA

Comenzando en el nivel 4 puedes usar tu reacción mientras caes para reducir el daño por caída en una cantidad igual a tu nivel de monje por cinco.

ATAQUE EXTRA

Empezando en el nivel 5, puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.



GOLPE ATURDIDOR

Comenzando al nivel 5 puedes interferir con el flujo de ki en el cuerpo de un oponente. Cuando golpeas una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un punto ki para intentar un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedar aturdido hasta el final de su siguiente turno.

GOLPES POTENCIADOS CON KI

A partir del nivel 6 tus ataques sin armas cuentan como mágicos para el propósito de sobrepasar la resistencia e inmunidad a los ataques y daño no mágicos.

EVASIÓN

Al nivel 7 tu agilidad instintiva te permite esquivar ciertos efectos de área, como el aliento eléctrico de un dragón azul o un conjuro de bola de fuego. Cuando seas el objetivo de un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir únicamente la mitad del daño, en su lugar no recibes daño si la tirada de salvación es exitosa, y solo la mitad del daño si fallas.

QUIETUD DE LA MENTE

Comenzando al nivel 7 puedes usar tu acción para que termine un efecto en ti causante del estado asustado o encantado.

PUREZA DEL CUERPO

Al nivel 10 tu maestría sobre el ki que recorre tu cuerpo te hace inmune a la enfermedad y el veneno.

LENGUA DEL SOL Y LA LUNA

Comenzando en el nivel 13 aprendes a establecer contacto con el ki de otras mentes, por lo que entiendes cualquier idioma hablado. Además, cualquier criatura capaz de entender un idioma puede comprender lo que dices.

ALMA DIAMANTINA

Empezando en el nivel 14 tu maestría en el ki te otorga competencia en todas las tiradas de salvación.

De forma adicional, cuando falles una tirada de salvación, puedes gastar un punto ki para volver a realizar esa tirada y quedarte con el segundo resultado.

CUERPO IMPERECEDERO

Al nivel 15 obtienes sustento de tu ki, por lo que no sufres ninguna de las desventajas de la vejez, y no puedes ser envejecido por medios mágicos. Sin embargo, aun puedes morir por edad avanzada. Además, ya no necesitas alimento ni agua.

CUERPO VACÍO

Comenzando en el nivel 18 puedes emplear tu acción para gastar 4 puntos ki y volverte invisible durante un minuto.

Durante ese tiempo, también eres resistente a todo tipo de daño excepto al daño de Fuerza.

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

PERFECCIÓN DE UNO MISMO

Al nivel 20, cuando tires iniciativa y no tengas puntos ki, recuperas 4 puntos ki.

TRADICIONES MONÁSTICAS

Tres tradiciones de búsqueda son comunes en los monasterios repartidos por el multiverso. En la mayoría de los monasterios practican sólo una tradición, pero algunos honran las tres tradiciones y entrenan a sus monjes de acuerdo con sus aptitudes e intereses. Las tres tradiciones se basan en las mismas técnicas básicas, diferenciándose conforme el alumno gana experiencia. De esta forma un monje no debe elegir una tradición hasta alcanzar el nivel 3 de experiencia.

CAMINO DE LA MANO ABIERTA

Los monjes del camino de la mano abierta son los más grandes maestros del combate con artes marciales, ya sea con armas o sin ellas. Aprenden técnicas para empujar y derribar a sus oponentes, manipulan el ki para curar el daño en sus cuerpos y practican meditación avanzada, que puede protegerlos del daño.

TÉCNICA DE LA MANO ABIERTA

Comenzando cuando eliges esta tradición en el nivel 3 puedes manipular el ki del oponente al mismo tiempo que utilizas el tuyo. Cuando golpeas a una criatura con uno de

los ataques otorgados por tu ráfaga de golpes, puedes aplicar alguno de los siguientes efectos en el objetivo:

- Debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser tumbado.
- Debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, puedes empujarlo hasta 15 pies (5 metros) lejos de ti.
- No puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

INTEGRIDAD DEL CUERPO

Al nivel 6 obtienes la capacidad para curarte a ti mismo. Como una acción, puedes recuperar puntos de golpe iguales a tres veces tu nivel de monje. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

TRANQUILIDAD

Empezando en el nivel 11 puedes realizar una meditación especial que te rodea con un aura de paz. Al finalizar un descanso prolongado obtienes el efecto del conjuro santuario, que dura hasta el inicio de tu siguiente descanso prolongado (el conjuro puede terminar antes como es habitual). La CD de la tirada de salvación para el conjuro es igual a 8 + tu modificador de Sabiduría + tu bonificador de competencia.

PALMA TEMBLOROSA

Al nivel 17 ganas la capacidad de provocar vibraciones letales en el cuerpo de alguien. Cuando golpeas con un ataque desarmado, puedes gastar 3 puntos ki para implantar estas vibraciones imperceptibles, que duran un número de días igual a tu nivel de monje. Las vibraciones son inofensivas a menos que uses tu acción para finalizarlas. Para hacerlo, tú y tu objetivo debéis estar en el mismo plano de existencia. Cuando usas esta acción, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sus puntos de golpe se reducen a 0. Si tiene éxito, recibe 10d10 de daño necrótico.

Sólo puedes tener a una criatura bajo los efectos de este rasgo en un período tiempo determinado. Puedes elegir finalizar las vibraciones de manera inofensiva sin utilizar una acción.

CAMINO DE LA SOMBRA

Los monjes del camino de la sombra siguen una tradición que valora el sigilo y el subterfugio. Estos monjes pueden ser conocidos como ninjas o danzarines sombríos, ya que

sirven como espías y asesinos. A veces los miembros de un monasterio ninja son miembros de la misma familia, formando un clan que juró mantener en secreto sus artes y misiones. Otros monasterios son más parecidos a cofradías de ladrones, alquilando sus servicios a nobles, mercaderes ricos o cualquier otro que pueda pagar sus honorarios. Sin importar sus métodos, los cabecillas de estos monasterios esperan absoluta e incuestionable obediencia por parte de sus estudiantes.

ARTES SOMBRÍAS

Cuando eliges esta tradición en el nivel 3 puedes usar tu ki para duplicar el efecto de ciertos conjuros. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki para lanzar oscuridad, visión en la oscuridad, pasar sin dejar rastro, o silencio sin requerir componentes materiales. Además, obtienes el truco ilusión menor si es que no lo conoces de antemano.

PASO SOMBRÍO

A nivel 6 obtienes la capacidad para desplazarte de una sombra a otra. Cuando te encuentras en penumbra u oscuridad, puedes teletransportarte, como una acción adicional, hasta 60 pies (20 metros) a un espacio desocupado que también esté en penumbra u oscuridad. Tienes ventaja en el primer ataque cuerpo a cuerpo que realices antes de finalizar el turno.

CAPA DE SOMBRAS

Para el nivel 11 has aprendido a ser uno con las sombras. Cuando te encuentras en una zona de penumbra u oscuridad puedes usar tu acción para volverte invisible. Permaneces invisible hasta que hagas un ataque, lances un conjuro o entres a una zona de luz brillante.

OPORTUNISTA

Al nivel 17 puedes sacar provecho de la distracción momentánea de una criatura al ser golpeada por un ataque. Cuando una criatura a 5 pies (1,5 metros) es golpeada por otra criatura que no seas tú, puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.

CAMINO DE LOS CUATRO ELEMENTOS

Sigues una tradición monástica que te enseña cómo emplear los elementos. Cuando concentras tu ki, puedes alinear tu ser con las fuerzas de la creación y manipular los elementos a voluntad, como si fueran una extensión de

tu propio cuerpo. Algunos miembros de esta tradición dedican su vida a un solo elemento, pero otros entrelazan varios elementos.

Muchos monjes de esta tradición se tatúan sus cuerpos con representaciones de su poder con el ki, generalmente como dragones enroscados, pero también como aves fénix, peces, plantas, montañas y olas.

DISCÍPULO DE LOS ELEMENTOS

Cuando eliges esta tradición en el nivel 3 aprendes disciplinas mágicas que emplean el poder de los cuatro elementos. Una disciplina requiere que gastes puntos ki cada vez que la usas.

Conoces la disciplina de Sintonía Elemental y otra disciplina elemental de tu elección, que se detallan en la sección Disciplinas Elementales más abajo. Aprendes una disciplina elemental adicional de tu elección a los niveles 6, 11 y 17.

Cuando aprendas una nueva disciplina elemental, puedes reemplazar una disciplina elemental que ya conozcas por otra.

Lanzar Conjuros Elementales. Algunas disciplinas elementales te permiten lanzar conjuros. Para las reglas generales sobre lanzamiento de conjuros debes ver el Capítulo 10. Para lanzar uno de estos conjuros utilizas su tiempo de lanzamiento y otras reglas, pero no necesitas emplear componentes materiales.

Una vez que alcanzas el nivel 5 en esta clase, puedes gastar puntos ki adicionales para aumentar el nivel de un conjuro de disciplina elemental que lances, suponiendo que el conjuro tenga un efecto que mejora en niveles superiores, como por ejemplo el conjuro manos ardientes. El nivel del conjuro aumenta en 1 por cada punto ki adicional que gastes. Por ejemplo, si eres un monje de nivel 5 y usas Barrido de Cenizas para lanzar manos ardientes, puedes gastar 3 puntos ki para lanzarlo como un conjuro de nivel 2 (el coste base de la disciplina son 2 puntos ki más 1 adicional).

El máximo número de puntos ki que puedes gastar para lanzar un conjuro de esta forma (incluyendo los puntos ki de su coste base y cualquier punto ki gastado de forma adicional para aumentar su nivel) es determinado por tu nivel de monje, tal como se muestra en la tabla Conjuros y Puntos Ki.

Conjuros y Puntos ki

Niveles de Monje	Puntos Ki Máximos por Conjuro
5 - 8	3
9 - 12	4
13 - 16	5
17 - 20	6

DISCIPLINAS ELEMENTALES

Las disciplinas elementales se presentan en orden alfabético. Si una disciplina requiere cierto nivel, debes tener ese nivel en esta clase para poder aprenderla.

Aliento del Invierno (Breath of Winter) (nivel 17 requerido). Puedes gastar 6 puntos ki para lanzar cono de frío.

Barrido de Cenizas (Sweeping Cinder Strike). Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar manos ardientes.

Cabargar el Viento (Ride the Wind) (nivel 11 requerido). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar volar, siendo tú el objetivo.

Defensa de la Eterna Montaña (Eternal Mountain Defense) (nivel 11 requerido). Puedes gastar 5 puntos ki para lanzar piel de piedra.

Fauces de la Serpiente de Fuego (Fangs of the Fire Snake). Cuando usas la acción de ataque en tu turno, puedes gastar 1 punto ki para hacer que látigos de llamas salgan de tus puños y pies. El alcance de tus ataques sin armas aumenta 10 pies (3 metros) para esa acción y el resto del turno. Un golpe con uno de estos ataques provoca daño de fuego en vez de daño contundente y si gastas 1 punto ki cuando el ataque acierta hará 1d10 de daño de fuego extra.

Forma del Río que Fluye (Shape of the Flowing River). Como una acción, puedes gastar 1 punto ki para elegir una zona de agua o hielo no mayor a 30 pies (10 metros) por cada lado (10 x 10 metros) a una distancia de hasta 120 pies (40 metros) de ti. Puedes cambiar el agua a hielo dentro de esa zona y viceversa, y puedes moldear el hielo en dicha área en cualquier forma que elijas. Puedes elevar o descender la elevación del hielo, crear o rellenar una zanja, erigir o aplanar una pared o formar un pilar. La magnitud de dichos cambios no puede exceder la mitad de las dimensiones totales del área. Por ejemplo, si afectas una zona de 30 pies cuadrados (10 metros cuadrados), puedes crear un pilar de hasta 15 pies (5 metros) de alto, elevar o descender dicha zona hasta 15 pies (5 metros), crear una zanja con hasta 15 pies (5 metros) de profundidad, y así sucesivamente. No puedes moldear el hielo de forma que atrape o hiera a una criatura.



Gong de la Cumbre (Gong of the Summit) (nivel 6 requerido). Puedes gastar 5 puntos ki para lanzar estallar.

Ímpetu del Vendaval Espiritual (Rush of the Gale Spirits). Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar ráfaga de viento.

Látigo de Agua (Water Whip). Puedes gastar 2 puntos ki como una acción adicional para crear un látigo de agua que empuje y agarre a una criatura para desestabilizarla. Una criatura que puedas ver a no más de 30 pies (10 metros) de ti debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada, la criatura recibe 3d10 de daño contundente, más 1d10 de daño contundente extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes tumbarla o apresarla y atraerla hacia ti hasta 25 pies (8 metros). Si la tirada de salvación tiene éxito, la criatura recibe la mitad de ese daño y no la apresas ni la tumbas.

Llamas del Fénix (Flames of the Phoenix) (nivel 11 requerido). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar bola de fuego.

Ola de la Tierra Rodante (Wave of Rolling Earth) (nivel 17 requerido). Puedes gastar 6 puntos ki para lanzar muro de piedra.

Postura de Niebla (Mist Stance) (nivel 11 requerido). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar forma gaseosa, siendo tú el objetivo.

Presa del Viento del Norte (Clench of the North Wind) (nivel 6 requerido). Puedes gastar 3 puntos ki para lanzar inmovilizar persona.

Puño del Aire Indómito (Fist of Unbroken Air). Puedes crear una ráfaga de aire comprimido que golpea como un poderoso puño. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki y elegir una criatura a 30 pies (10 metros) de ti. Esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, la criatura recibe 3d10 de daño contundente, más 1d10 de daño contundente extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes empujar a la criatura hasta 20 pies (8 metros) lejos de ti y tumbarla. Si la salvación tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño y no es empujada ni tumbada.

Puño de los Cuatro Truenos (Fist of the Four Thunders). Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar onda atronadora.

Rio del Fuego Hambriento (River of Hungry Flame) (nivel 17 requerido). Puedes gastar 5 puntos ki para lanzar muro de fuego.

Sintonía Elemental (Elemental Attunement).

Puedes usar tu acción para controlar las fuerzas elementales cercanas brevemente, causando uno de los siguientes efectos de tu elección:

- Crear un efecto sensorial inofensivo relacionado con el aire, el fuego, el agua o la tierra; como una lluvia de chispas, un soplo de viento, una bruma ligera o un leve retumbar de rocas.
- Instantáneamente encender o extinguir una vela, antorcha o pequeña fogata.
- Enfriar o entibiar hasta 1 libra (0.5 kg) de materia no viva durante una hora.
- Provocar que una cantidad de tierra, fuego, agua o niebla que pueda caber en un cubo de 1 pie (30 cm³) cambie de forma y adopte una forma tosca que tú decidas.

ORDENES MONÁSTICAS

Los mundos de D&D contienen una multitud de monasterios y tradiciones monásticas. En las tierras con una temática de cultura asiática, como Shou Lung en el lejano oriente de los Reinos Olvidados, estos monasterios están asociados con tradiciones filosóficas y la práctica de artes marciales. La Escuela de la Mano de Hierro, la Escuela de las Cinco Estrellas, la Escuela del Puño del Norte y la Escuela de la Estrella del Sur de Shou Lung enseñan diferentes aproximaciones a las disciplinas físicas, mentales y espirituales del monje. Algunos de estos monasterios se han extendido por las occidentales tierras de Faerûn, principalmente en lugares con una gran cantidad de inmigrantes Shou como Thesk y Westgate.

Otras tradiciones monásticas están asociadas con deidades que enseñan el valor de la excelencia física y la disciplina mental. En los Reinos Olvidados, la orden de la Luna Negra está formada por monjes dedicados a Shar (diosa de la pérdida), que mantiene comunidades secretas en colinas remotas, callejones traseros y pasajes subterráneos. Monasterios de Ilmater (dios de la resistencia) llevan nombres de flores, y sus órdenes son nombradas en honor de grandes héroes de la fe; los Discípulos de San Sollar, el Dos Veces Mártir, residen en el Monasterio de la Rosa Amarilla cerca de Damara. Los monasterios de Eberron combinan el estudio de las artes marciales con una vida de escolaridad. Muchos están dedicados a la Hueste Soberana. En el mundo de Dragonlance, muchos de los monjes son devotos a Majere, dios de la meditación y el pensamiento. En Greyhawk, muchos monasterios están dedicados a Xan Yae, la diosa del crepúsculo y de la superioridad de la mente sobre la materia, o a Zouken, dios de la maestría mental y física.

Los monjes malignos de la Hermandad Escarlata en el mundo de Greyhawk sacan su celo fanático, no de la devoción hacia un dios, sino de la dedicación a los principios de su nación y su raza, en la creencia de que la raza Suel está destinada a regir el mundo.



PALADÍN

Revestido con una armadura de placas que resplandece a la luz del sol, a pesar del polvo y la suciedad de un largo viaje, un humano envaina su espada y aparta su escudo, apoyando sus manos en un hombre mortalmente herido. Un resplandor divino surge de sus manos, las heridas del hombre cicatrizan hasta cerrarse y sus ojos se abren de par en par de puro asombro.

Un enano se agazapa tras unos arbustos, mientras su negra capa lo vuelve prácticamente invisible en la noche, y vigila a una banda guerrera orca que celebra una reciente victoria. Silenciosamente, se infiltra entre ellos y susurra un juramento, y dos orcos pierden la vida incluso antes de que se den cuenta de que el enano está ahí.

Con cabellos plateados que brillan en un haz de luz que parece iluminarlo solo a él, un elfo ríe a carcajadas. Sus lanzas brillan con el mismo resplandor que sus ojos al tiempo que golpea una y otra vez a un retorcido gigante, hasta que finalmente la luz derrota a la repugnante oscuridad.

Sean cuales sean sus orígenes y sus misiones, los paladines están unidos por sus juramentos para luchar en contra de las fuerzas del mal. Ya sea a los pies del altar de un dios con un sacerdote como testigo, en un claro sagrado ante los espíritus de la naturaleza y los seres feéricos, o en un momento de desesperación y dolor con la muerte como única acompañante, el juramento de un paladín es un lazo muy poderoso. Es una fuente de poder que convierte a un devoto guerrero en un campeón bendecido.

LA CAUSA DE LA RECTITUD

Un paladín jura defender la justicia y la rectitud, mantenerse junto a las cosas buenas de la vida en contra de las invasiones de la oscuridad y dar caza a las fuerzas del mal allá donde se encuentren. Diferentes paladines afrontan su recta causa de diversas maneras, pero todos están ligados por los juramentos que les otorgan poder para realizar su sagrado trabajo. A pesar de que muchos paladines son devotos de dioses buenos, el poder del

Paladín

Nivel	Bonificador de Competencia	Rasgos	— Espacio de Conjuro por Nivel de Conjuro —				
			1	2	3	4	5
1	+2	Imposición de Manos, Sentido Divino	—	—	—	—	—
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros, Castigo Divino	2	—	—	—	—
3	+2	Salud Divina, Juramento Sagrado	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Extra	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de Protección	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Puntuación 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 Puntuación 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 Puntuación de Característica	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Mejora de Auras	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	3	3	2

paladín proviene tanto de su compromiso con la justicia como con su dios.

Los paladines entrenan durante años para aprender sus habilidades de combate, especializándose en una gran variedad de armas y armaduras. Aun así, las habilidades marciales son secundarias en comparación con el poder mágico que realmente tienen: el poder para curar al enfermo y al herido, para castigar al malvado y al muerto viviente, y para proteger a los inocentes y a aquellos que se unan a él en su lucha por la justicia.

MÁS ALLÁ DE LA VIDA MUNDANA

Por definición, la vida de un paladín es una vida de aventuras. A menos que una lesión permanente lo haya apartado de la vida del aventurero, todos los paladines viven en la primera línea de la batalla cósmica entre el bien y el mal. Es difícil que surja un guerrero de las filas de una milicia local o de un ejército, pero más raro es aún que alguien pueda sentir la llamada de un verdadero paladín. Cuando esto ocurre, estos guerreros dejan atrás su vida y levantan sus armas para combatir al mal. Algunas veces sus juramentos los conducen a servir a la corona como líderes de grupos de élite de caballeros, pero incluso en esos casos su prioridad y su lealtad será hacia la causa de la rectitud y la justicia, no hacia la corona y el país.

Los aventureros paladines se toman en serio su trabajo. Una incursión que se adentra en unas ruinas

antiguas o en una polvorienta cripta puede ser una misión con un propósito más elevado que la adquisición de tesoros. El mal acecha en las mazmorras y los bosques primigenios, e incluso la victoria más pequeña contra el mal puede alejar la balanza cósmica de la destrucción total.

CREANDO UN PALADÍN

El aspecto más importante de un paladín es la naturaleza de su misión sagrada. Aunque las características de clase relacionadas con tu juramento no están disponibles hasta que alcances el nivel 3, puedes planear algo para tu personaje leyendo las descripciones del juramento al final de la clase. ¿Eres un devoto sirviente de la bondad, leal a los dioses de la justicia y el honor, un caballero sagrado de brillante armadura que se aventura a castigar al mal? ¿Eres un glorioso campeón de la luz, que aprecia todo lo bueno que se opone a las sombras, un caballero cuyo juramento descende de tradiciones aún más antiguas que muchos de los dioses? ¿O quizás eres un amargado solitario que ha jurado venganza ante aquellos que han causado un terrible mal, enviado por los dioses como un

ángel vengativo o conducido por tu propia sed de venganza? En el Apéndice B hay una lista con muchas deidades adoradas por los paladines a través del multiverso, como Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri Jolith, Dol Arrah, la Llama Plateada, Bahamut, Athena, ReHorakhty y Heimdall.

¿Cómo sentiste tu llamada para servir como paladín? ¿Acaso escuchaste el susurro divino de un dios o un ángel mientras rezabas? ¿Quizás otro paladín vio tu potencial y decidió entrenarte? ¿O fue un terrible evento (la destrucción de tu casa, por ejemplo) lo que te condujo a tus misiones? Puede que topases con una arboleda sagrada o un enclave élfico secreto y te dieras cuenta de que debías proteger esos refugios de belleza y bondad. Es posible que siempre hubieras sabido que tu destino era la vida de paladín, casi como si hubieras sido enviado al mundo con ese propósito grabado en tu alma. Como guardianes en contra de las fuerzas de la oscuridad, los paladines muy raramente tienen un alineamiento maligno. La mayoría de ellos toman el camino de la caridad y la justicia. Considera cómo tu alineamiento matiza la forma en la que persigues tu sagrada misión y la forma en la que te comportas ante los mortales y los dioses. Tu juramento y alineamiento pueden estar en armonía, o puede que tu juramento represente unos estándares de comportamiento que aún no has tomado.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un paladín rápidamente siguiendo estos pasos. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Fuerza, seguida de Carisma. Segundo, escoge el trasfondo de Noble.

RASGOS DE CLASE

Como paladín, obtienes las siguientes características de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de paladín.

Puntos de Golpe en primer nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por nivel de paladín después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: todas las armaduras y escudos.

Armas: armas simples, armas marciales.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Sabiduría, Carisma.

Habilidades: escoge dos entre Atletismo, Intimidación, Medicina, Persuasión, Perspicacia y Religión.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) Un arma marcial y un escudo o (b) dos armas marciales.
- (a) Cinco jabalinas o (b) cualquier arma cuerpo a cuerpo simple.
- (a) Un equipo de sacerdote o (b) un equipo de explorador.
- Cota de mallas y un símbolo sagrado.

SENTIDO DIVINO

Tus sentidos captan la presencia de un terrible mal como un nauseabundo olor, y un bien poderoso resuena en tus oídos como música celestial. Como acción, puedes expandir tus sentidos para detectar esas fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, conoces la localización de cualquier ser celestial, demoníaco o muerto viviente en un rango de 60 pies (18 metros) o menos que no esté tras una cobertura total. Conoces el tipo (celestial, demoníaco o muerto viviente) de cualquier criatura que capten tus sentidos, pero no su identidad (el Conde vampiro Strahd von Zarovich, por ejemplo). Dentro del mismo radio también puedes detectar la presencia de cualquier objeto o lugar que haya sido consagrado o profanado, como con el conjuro santificar.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a 1 + tu modificador de Carisma. Cuando finalices un descanso prolongado recuperas todos los usos gastados.

IMPOSICIÓN DE MANOS

Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder curativo que se regenera cuando haces un descanso prolongado. Con esa reserva puedes restaurar un número total de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín x 5.

Como una acción, puedes tocar a una criatura y utilizar poder de tu reserva de curación para restaurar un número de puntos de golpe a esa criatura igual hasta, como máximo, el máximo que tengas en tu reserva.

De forma alternativa, puedes gastar 5 puntos de tu reserva de curación para sanar al objetivo de una enfermedad o neutralizar un veneno que le esté afectando. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar diferentes venenos con un solo uso de Imposición de manos, gastando puntos de tu reserva de curación por separado para cada uno de ellos.

Esta característica no tiene efecto en los muertos vivientes y los constructos.

ESTILO DE COMBATE

A nivel 2 adoptas un estilo de combate como especialidad. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes escoger un Estilo de Combate más de una vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

Defensa

Mientras lleves alguna armadura, ganas una bonificación de +1 a tu CA.

DUELISTA

Cuando lleves un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, ganas una bonificación de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

LUCHA CON ARMA A DOS MANOS

Cuando obtienes un 1 o un 2 en un dado de daño con un arma a dos manos, puedes volver a tirar el dado y usar la nueva tirada, incluso si es un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

PROTECCIÓN

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no seas tú y esté a 5 pies (1,5m) o menos de ti, puedes usar tu reacción para hacer que el enemigo tenga desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

A partir del nivel 2 has aprendido a canalizar magia divina a través de la meditación y las plegarias, lo que te permite lanzar conjuros como si fueras un clérigo. Consulta el

Capítulo 10 para ver las reglas generales de lanzamiento de conjuros y el Capítulo 11 para ver la lista de conjuros de paladín.

PREPARANDO Y LANZANDO CONJUROS

La tabla Paladín muestra cuántos espacios de conjuro tienes disponibles para lanzar tus conjuros. Para lanzar uno de tus conjuros de paladín de nivel 1 o superior, debes gastar uno de los espacios del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Puedes preparar la lista de conjuros que tienes disponibles para lanzar escogiéndolos de la lista de conjuros de paladín. Para hacerlo, escoge un número de conjuros de paladín igual a tu modificador de Carisma + la mitad de tu nivel de paladín redondeando hacia abajo (un conjuro como mínimo). El conjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con un Carisma de 14, tu lista de conjuros preparados puede incluir cuatro conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo utilizando un espacio para conjuros de nivel 1 o de 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalizas un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros de paladín requiere gastar tiempo en plegarias y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro para cada uno de tu lista.

CARACTERÍSTICA PARA EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de paladín, puesto que el poder de tu magia se basa en tu habilidad para proyectar tu voluntad en el mundo. Usas tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de un conjuro de paladín y cuando realizas la tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma



FOGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes usar un foco divino (se encuentra en el Capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de Paladín.

CASTIGO DIVINO

Comenzando en el nivel 2, cuando golpeas a una criatura con un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar uno de tus espacios de conjuro de paladín para infligir daño radiante al objetivo, además del daño del arma. El daño extra es 2d8 para un espacio de conjuro de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro superior a 1, hasta un máximo de 5d8. El daño se incrementa en 1d8 si el objetivo es un muerto viviente o 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 realizas el juramento que te convertirá en un paladín para siempre. Todo lo anterior ha sido una prueba, un estado de preparación, donde te comprometías con la causa, pero aún no te habías juramentado. Ahora deberás escoger el Juramento de Devoción, el Juramento de los Ancestros o el Juramento de Venganza, todos detallados al final de la descripción de clase.

Tu elección te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 15 y 20. Estos rasgos incluyen conjuros de juramento y el rasgo Canalizar Divinidad.

CONJUROS DE JURAMENTO

Cada juramento tiene una lista de conjuros asociados. Obtienes acceso a esos conjuros en los niveles especificados en la descripción del juramento. Una vez ganas acceso a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan para el número de conjuros que puedes preparar cada día.

Aunque obtengas un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuros de paladín, el conjuro cuenta para ti como si fuera un conjuro de paladín.

CANALIZAR DIVINIDAD

Tu juramento te permite canalizar energía divina para potenciar efectos mágicos. Cada opción de Canalizar Divinidad otorgada por tu juramento explica cómo usarla.

Cuando usas tu Canalizar Divinidad escoges qué opción utilizar. Debes finalizar un descanso corto o prolongado para volver a usar tu Canalizar Divinidad de nuevo.

Algunos efectos de Canalizar Divinidad requieren tiradas de salvación. Cuando esto ocurra, la CD es igual a tu CD de salvación de conjuros de paladín.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica de tu elección en 2 puntos, o dos puntuaciones de característica de tu elección en 1 punto. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este procedimiento.

ATAQUE EXTRA

Comenzando en el nivel 5 puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Atacar en tu turno.

AURA DE PROTECCIÓN

Comenzando en el nivel 6, siempre que tú o una criatura amistosa situada hasta a 10 pies (3 metros) de ti tenga que realizar una tirada de salvación, la criatura gana una bonificación a la tirada de salvación igual a tu modificador de Carisma (con una bonificación mínima de +1). Debes estar consciente para otorgar esta bonificación.

En nivel 18 el rango de esta aura aumenta a 30 pies (9 metros).

AURA DE CORAJE

Comenzando en el nivel 10 tú y las criaturas amistosas situadas hasta a 10 pies (3 metros) de ti no podéis ser asustadas mientras estéis conscientes.

En nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies (9 metros).

CASTIGO DIVINO MEJORADO

En nivel 11, estás tan imbuido de poder justiciero que todos tus golpes con armas portan tu poder divino. Siempre que golpees a una criatura con un ataque con armas, la criatura recibe 1d8 de daño radiante extra. Además, si usas tu Castigo Divino con un ataque, añades este daño al daño extra de tu Castigo Divino.

TOQUE DE PURIFICACIÓN

Comenzando a nivel 14 puedes usar tu acción para finalizar un conjuro que te afecte a ti o a una criatura voluntaria con tu toque.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu modificador de Carisma (como mínimo una vez). Recuperas los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

JURAMENTOS SAGRADOS

Convertirse en paladín requiere tomar votos que comprometen al paladín con la causa de la rectitud, una forma activa de luchar contra la maldad. El juramento final, llevado a cabo cuando se alcanza el nivel 3, es la culminación de todo el entrenamiento del paladín. Algunos personajes con esta clase no se consideran verdaderos paladines hasta que han alcanzado el nivel 3 y han hecho su juramento. Para otros, el juramento no es más que una mera formalidad, una forma de plasmar oficialmente

ROMPIENDO TÚ JURAMENTO

Un paladín intenta mantenerse en los más altos estándares de conducta, pero hasta el más virtuoso de los paladines puede fallar. Algunas veces seguir el camino correcto requiere demasiado esfuerzo, puede que una situación requiera elegir el menor de dos males, o puede que una situación en caliente haga que un paladín tome una decisión que va más allá de lo que dicta su juramento.

Un paladín que ha roto sus votos normalmente busca la absolución en un clérigo que comparta su fe, o en otro paladín de la misma orden. Es posible que el paladín pase una noche entera de vigilia como signo de penitencia, o tome algún otro acto rápido de redención. Después de un rito de confesión y perdón, el paladín vuelve a sentirse puro.

Si un paladín viola voluntariamente su juramento y no muestra signos de arrepentimiento, las consecuencias pueden ser mucho más serias. A criterio del DM, un paladín que no cumple sus penitencias puede ser forzado a abandonar su clase y adoptar otra, o quizás a tomar la opción de paladín Rompejuramentos, que aparece en la Guía del Dungeon Master.

aquello que ha sido siempre una verdad en el corazón del paladín.

JURAMENTO DE DEVOCIÓN

El Juramento de Devoción une al paladín a los más nobles ideales de justicia, virtud y orden. Algunas veces llamados caballeros, caballeros blancos o guerreros sagrados, estos paladines encarnan el ideal del caballero de brillante armadura, actuando con honor en busca de la justicia y el bien común. Se mantienen a sí mismos en los más altos estándares de conducta, y algunos, para bien o para mal, piensan que el resto del mundo debe mantenerse también en esos estándares. Muchos de estos paladines son devotos de dioses de la ley y la bondad, y siguen sus principios tanto como demuestran su devoción por ellos. Piensan en los ángeles (los sirvientes perfectos de los dioses) como sus ideales, e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos y en sus heráldicas.

CREDO DE LA DEVOCIÓN

Aunque las restricciones y palabras exactas del Juramento de Devoción pueden cambiar, los paladines de este juramento comparten estas creencias.

Honestidad. No mientas o hagas trampas. Deja que tu palabra sea tu promesa.

Valentía. Nunca temas actuar, aunque ser cauteloso es de sabios.

Compasión. Ayuda a los demás, protege al débil y castiga a aquellos que los amenacen. Ten piedad de tus enemigos, pero hazlo con sabiduría.

Honor. Trata bien a los demás y deja que tus honorables actos sean un ejemplo para los demás. Realiza todo el bien que te sea posible causando la menor cantidad de daño posible.

Deber. Se responsable de tus acciones y sus consecuencias, protege a aquellos que se encuentran bajo tus cuidados y obedece a aquellos que tienen autoridad por encima de ti.

CONJUROS DE JURAMENTO

Ganas los siguientes conjuros de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Conjuros del Juramento de Devoción

Nivel de Paladín	Conjuros
3	<i>Protección contra el mal y el bien, santuario</i>
5	<i>Restauración menor, zona de la verdad</i>
9	<i>Faro de esperanza, disipar magia</i>
13	<i>Libertad de movimiento, guardián de la fe</i>
17	<i>Comunión, golpe flamígero</i>

CANALIZAR DIVINIDAD

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

Arma sagrada. Como una acción, puedes imbuir un arma que estés sujetando con energía positiva usando tu Canalizar Divinidad. Durante 1 minuto, añades tu modificador de Carisma a las tiradas de ataque hechas con esa arma (con una bonificación mínima de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 metros) y luz tenue otros 20 pies (6 metros) más allá. Si el arma no es mágica, pasa a ser un arma mágica durante la duración del efecto.

Puedes finalizar este efecto en tu turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no estás sujetando o llevando este arma, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Expulsar al profano. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y rezas una plegaria para controlar seres demoníacos y muertos vivientes usando tu Canalizar Divinidad. Cada ser demoníaco o muerto viviente que pueda verte o escucharte dentro de un rango de 30 pies (9 metros) de ti, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla la tirada, es expulsada durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño.

Una criatura expulsada debe emplear sus turnos en intentar moverse tan lejos de ti como le sea posible, y no puede moverse voluntariamente a un espacio a menos de 30 pies (9 metros) de ti. Tampoco puede realizar reacciones. En su turno, sólo puede realizar la acción de Carrera o intentar huir de un efecto que impida que se mueva. Si no hay sitio donde moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar.

Aura de Devoción

Comenzando en el nivel 7 tú y todas las criaturas amistosas a 10 pies (3 metros) de ti no podéis ser hechizados mientras estéis conscientes.

En nivel 18 el rango de esta aura se incrementa a 30 pies (9 metros).

Pureza de Espíritu

Comenzando en el nivel 15 siempre estás bajo los efectos de un conjuro de protección contra el mal y el bien.

Aura Sagrada

En el nivel 20 como una acción puedes emanar un aura de luz solar. Durante 1 minuto una luz brillante sale de ti en un radio de 30 pies (9 metros), y de luz tenue 30 pies (9 metros) más allá.

Siempre que una criatura enemiga comience su turno en la luz brillante, la criatura sufre 10 puntos de daño radiante.

Además, durante la duración, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros lanzados por seres demoníacos o muertos vivientes.

JURAMENTO DE LOS ANCESTROS

El Juramento de los Ancestros es tan antiguo como la raza élfica y los rituales de los druidas. Llamados algunas veces caballeros feéricos, caballeros verdes, o caballeros astados, los paladines que hacen este juramento luchan del lado de la luz en el conflicto cósmico en contra de la oscuridad porque aman la belleza y las cosas llenas de vida que hay en el mundo, no necesariamente porque crean en los principios del honor, el coraje o la justicia. Adornan sus armaduras y ropajes con imágenes de cosas que crecen (hojas, cornamentas, o flores) para reflejar su compromiso de preservar la vida y la luz en el mundo.

Credo de los Ancestros

Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples.

Aviva la Luz. A través de tus actos de piedad, amabilidad y perdón, aviva la luz de la esperanza en el mundo, haciendo retroceder la desesperación.

Cobia a la Luz. Donde hay bondad, belleza, amor y alegría en el mundo, combate contra la maldad que las ahogaría. Donde la vida florece, combate contra las fuerzas que arrasarían las tierras hasta convertirlas en un yermo.

Conserva tu Propia Luz. Deléitate con la música y la risa, la belleza y el arte. Si dejas morir la luz en tu corazón, no podrás preservarla en el mundo.

Se la Luz. Sé un glorioso faro para todos aquellos que viven en la desesperación. Deja que la luz de tu alegría y tu coraje brille en todas tus acciones.



CONJUROS DE JURAMENTO

Ganas los siguientes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados a continuación.

Conjuros del Juramento de los Ancestros

Nivel de Paladín	Conjuros
3	<i>Impacto enmarañador, hablar con los animales</i>
5	<i>Rayo lunar, paso brumoso</i>
9	<i>Crecimiento vegetal, protección contra la energía</i>
13	<i>Tormenta de hielo, piel pétrea</i>
17	<i>Comunión con la naturaleza, zancada arbórea</i>

CANALIZAR DIVINIDAD

Cuando eliges este juramento en el nivel 3, obtienes las dos siguientes opciones de Canalizar Divinidad.

Ira de la Naturaleza. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralíen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espectrales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 10 pies (3 metros) o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza o quedará apresada. Mientras está apresada por las enredaderas, la criatura repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera se libera y las enredaderas desaparecen.

Expulsar a los Infieles. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas feéricas y demoníacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura feérica o demoníaca en un rango de 30 pies (9 metros) o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, la criatura es expulsada durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño.

Una criatura expulsada debe emplear sus turnos en intentar moverse tan lejos de ti como le sea posible, y no puede moverse voluntariamente a un espacio a menos de 30 pies (9 metros) de ti. Tampoco puede realizar reacciones. En su turno, sólo puede realizar la acción de escapar o intentar huir de un efecto que impida que se mueva. Si no hay sitio donde moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar. Si la verdadera forma de una criatura está oculta por una ilusión, cambiaformas o algún otro efecto, esa verdadera forma es revelada mientras está expulsada.

AURA DE CUSTODIA

Comenzando en el nivel 7 la magia antigua te imbuje de una manera tan fuerte que forma una custodia sobrenatural. Tú y las criaturas amistosas a 10 pies (3 metros) o menos de ti tenéis resistencia al daño de los hechizos.

En nivel 18 el rango de esta aura aumenta a 30 pies (9 metros).

CENTINELA IMPERECEDERO

Comenzando en el nivel 15, cuando eres reducido a 0 puntos de golpe y no estás muerto, puedes decidir ser reducido a 1 punto de golpe en lugar de a 0. Cuando utilizas esta habilidad, no puedes volver a usarla hasta que finalices un descanso prolongado.

Además, no sufres ninguno de los inconvenientes de la vejez y no puedes ser envejecido mágicamente.

CAMPEÓN ANCESTRAL

En nivel 20 puedes asumir la forma de una fuerza de la naturaleza ancestral tomando una apariencia de tu elección. Por ejemplo, tu piel podría volverse verde o su textura podría volverse como la corteza, podrían surgir hojas o musgo de tu pelo, o podrían crecerle astas o una melena de león. Usando tu acción, comienzas a transformarte.

Durante 1 minuto, ganas los siguientes beneficios:

- Al comienzo de cada uno de tus turnos recuperas 10 puntos de golpe.
- Siempre que lances un conjuro de paladín que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción, puedes lanzarlo como una acción adicional en su lugar.
- Las criaturas enemigas a 10 pies (3 metros) o menos de ti tienen desventaja en las tiradas de salvación.

contra tus conjuros de paladín y opciones de Canalizar Divinidad.

- Una vez hayas utilizado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que finalices un descanso prolongado.

JURAMENTO DE VENGANZA

El Juramento de Venganza es una solemne promesa de castigar a aquellos que han cometido un gravísimo pecado. Cuando las fuerzas del mal asesinan a los indefensos aldeanos, cuando un pueblo entero se vuelve en contra de la voluntad de los dioses, cuando una hermandad de ladrones se torna demasiado violenta y poderosa, cuando un dragón masacra toda una villa; en momentos así, los paladines surgen y realizan un Juramento de Venganza para enderezar aquello que ha ido mal. Para estos paladines (que algunos llaman vengadores o caballeros oscuros) su propia pureza no es tan importante como el impartir justicia.

CREDO DE LA VENGANZA

Las creencias del Juramento de la Venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la justicia necesaria a aquellos que han hecho el mal, por lo que estos paladines normalmente son de alineamiento neutral o legal neutral. Los principios centrales de este credo son brutalmente simples.

Combatir el Mal Mayor. Enfrentado a una elección de luchar con los enemigos de mi juramento o combatir un mal menor, escojo el mal mayor.

No hay Piedad Para los Malvados. Los enemigos normales puede que merezcan mi piedad, pero los enemigos de mi juramento no.

El Fin Justifica los Medios. No tengo reparos a la hora de exterminar a mis enemigos.

Restitución. Si mis enemigos traen la ruina al mundo es debido a que yo no pude pararlos. Debo ayudar a aquellos que sufren por sus fechorías.

CONJUROS DE JURAMENTO

Ganas los siguientes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados a continuación.

Conjuros del Juramento de Venganza

Nivel de Paladín	Conjuros
3	<i>Perdición, marca del cazador</i>
5	<i>Inmovilizar persona, paso brumoso</i>
9	<i>Acelerar, protección contra la energía</i>
13	<i>Destierro, puerta dimensional</i>
17	<i>Inmovilizar monstruo, escudriñamiento</i>

CANALIZAR DIVINIDAD

Cuando realizas este juramento a nivel 3 ganas las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Renunciar al Enemigo. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonas una plegaria de denuncia, usando tu Canalizar Divinidad. Escoge una criatura a 60 pies (9 metros) o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníacos y muertos vivientes tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Si se falla la tirada, la criatura estará asustada durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Mientras está asustada, la velocidad de la criatura es 0 y no puede beneficiarse de ninguna bonificación a su velocidad.

Si tiene éxito en la tirada, la velocidad de la criatura se reduce a la mitad durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsciente.

Voto de Enemistad. Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies (3 metros) o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsciente.



VENGADOR IMPLACABLE

En el nivel 7 tu concentración sobrenatural te ayuda a evitar la retirada de tu enemigo. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad inmediatamente después del ataque como parte de esa misma reacción. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

ALMA DE VENGANZA

Comenzando en el nivel 15 la autoridad con la que recitas tu Voto de Enemistad te otorga un poder aún mayor sobre tu enemigo. Cuando una criatura bajo los efectos de tu Voto de Enemistad realiza un ataque, puedes usar tu reacción para realizar un ataque con un arma cuerpo a cuerpo contra esa criatura si está dentro de tu rango.

ANGEL VENGADOR

En nivel 20 puedes asumir la forma de un vengador angelical. Usando tu acción, comienzas a transformarte. Durante 1 hora, ganas los siguientes beneficios:

- De tu espalda surgen alas y te otorgan una velocidad de vuelo de 60 pies (18 metros).
- Emanas un aura amenazante en un radio de 30 pies (9 metros). La primera vez que una criatura enemiga entra en el aura, o comienza su turno ahí durante la batalla, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Las tiradas de ataque contra la criatura asustada tienen ventaja.

Una vez hayas usado esta característica, no podrás volver a usarla hasta que finalices un descanso prolongado.



PÍCARO

Mientras hace señas a sus compañeros para que esperen, una mediana se arrastra a través del salón de la mazmorra. Presiona su oreja contra la puerta, saca un juego de herramientas y coge la ganzúa tan rápido como un pestañeo. Luego desaparece en las sombras mientras su compañero guerrero avanza para pegar una patada a la puerta y abrirla.

Un humano acecha en las sombras de un callejón mientras su cómplice se prepara para la emboscada. Cuando su objetivo, un esclavista muy conocido, pasa por el callejón, el cómplice grita, el esclavista corre a investigar, y la hoja del asesino corta su garganta antes de que pueda hacer ningún sonido.

Aguantando una risilla, una gnomia mueve sus dedos, y como por arte de magia eleva el manojito de llaves del cinturón del guardián. En un momento, las llaves están en su mano, la puerta de la celda está abierta y ella y sus compañeros son libres para poder escapar.

Los pícaros confían sus habilidades, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando un ingenio y versatilidad, que es la piedra angular de cualquier buen grupo de aventureros.

HABILIDAD Y PRECISIÓN

Los pícaros dedican tanto esfuerzo a dominar el uso de una gran variedad de habilidades como a perfeccionar sus capacidades de combate, dándoles una amplia experiencia que pocos personajes pueden igualar. Muchos pícaros se centran en el sigilo y el engaño, mientras que otros refinan las habilidades que les ayudan en un entorno de mazmorras, tales como trepar, buscar, desarmar trampas y abrir cerraduras.

En lo que se refiere al combate, los pícaros dan prioridad a la astucia sobre la fuerza bruta. Un pícaro prefiere hacer un golpe preciso, impactando en el punto exacto donde el ataque dañe lo más posible al objetivo, en lugar de

Pícaro

Nivel	Bonificador de Competencia	Ataque Furtivo	Rasgos
1	+2	1d6	Ataque Furtivo. Experto. Jerga de Ladrones
2	+2	1d6	Acción Astuta
3	+2	2d6	Arquetipo de Pícaro
4	+2	2d6	Mejora de Puntuación de Característica
5	+3	3d6	Esquiva Asombrosa
6	+3	3d6	Pericia
7	+3	4d6	Evasión
8	+3	4d6	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	5d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
10	+4	5d6	Mejora de Puntuación de Característica
11	+4	6d6	Talento Seguro
12	+4	6d6	Mejora de Puntuación de Característica
13	+4	7d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
14	+5	7d6	Sentido Ciego
15	+5	8d6	Mente Escurridiza
16	+5	8d6	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	9d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
18	+6	9d6	Escurridizo
19	+6	10d6	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	10d6	Golpe de Suerte

desgastar a un oponente con un bombardeo de ataques. Los pícaros tienen un don casi sobrenatural para evitar el peligro, y algunos aprenden trucos mágicos para complementar sus otras capacidades.

UNA VIDA EN LAS SOMBRAS

Todo pueblo y ciudad tiene su cuota de pícaros, la mayoría de ellos encajan con los peores estereotipos de su clase, viviendo como ladrones, asesinos, rateros o estafadores. A menudo estos sinvergüenzas se organizan en cofradías de ladrones o en familias criminales. Muchos pícaros actúan de forma independiente, pero incluso algunas veces ellos reclutan aprendices para ayudarlos en sus estafas y robos. Unos pocos pícaros llevan una vida honesta como cerrajeros, investigadores, o exterminadores, lo que puede ser un trabajo peligroso en un mundo donde ratas gigantes (y hombres rata) acechan en las alcantarillas.

Como aventureros, los pícaros se encuentran en ambos lados de la ley. Algunos son duros criminales que deciden perseguir su fortuna buscando en montones de tesoros, mientras que otros toman una vida de aventura para escapar de la ley. Algunos han aprendido y perfeccionado sus habilidades con el único propósito de infiltrarse en ruinas antiguas y criptas ocultas en busca de tesoros.

CREANDO UN PÍCARO

Mientras creas tu pícaro, considera la relación de tú personaje con la ley. ¿Fuiste un criminal en tu pasado? ¿Lo eres aún? ¿Estás escapando de la ley o de algún furioso cabecilla de un gremio de ladrones? ¿O Quizás dejaste tu hermandad en busca de grandes riesgos y mayores recompensas? ¿Es la codicia lo que te conduce en tus aventuras, o es otro deseo o ideal?

¿Cuál fue el detonante que hizo que te apartaras de tu vida pasada? ¿Acaso un gran robo o estafa que salió terriblemente mal hizo que te replantearas tu profesión? ¿Quizás tuviste suerte y un buen golpe te dio la moneda que necesitabas para escapar de tu miserable vida? ¿Fue el deseo de viajar lo que finalmente te alejó de tu hogar? Quizás de repente te encontrabas separado de tu familia o mentor, y tuviste que encontrar nuevas formas de sustento. O quizás hiciste un nuevo amigo (otro miembro de tu grupo de aventuras) que te enseñó nuevas posibilidades de ganarte la vida y usar tus particulares talentos.

CREACIÓN RÁPIDA

Puedes crear un pícaro rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de



característica más alta a Destreza. Haz que la Inteligencia sea la siguiente puntuación más alta si quieres destacar en la investigación o si planeas tomar el arquetipo de Bribón Arcano. Escoge Carisma en su lugar si planeas enfatizar el engaño y las interacciones sociales. Segundo, escoge el trasfondo de Criminal.

Rasgos de Clase

Como pícaro, ganas los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de pícaro.

Puntos de Golpe en primer nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de pícaro después del primer nivel.

COMPETENCIAS

Armadura: armadura ligera.

Armas: armas simples, ballesta de mano, espada larga, espada ropera, espada corta.

Herramientas: herramientas de ladrón.

Tiradas de Salvación: Destreza, Inteligencia.

Habilidades: escoge cuatro entre Acrobacias, Atletismo, Engaño, Interpretación, Intimidación, Investigación, Juego de Manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión y Sigilo.

EQUIPO

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- (a) un espada ropera o (b) una espada corta.

- (a) un arco pequeño y carcaj con 20 flechas o (b) una espada corta.
- (a) un equipo de ladrón, (b) un equipo de saqueador o (c) un equipo de explorador.
- Armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón.

EXPERTO

A nivel 1 escoge dos de tus competencias con habilidades o una de tus competencias con habilidades y tu competencia con las herramientas de ladrón. Tu bonificador de competencia será el doble para cualquier prueba de característica que hagas usando cualquiera de las competencias escogidas.

A nivel 6, puedes escoger dos competencias más (habilidades o herramientas de ladrón) para ganar este beneficio.

ATAQUE FURTIVO

Al comienzo del nivel 1 sabes cómo atacar sutilmente y aprovechar la distracción de tu oponente. Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque puedes infligir 1d6 de daño extra a la criatura que golpees. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.

No necesitas ventaja en la tirada de ataque para realizar un Ataque Furtivo si tu objetivo tiene otro adversario a 5 pies (1,5 metros) que no esté incapacitado y tú no tengas desventaja en esta tirada.

La cantidad de daño extra se incrementa a medida que ganas niveles en esta clase, como se muestra en la columna de Ataque Furtivo en la Tabla Pícaro.

JERGA DE LADRONES

Durante tu entrenamiento de pícaro aprendiste la jerga de los ladrones, una mezcla secreta de dialectos, argot y código que te permite esconder mensajes en lo que aparentemente sería una conversación normal. Solo otra criatura que conozca la jerga de los ladrones puede entender esos mensajes. Requiere cuatro veces más tiempo transmitir un mensaje de esta forma que hacerlo de manera convencional.

Además, entiendes una serie de signos y símbolos secretos usados para transmitir mensajes simples y cortos, tales como que un área es peligrosa o el territorio de una cofradía de ladrones, si es que hay un botín cercano, o si es que las personas de un lugar son presa fácil, o si es que proveerán una casa segura para los ladrones que estén escapando.

ACCIÓN ASTUTA

En nivel 2 tu rapidez mental y agilidad permiten que te muevas y actúes rápidamente. Puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Puedes usar esta acción solamente para acciones de Carrera, Retirada o Esconderte.

ARQUETIPO DE PÍCARO

En nivel 3 eliges un arquetipo que se parezca a la forma en la que usas tus habilidades de pícaro: Ladrón, Asesino o Bribón Arcano, todos detallados al final de la descripción de la clase. Tu elección de arquetipo te ofrecerá rasgos a nivel 3 y de nuevo en los niveles 9, 13 y 17.

MEJORA DE PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4 y también al nivel 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica que elijas en 2 puntos o puedes incrementar dos puntuaciones de características que escojas en 1 punto cada una. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este rasgo.

ESQUIVA ASOMBROSA

Empezando en el nivel 5, cuando un atacante que puedes ver te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que sufras.

EVASIÓN

Comenzando al nivel 7 puedes esquivar ágilmente algunos efectos de área como por ejemplo el ardiente aliento de un dragón rojo o un hechizo de tormenta de hielo. Cuando estás sometido a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, en lugar de eso no sufres ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación y solo la mitad de daño si fallas la tirada.

TALENTO SEGURO

Al nivel 11 has refinado tus habilidades hasta casi la perfección. Siempre que hagas una prueba de característica que te permita añadir tu bonificador de competencia, si en la tirada d20 obtienes un 9 o menor puedes tratarlo como un 10.

SENTIDO CIEGO

Empezando al nivel 14, si eres capaz de oír, eres consciente de dónde se encuentra cualquier criatura escondida o invisible a 10 pies (3 metros) o menos de ti.

MENTE ESCURRIDIZA

Al nivel 15 has adquirido una fuerza mental excepcional. Obtienes competencia en tiradas de salvación de Sabiduría.

ESCURRIDIZO

Empezando al nivel 18 eres tan evasivo que raramente los atacantes pueden comprometer tu defensa. Ninguna tirada de ataque tiene ventaja contra ti mientras no estés incapacitado.

GOLPE DE SUERTE

Al nivel 20 tienes un don asombroso para acertar cuando necesitas hacerlo. Si tu ataque no golpea a un objetivo que está dentro de tu rango, puedes convertir el fallo en un golpe. Además, si fallas en una prueba de característica, puedes tratar la tirada d20 como un 20.

Una vez que hayas usado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso corto o un descanso prolongado.

ARQUETIPOS DE PÍCARO

Los pícaros tienen muchos rasgos en común, incluyendo su énfasis en perfeccionar sus habilidades, su preciso y mortífero acercamiento en combate, y sus cada vez más rápidos reflejos. Sin embargo, cada pícaro puede dirigir esos talentos en diferentes direcciones, personificando los arquetipos de pícaro. El arquetipo de tu elección es un reflejo de cómo enfocas a tu pícaro, no es necesariamente una indicación de la profesión que hayas elegido, sino una descripción de tus técnicas preferidas.

LADRÓN

Perfeccionas tus habilidades en las artes del robo. Ladrones, bandidos, rateros, y otros criminales son los que normalmente siguen este arquetipo, pero también lo hacen los pícaros que prefieren pensar en ellos mismos como buscadores de tesoros profesionales, exploradores, saqueadores e investigadores. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, aprendes habilidades útiles para

adentrarte en ruinas antiguas, leer lenguas extrañas, y usar objetos mágicos que normalmente no podrías utilizar.

MANOS RÁPIDAS

Empezando al nivel 3 puedes usar la acción adicional que te otorga tu Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), usar tus herramientas de ladrón para desarmar una trampa o abrir una cerradura, o para ejecutar la acción de Usar un Objeto.

TRABAJO EN EL SEGUNDO PISO

Cuando escoges este arquetipo al nivel 3 ganas la habilidad de trepar más rápido de lo normal; trepar ya no te costará movimiento extra.

Además, cuando haces un salto en carrera la distancia que cubres se incrementa en un número de pies igual a tu modificador de Destreza.

Sigilo Supremo

Empezando al nivel 9 tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

USAR OBJETO MÁGICO

Al nivel 13 has aprendido tanto sobre cómo funciona la magia que puedes improvisar el uso de objetos incluso cuando no están pensados para que tú puedas usarlos. Ignoras todos los requisitos de clase, raza y nivel para el uso de objetos mágicos.

REFLEJOS DE LADRÓN

Cuando alcanzas el nivel 17 te has convertido en un experto en tender emboscadas y escapar rápidamente del peligro. Puedes llevar a cabo dos turnos durante el primer asalto de cualquier combate. Realizas tu primer turno con tu iniciativa normal y el segundo turno con tu iniciativa menos 10. No puedes usar esta característica cuando eres sorprendido.

ASESINO

Concentras tu entrenamiento en el macabro arte de la muerte. Aquellos que se adhieren a este arquetipo son diversos personajes: Asesinos pagados, caza recompensas, espías e incluso clérigos especialmente ungidos para exterminar los enemigos de su deidad. El sigilo, el veneno y el disfraz te ayudan a eliminar a tus enemigos con eficacia mortal.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3 ganas competencia con el equipo de disfraz y el equipo de envenenador.

ASESINAR

Empezando en el nivel 3 eres aún más mortal cuando te anticipas a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque realizadas contra cualquier criatura que no haya resuelto su turno aún. Además, cualquier golpe que inflijas contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

EXPERTO EN INFILTRACIÓN

Empezando en el nivel 9 puedes crear falsas identidades para ti mismo de manera infalible. Debes emplear siete días y 25 po para establecer la historia, profesión y afiliaciones para crear una identidad. No puedes establecer una identidad que pertenezca a alguien más. Por ejemplo, podrías adquirir la vestimenta adecuada, cartas de introducción y certificaciones que parezcan oficiales para establecerte como miembro de un gremio de comerciantes de una ciudad remota y así poder acercarte a otros mercaderes adinerados.

Entonces, si adoptas la nueva identidad como un disfraz, las demás criaturas creen que eres esa persona hasta que tengan un motivo obvio para no hacerlo.

IMPOSTOR

Al nivel 13 ganas la habilidad para imitar el habla, la escritura y el comportamiento de otra persona. Debes emplear al menos tres horas estudiando estos tres componentes del comportamiento de una persona, escuchándola hablar, examinando su escritura y observando sus peculiaridades.

Tu ardid es indiscernible frente al observador casual. Si una criatura alerta sospecha que algo está mal, tienes ventaja en cualquier tirada de Carisma (Engaño) para evitar ser detectado.

GOLPE MORTAL

Empezando en el nivel 17 te conviertes en un maestro de la muerte instantánea. Cuando atacas y golpeas a una criatura sorprendida, ésta debe hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 8 + tu modificador de Destreza + tu bonificador de competencia). Si falla la tirada de salvación, duplica el daño de tu ataque contra esa criatura.

Bribón Arcano

Algunos pícaros potencian sus refinadas habilidades de sigilo y agilidad mediante la magia, aprendiendo trucos de encantamiento e ilusión. Estos pícaros abarcan rateros y asaltantes, pero también bromistas, traviesos y un número significativo de aventureros.

Lanzamiento de Conjuros

Cuando alcanzas el nivel 3 ganas la habilidad de lanzar conjuros. Consulta el Capítulo 10 para ver las reglas generales del lanzamiento de hechizos y el Capítulo 11 para la lista de conjuros de mago.

Trucos. Aprendes tres trucos: mano de mago y otros dos trucos a tu elección de la lista de conjuros del mago. Aprendes otro truco de mago a tu elección al nivel 10.

Espacios de Conjuro. La tabla Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros debes gastar un espacio de conjuro, del mismo nivel del conjuro o superior. Recuperarás todos los espacios usados cuando termines un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 hechizar persona y tienes un espacio de conjuro de nivel 1 y uno de nivel 2, puedes lanzar hechizar persona usando cualquiera de los dos.

Conjuros Conocidos de Nivel 1 y Superiores. Conoces tres conjuros de mago de nivel 1, dos de los cuales deben ser elegidos de la escuela de encantamiento y escuela de ilusión de la lista de conjuros de mago.

La columna de Conjuros Conocidos de la tabla Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano muestra cuándo aprendes más conjuros de mago de nivel 1 o superiores. Cada uno de estos conjuros deben ser un encantamiento o ilusión de tu elección, y deben ser de un nivel en el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 7 en esta clase puedes aprender un nuevo conjuro de nivel 1 o nivel 2.

Los conjuros que aprendes en nivel 8, 14 y 20 pueden pertenecer a cualquier escuela de magia.

Siempre que ganes un nuevo nivel en esta clase puedes reemplazar uno de los conjuros de mago que conozcas por otro de la lista de conjuros de mago. El nuevo conjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro y debe ser un encantamiento o una ilusión, a menos que estés reemplazando uno de los conjuros que obtuviste en el nivel 8, 14 o 20.

Característica para Lanzamiento de Conjuros.

La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de mago debido a que aprendes tus conjuros a través del dedicado estudio y la memorización. Usas tu Inteligencia cada vez que un conjuro hace referencia a tu característica de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la clase de dificultad (CD) para las tiradas de salvación de los conjuros de mago que lanzas y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano

Nivel de Pícaro	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro			
			1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia

PRESTIDIGITACIÓN DE MANO DEL MAGO

Empezando en el nivel 3, cuando lanzas mano del mago, puedes hacer invisible la mano espectral y puedes hacer las siguientes tareas adicionales con ella:

- Puedes depositar un objeto que estés sosteniendo en un contenedor portado por otra criatura.

- Puedes coger un objeto de un contenedor portado por otra criatura.
- Puedes usar herramientas de ladrón a distancia para abrir cerraduras y desarmar trampas a distancia.

Puedes realizar una de estos trucos sin ser percibido por una criatura si tienes éxito en una prueba de Destreza (Juego de Manos) enfrentada a una prueba de Sabiduría (Percepción) de la criatura.

Además, puedes utilizar la acción adicional que te brinda Acción Astuta para controlar la mano.

EMBOSCADA MÁGICA

Empezando en el nivel 9, si estás escondido de una criatura en el momento en que lanzas un conjuro sobre ella, la criatura tiene desventaja en cualquier tirada de salvación contra el conjuro este turno.

BRIBÓN VERSÁTIL

Al nivel 13 ganas la habilidad de distraer objetivos con tu mano del mago. Como una acción adicional en tu turno puedes designar una criatura que no esté a más de 5 pies (1,5 metros) de la mano espectral creada por el hechizo. Hacerlo te proporciona ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura hasta el final del turno.

LADRÓN DE CONJUROS

Al nivel 17 ganas la habilidad de robar mágicamente el conocimiento para lanzar un conjuro de otro lanzador de conjuros.

Inmediatamente después de que una criatura lance un conjuro del cual seas objetivo o que te incluya en su área de efecto, puedes usar tu reacción para forzar a la criatura a realizar una tirada de salvación con el modificador de su característica de lanzamiento de conjuros. La CD equivale a la CD de salvación de tus conjuros. Si falla la tirada de salvación, niegas el efecto del conjuro en ti y robas el conocimiento del conjuro si es al menos de nivel 1 y de un nivel que puedas lanzar (no es preciso que sea un conjuro de mago). Durante las siguientes 8 horas conoces el conjuro y puedes lanzarlo usando tus espacios de conjuro. La criatura no puede lanzar dicho conjuro hasta que las 8 horas hayan pasado.

Una vez que utilices este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso prolongado.



CAPÍTULO 4: PERSONALIDAD Y TRASFONDO

LOS PERSONAJES ESTÁN DEFINIDOS POR MUCHO MÁS que su raza y su clase. Son individuos que tienen sus propias historias, intereses, conexiones, y capacidades más allá de la clase y la raza definen.

En este capítulo se exponen los detalles que distinguen a un personaje de otro, incluyendo lo más básico como el nombre y la descripción física, las reglas del trasfondo y los lenguajes, y las características más sutiles como la personalidad y el alineamiento.

TIKA Y ARTEMIS: CONTRASTANDO PERSONAJES

Los detalles en este capítulo ofrecen grandes diferencias de configuración para diferenciar tu personaje de cualquier otro. Observa los dos siguientes guerreros humanos.

Procedente de las tierras de la Dragonlance, Tika Waylan fue una temeraria adolescente con una infancia muy dura. Hija de un ladrón, escapó de casa y practicó el oficio de su padre en las calles de Solace. Cuando intentó robar al propietario de la Posada del Último Hogar, éste la pilló, la tomó bajo su protección y la empleó como camarera. Pero cuando los ejércitos draconianos devastaron la ciudad de Solace y destruyeron la posada, la necesidad forzó a Tika a meterse de lleno en la vida de aventurera junto a los amigos que había hecho en su niñez. Su talento como guerrera (una sartén sigue siendo una de sus armas favoritas) combinado con su historia en las calles le proporcionan unas incalculables capacidades para su carrera como aventurera.

Artemis Entreri creció en las calles de Calimport, en los Reinos Olvidados. Usaba su ingenio, fuerza, y destreza para hacerse con su propio territorio en uno de los cientos de barrios pobres de chabolas que había en la ciudad. Después de varios años, terminó atrayendo la atención de una de las cofradías de ladrones más poderosas de la ciudad, y a pesar de su joven edad, ascendió rápidamente dentro de ella. Artemis se convirtió el asesino predilecto de uno de los Bajá de la ciudad, quien lo mandó al lejano valle del Viento Helado a recuperar unas gemas robadas. Es un asesino profesional, retándose constantemente a sí mismo para mejorar sus habilidades.

Tika y Artemis son los dos humanos y guerreros (con alguna experiencia como pícaros), que tienen una alta puntuación en Destreza y Fuerza, pero ahí es donde acaban las similitudes.

DETALLES DEL PERSONAJE

Puede que el nombre de tu personaje y sus características físicas sean las primeras cosas que los otros jugadores aprendan sobre ti. Merece la pena pararse a pensar acerca de cómo esas características reflejan al personaje que tienes en mente.

NOMBRE

La descripción de la raza de tu personaje incluye nombres de ejemplo para los miembros de esa raza. Piensa bien en qué nombre usarás incluso si va a ser uno de esa lista.

SEXO

Puedes jugar con un personaje femenino o masculino sin tener que preocuparte de ganar ningún tipo de habilidad especial. Piensa en qué medida tu personaje no se conforma o atiene a las expectativas que tiene su cultura sobre su sexo, género, y comportamiento sexual. Por ejemplo, un drow sacerdote varón se opone a las divisiones tradicionales de las sociedades drow, lo que podría ser una razón para que tu personaje abandonase esa sociedad y saliese a la superficie.

No necesitas estar condicionado a las notaciones binarias del sexo y el género. Por ejemplo, el dios elfo Corellon Larethian siempre es visto como un ser andrógino o hermafrodita, y algunos elfos en estos mundos están creados a imagen y semejanza de Corellon. También podrías jugar el papel de un personaje femenino que se presenta a sí misma como un hombre, un hombre que se siente atrapado en el cuerpo de una mujer, o por ejemplo una enana barbuda que odia que la tomen por un varón. De cualquier modo, la orientación sexual de tu personaje es decisión tuya.

ALTURA Y PESO

Puedes decidir la altura y el peso de tu personaje, usando la información ofrecida en la descripción de tu raza o en la tabla Altura y Peso Aleatorios. Piensa en cómo tus puntuaciones de característica podrían decir algo sobre su altura y su peso. Un personaje débil pero ágil puede que

sea delgado. Un personaje fuerte y resistente puede que sea alto o simplemente grueso.

Si quieres, puedes lanzar un dado para generar aleatoriamente el peso y la altura de tu personaje en base a la tabla Altura y Peso Aleatorios. La tirada que consigas en la columna del Modificador de Altura determinará la altura adicional de un personaje (en pulgadas) por encima de la altura base. Ese mismo número multiplicado por la tirada o por el número especificado en la columna del Modificador de Peso determinará el peso adicional del personaje (en libras) por encima del peso base.

Altura y Peso Aleatorios

Raza	Altura base	Modificador de altura	Peso base	Modificador de peso
Humano	4'8"	+2d10	110 lb.	x (2d4) lb.
Enano de las colinas	3'8"	+2d4	115 lb.	x (2d6) lb.
Enano de la montaña	4'	+2d4	130 lb.	x (2d6) lb.
Alto elfo	4'6"	+2d10	90 lb.	x (2d6) lb.
Elfo de los bosques	4'6"	+2d10	100 lb.	x (2d6) lb.
Elfo drow	4'5"	+2d6	75 lb.	x (1d6) lb.
Mediano	2'7"	+2d4	35 lb.	x 1 lb.
Dracónido	5'6"	+2d8	175 lb.	x (2d6) lb.
Gnomo	2'11"	+2d4	35 lb.	x 1 lb.
Semielfo	4'9"	+2d8	110 lb.	x (2d4) lb.
Semiorco	4'10"	+2d10	140 lb.	x (2d6) lb.
Tiflin	4'9"	+2d8	110 lb.	x (2d4) lb.

TIKA Y ARTEMIS: DETALLES DEL PERSONAJE

Considera como los nombres Tika Waylan y Artemis Entreri separan a estos personajes uno de otro y reflejan sus personalidades. Tika es una mujer joven determinada a probar que ya no es ninguna niña, y su nombre la hace sonar joven y normal. Artemis Entreri viene de una tierra exótica y lleva un nombre mucho más misterioso.

Tika tiene diecinueve años al inicio de su vida como aventurera y tiene pelo castaño, ojos verdes, piel clara con pecas, y un lunar en su cadera derecha. Artemis es un hombre pequeño, compacto, delgado y musculoso. Tiene unas facciones anguladas y pómulos prominentes, y siempre parece que necesite afeitarse. Su pelo negro azabache es frondoso, pero sus ojos son grises y sin vida - delatando el vacío de su vida y su alma.

Por ejemplo, como humana, Tika tiene una altura de 4 pies y 8 pulgadas más 2d10 pulgadas. Su jugador lanza una tirada de 2d10 y obtiene un total de 12, así que Tika mide 5 pies y 8 pulgadas de alto. Entonces el jugador usa esa misma tirada de 12 y lo multiplica por 2d4 libras. Su tirada de 2d4 es 3, así que Tika tiene un peso adicional de 36 libras (12 x 3) sumado a sus 110 libras de peso base, por lo que tiene un peso total de 146 libras.

OTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Puedes elegir la edad y el color del pelo, ojos y piel de tu personaje. Para darle un toque distintivo, quizás quieras darle a tu personaje una característica inusual o memorable, como una cicatriz, una cojera o un tatuaje.

ESCRITO ENANO: EJEMPLO ALFABETO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<	T	J	¶	z	¶	¶	+	4	J	¶	¶	¶
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
z	¶	¶	I	¶	z	¶	4	¶	¶	¶	¶	z

ALINEAMIENTO

Una criatura típica de los mundos de Dungeons & Dragons tiene un alineamiento, que en grandes rasgos describe su moral y sus aptitudes personales. Un alineamiento es una combinación de dos factores: uno identifica la moralidad (bueno, malvado o neutral), y el otro describe aptitudes para con la sociedad y el orden establecido (legal, caótico o neutral). Por lo tanto, nueve distintos alineamientos definen las posibles combinaciones.

Este breve resumen de los nueve alineamientos describe el comportamiento típico de una criatura con ese alineamiento. Es posible que el comportamiento típico de un individuo sea diferente al de otro, muy poca gente es capaz de llevar a rajatabla los preceptos de su alineamiento.

Legal bueno (LB). Se puede contar con que las criaturas harán lo que la sociedad cree que es lo correcto. Los dragones dorados, paladines, y la mayoría de los enanos son legales buenos.

Neutral bueno (NB). La gente hace lo que puede para ayudar a los demás de acuerdo a sus necesidades. Muchos celestiales, algunos gigantes de las nubes, y la mayoría de los gnomos son neutrales buenos.

Caótico bueno (CB). Las criaturas actúan según les dicta su conciencia, sin preocuparse por lo que esperan los demás. Los dragones de bronce, muchos elfos, y los unicornios son caóticos buenos.

Legal neutral (LN). Los individuos actúan acorde a la ley, tradiciones, o códigos personales. Muchos monjes y hechiceros son legales neutrales.

Neutral(N). Es el alineamiento de aquellos que prefieren mantenerse al margen de cuestiones morales y no pertenecer a ningún bando, haciendo lo que ellos creen que es lo mejor en cada momento. Los hombres lagarto, la mayoría de los druidas, y muchos humanos son neutrales.

Caótico neutral (CN). Estas criaturas hacen lo que les apetece, valorando su libertad por encima de todo. Muchos bárbaros y pícaros, y algunos bardos, son caóticos neutrales.

Legal malvado (LM). Las criaturas cogen metódicamente aquello que quieren, dentro de los límites de su tradición, lealtad, u orden. Los demonios, dragones azules, y los hobgoblins son legales malvados.

Neutral malvado (NM). Es el alineamiento de aquellos que hacen lo que sea necesario para salirse con la suya, sin compasión ni escrúpulos. Muchos drow, algunos gigantes de las nubes, y yugoloths son neutrales malvados.

Caótico malvado (CM). Las criaturas actúan con una violencia arbitraria, impulsados por su codicia, su odio o su sed de sangre. Los demonios, dragones rojos, y orcos son caóticos malignos.

ALINEAMIENTO EN EL MULTIVERSO

Para muchas criaturas pensantes, el alineamiento es una decisión moral. Los humanos, enanos, elfos, y otras razas humanoides pueden elegir si seguir los caminos del bien o del mal, de la ley o del caos. De acuerdo a los mitos, los dioses de alineamiento bueno que crearon estas razas les otorgaron la libertad para que pudieran escoger sus caminos morales, sabiendo que lo bueno sin libertad, es como la esclavitud.

ESCRITO ELFICO: EJEMPLO ALFABETO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

TIKA Y ARTEMIS: ALINEAMIENTO

Tika Waylan es neutral buena, fundamentalmente posee un corazón bondadoso y busca ayudar a los demás siempre que puede. Artemis es legal malvado, no le preocupa el valor de la vida pero al menos es profesional cuando se trata de asesinato.

Como un personaje malvado, Artemis no es un aventurero ideal. Comenzó su historia como vilano y solo coopera con héroes cuando no tiene otra opción –y cuando va de acuerdo con sus propios intereses. En la mayoría de los juegos, los aventureros malvados causan problemas con otros que no comparten sus intereses y objetivos. Generalmente los alineamientos malignos son para villanos y monstruos.

Sin embargo, las deidades malignas que crearon otras razas, las hicieron para que las sirvieran. Esas razas tienen unas fuertes tendencias a seguir la naturaleza de sus dioses desde el día de su nacimiento. La mayoría de los orcos comparten la naturaleza salvaje y violenta del dios orco, Gruumsh, y tienden hacia lo maligno. Incluso si un orco escoge un alineamiento bueno, él estará luchando contra su naturaleza durante toda su vida. (Incluso los semiorcos se sienten atraídos constantemente por la influencia del dios orco).

El alineamiento es una parte esencial de la naturaleza de los celestiales y los demonios. Un diablo no escoge ser legal malvado, y no tiende a ser legal malvado, simplemente es legal malvado en esencia. Si de alguna forma dejase de ser legal malvado, dejaría de ser un diablo.

La mayoría de las criaturas que no tienen capacidad de pensamiento racional no tienen alineamiento —son **no alineadas**. Una criatura así es incapaz de hacer una elección moral o ética debido a su naturaleza bestial. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malignos; no tienen alineamiento.

ESCRITO DRACÓNICO: EJEMPLO ALFABETO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
≡	𐍈	𐍉	𐍊	𐍋	𐍌	𐍍	𐍎	𐍇	𐍈	𐍉	𐍊	𐍋
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐍌	𐍍	𐍎	𐍇	𐍈	𐍉	𐍊	𐍋	𐍌	𐍍	𐍎	𐍇	𐍈

IDIOMAS

Tu raza indica los idiomas que tu personaje puede hablar de forma predeterminada, y puede que tu trasfondo te de acceso a uno o más idiomas adicionales de tu elección. Anota esos idiomas en tu hoja de personaje.

Escoge tus idiomas de la tabla Idiomas Estándar, o elige uno que sea común en tu campaña. Con el permiso de tu DM, puedes escoger un idioma de la tabla Idiomas Exóticos o un idioma secreto, como la jerga de los ladrones o la lengua de los druidas.

Algunos de estos idiomas son realmente familias o idiomas con muchos dialectos. Por ejemplo, el idioma Primordial incluye los dialectos Auran, Aquan, Ignan, y Terran, uno por cada plano elemental. Las criaturas que hablan distintos dialectos de un mismo idioma pueden comunicarse unas con otras.

Idiomas Exóticos

Idioma	Habitantes Típicos	Escritura
Abisal	Demonios	Infernal
Celestial	Celestiales	Celestial
Dracónico	Dragones, Dracónidos	Dracónido
Habla Profunda	Azotamientos, Contempladores	—
Infernal	Diablos	Infernal
Primordial	Elementales	Enano
Silvano	Criatura feéricas	Élfico
Infracomún	Comerciantes de la infraoscuridad	Élfico

Idiomas Estándar

Idioma	Hablantes Típicos	Escritura
Común	Humanos	Común
Enano	Enanos	Enano
Élfico	Elfos	Élfico
Gigante	Ogros, gigantes	Enano
Gnómico	Gnomos	Enano
Goblin	Goblinoides	Enano
Mediano	Medianos	Común
Orco	Orcos	Enano

CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Construir la personalidad de tu personaje —el conjunto de características, peculiaridades, hábitos, creencias, y defectos que le dan a una persona una identidad única— te ayudarán a traerlo a la vida mientras juegas. Aquí presentamos cuatro categorías de características: rasgos de personalidad, ideales, vínculos y defectos. Más allá de estas categorías, piensa acerca de las frases o palabras favoritas de tu personaje, tics y gestos habituales, vicios y manías, y cualquier cosa que puedas imaginar.

Cada trasfondo que se presenta más adelante en este capítulo incluye sugerencias sobre características que podrías usar para fomentar tu imaginación. No estás ligado a estas opciones, pero son un buen punto de partida.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Dale a tu personaje dos rasgos de personalidad. Los rasgos de personalidad son formas pequeñas y simples para ayudar a diferenciar a tu personaje de cualquier otro personaje. Tus rasgos de personalidad deberían contarte algo interesante y divertido sobre tu personaje. Deberían ser descripciones propias específicas sobre qué hace que tu personaje destaque. “Soy inteligente” no es un buen rasgo, porque describe a muchos personajes. “He leído cada uno de los libros de Candelero” te cuenta algo específico sobre los intereses y la disposición de tu personaje.

Los rasgos de personalidad quizás describan las cosas que le gustan a tu personaje, sus logros pasados, cosas que tu personaje teme o que no le gustan, tu comportamiento o costumbres, o la influencia que tienen en él sus puntuaciones de característica.

Un buen punto de partida para empezar a pensar sobre los rasgos de personalidad es fijarse en tus puntuaciones de característica más alta y más baja y definir un rasgo relacionado con ellas. Puede ser tanto positivo como negativo: quizás trabajaste muy duro para tener una baja puntuación, o puedes ser arrogante en relación a tu puntuación más alta.

IDEALES

Describe un ideal que de fuerzas a tu personaje. Tus ideales son aquellas cosas en las que crees con mayor fuerza, tus fundamentos morales y principios éticos que te hacen actuar de la forma en que actúas. Los ideales engloban todo desde tus metas en la vida hasta tus creencias más básicas.

TIKA Y ARTEMIS: CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Tika y Artemis tienen diferentes rasgos personales. A Tika Waylan no le gusta la ostentación y tiene miedo a las alturas por culpa de una mala caída durante su carrera como ladrona. Artemis Entreri siempre está preparado para lo peor y se mueve rápido y con seguridad.

Considera sus ideales. Tika Waylan es inocente, casi como una niña, creyendo en el valor de la vida y la importancia de apreciar a todo el mundo. Con un alineamiento neutral bueno, ella personifica los ideales de la vida y el respeto. Artemis Entreri nunca permite que sus emociones lo controlen, y constantemente se pone a prueba a sí mismo para mejorar sus habilidades. Su alineamiento legal maligno le otorga ideales de imparcialidad y ansia de poder.

El vínculo de Tika Waylan es la Posada del Último Hogar. El propietario de la posada le dio una nueva oportunidad para vivir, y su amistad con sus amigos aventureros se forjó durante su trabajo allí. Su destrucción por parte de los ejércitos draconianos asaltantes otorga a Tika una razón muy personal para odiarlos con toda su alma. Su vínculo podría escribirse como “Haré lo que sea necesario para castigar los ejércitos draconianos por la destrucción de la Posada del Último Hogar.”

El vínculo de Artemis Entreri es extraño, con su paradójica relación con Drizzt Do'Urden, su igual en el manejo de la espada y firme determinación. En su primera batalla con Drizzt, Artemis reconoció algo de él en su oponente, algún indicio de que si su vida hubiera sido diferente, quizás habría acabado con una vida más parecida a la del heroico drow. Desde ese momento, Artemis es más que un asesino criminal —es un antihéroe, instigado por su rivalidad con Drizzt. Su vínculo podría escribirse como “No descansaré hasta que haya demostrado que soy mejor que Drizzt Do'Urden.”

Cada uno de estos personajes también tiene una importante debilidad. Tika Waylan es inocente y emocionalmente vulnerable, más joven que sus compañeros y le molesta mucho que ellos sigan pensando en ella como la niña que conocieron años atrás. Es posible que sea tentada a actuar en contra de sus principios si se convence de que conseguir algo en concreto podría demostrar su madurez. Artemis Entreri se siente completamente ajeno a cualquier relación personal y solo quiere que lo dejen solo.



Puede que los ideales respondan cualquiera de estas preguntas: ¿Qué principios no traicionarías nunca? ¿Por qué te sacrificarías? ¿Qué te impulsa a actuar y te guía hacia tus objetivos y ambiciones? ¿Cuál es la cosa más importante por la que luchas?

Puedes elegir cualquier ideal que quieras, pero el alineamiento de tu personaje es un buen punto de partida para empezar a definirlos. Cada trasfondo de este capítulo incluye seis sugerencias de ideales. Cinco de ellos están ligados a aspectos del alineamiento: legal, caos, bueno, malvado, y neutral. El último tiene más que ver con el trasfondo en particular que con perspectivas éticas o morales.

VÍNCULOS

Crea un vínculo para tu personaje. Los vínculos representan la conexión del personaje con la gente, lugares, y eventos en el mundo. Te atan a cosas relacionadas con tu trasfondo. Quizás te inspiren heroísmo, o te dirijan a actuar en contra de tus propios intereses si se encuentran en peligro. Pueden funcionar de forma parecida a los ideales, alentando a un personaje hacia sus motivaciones y metas.

Los vínculos quizás responda alguna de estas preguntas: ¿De qué persona te preocupas más? ¿Con qué lugar sientes una conexión especial? ¿Cuál es tu posesión más preciada?

Quizás tus lazos estén atados con tu clase, tu raza, o algún otro aspecto de la historia o personalidad de tu personaje, puede que ganes nuevos lazos en el transcurso de tus aventuras.

DEFECTOS

Por último, escoge un defecto para tu personaje. La debilidad de tu personaje representa algún vicio, comportamiento compulsivo, miedo o debilidad en particular, cualquier cosa que alguien podría aprovechar para arruinarte o hacer que actúes en contra de tus propios intereses. Más importante que un rasgo de personalidad negativo, un defecto puede que responda a cualquiera de estas preguntas: ¿Qué es lo que te pone rabioso? ¿A qué persona, concepto o evento le tienes terror? ¿Cuáles son tus vicios?

INSPIRACIÓN

La inspiración es una regla que el Dungeon Master puede usar para recompensarte por jugar con tu personaje de forma que refleje sus rasgos personales, ideales, lazos y debilidades. Usando la inspiración, puedes confiar en tu rasgo de personalidad de compasión por los oprimidos para obtener ventaja en las negociaciones con el Príncipe Mendigo. O la inspiración podría permitirte hacer acopio de tus lazos referentes a la defensa de tu pueblo natal para superar los efectos de un hechizo que te han lanzado.

GANANDO INSPIRACIÓN

Tu Dungeon Master puede darte inspiración por muchas razones. Normalmente se otorgan cuando actúes acorde a tus rasgos personales, a tus debilidades o lazos, o simplemente por actuar con tu personaje de forma convincente. Tu Dungeon Master te dirá como ganar inspiración en el juego.

O tienes inspiración o no la tienes —no puedes almacenar múltiples “inspiraciones” para usarlas después.

USANDO INSPIRACIÓN

Si tienes inspiración, puedes usarla cuando realices una tirada de ataque, tirada de salvación, o prueba de característica. Gastar tu inspiración te proporciona ventaja en tu siguiente tirada.

Además, si tienes inspiración, puedes recompensar a otro jugador por buena interpretación, por pensar de forma inteligente, o simplemente por hacer algo emocionante en la partida. Cuando otro jugador hace algo que contribuye realmente a la historia de una forma divertida e interesante, puedes pasarle tu inspiración.

TRASFONDOS

Cada historia tiene un principio. El trasfondo de tu personaje revela de dónde vienes, cómo te convertiste en un aventurero, y cuál es tu lugar en el mundo. Puede que tu guerrero haya sido un valiente caballero o un soldado veterano. Tu hechicero pudo haber sido un sabio o un artesano. Tu pícaro quizás ha estado en una cofradía de ladrones o ha actuado para grandes audiencias como bufón.

Escoger un trasfondo te proporciona pistas importantes sobre la identidad de tu personaje. La pregunta más importante acerca de tu trasfondo es ¿qué ha cambiado? ¿Por qué dejaste de hacer lo que sea que describe tu trasfondo para empezar una vida de

aventurero? ¿De dónde sacaste el dinero para tu equipo inicial, o, si vienes de un trasfondo adinerado, por qué no tienes más dinero? ¿Cómo aprendiste las habilidades de tu clase? ¿Qué es lo que te separa de la gente normal que comparte tu trasfondo?

Los trasfondos de ejemplo de este capítulo otorgan beneficios concretos (características, competencias e idiomas) y sugerencias de interpretación.

COMPETENCIAS

Cada trasfondo otorga al personaje competencia en dos habilidades. Las habilidades son descritas en el Capítulo 7.

Además, la mayoría de trasfondos le dan al personaje una competencia con una o más herramientas. Las herramientas y las competencias con herramientas están explicadas en el Capítulo 5.

Si un personaje ganase la misma competencia de dos fuentes diferentes, podrá escoger una competencia diferente del mismo tipo (habilidad o herramienta).

IDIOMAS

Algunos trasfondos permiten que los personajes aprendan idiomas adicionales además de los otorgados por la raza. Mira “Idiomas” en el apartado anterior en este capítulo.

EQUIPAMIENTO

Cada trasfondo otorga un conjunto inicial de equipamiento. Si usas la regla opcional del Capítulo 5 para gastar dinero en equipo, no recibirás el equipamiento inicial de tu trasfondo.

TIKA Y ARTEMIS: TRASFONDOS

Tika Waylan y Artemis Entreri vivieron sus años de niñez como huérfanos en las calles. La siguiente etapa en la carrera de Tika como camarera realmente no la cambió, así que ella quizás escogería un trasfondo de huérfana, ganando competencia en las habilidades de Juego de Manos y Sigilo, y aprendiendo a usar las herramientas de los ladrones. A Artemis lo define más el trasfondo de criminal, otorgándole habilidades como Engaño y Sigilo, además de competencia con las herramientas de ladrón y venenos.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Un trasfondo contiene características personales sugeridas basadas en tu trasfondo. Puedes escoger características, hacer tiradas para escogerlas de forma aleatoria, o usar las sugerencias como inspiración para usar características de tu propia creación.

PERSONALIZANDO UN TRASFONDO

Es posible que estés interesado en ajustar algunas de las características de un trasfondo de forma que encaje mejor con tu personaje o con tu campaña. Para ajustar un trasfondo, puedes reemplazar una característica por otra, escoger dos habilidades cualesquiera, y escoger un total de dos competencias con herramientas o idiomas de los trasfondos de ejemplo. Puedes usar el conjunto de equipamiento de tu trasfondo o gastar dinero en equipo como se describe en el Capítulo 5. (Si gastas dinero, no puedes escoger el conjunto de equipamiento inicial de tu clase). Por último, escoge dos rasgos de personalidad, un ideal, un vínculo, y un defecto. Si no encuentras una característica que concuerde con el trasfondo que estás buscando, trabaja con tu Dungeon Master para crear una.





ACÓLITO

Has pasado tu vida al servicio de un templo dedicado a un dios o panteón específico. Actúas como intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo de los mortales, realizando ritos sagrados y ofreciendo sacrificios con el fin de conducir a los fieles a la presencia de lo divino. Esto no significa que seas un clérigo —realizar ritos sagrados no es lo mismo que canalizar la energía divina.

Elige un dios, un panteón de dioses o algún otro ser cuasi divino de los listados en el Apéndice B o aquellos especificados por tu DM y habla con tu DM para detallar la naturaleza de tus servicios religiosos. ¿Realizabas funciones menores en un templo, viviendo allí desde la infancia ayudando a los sacerdotes en los ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que de pronto fue convocado para servir a su dios de una forma diferente? O tal vez eras el líder de un culto pequeño fuera de cualquier estructura establecida del templo, o incluso un grupo ocultista que sirvió a un maestro diabólico del que ahora reniegas.

Competencia con Habilidades: Perspicacia, Religión.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: un símbolo sagrado (un regalo de cuando entraste en el sacerdocio), un libro de oraciones o rueda de plegarias, 5 barritas de incienso, vestiduras, un conjunto de ropa común y una bolsa que contiene 15 po.

RASGO: REFUGIO DE LOS FIELES

Como acólito, mereces el respeto de aquellos que comparten tu fe y puedes realizar las ceremonias religiosas de tu deidad.

Tus compañeros de aventuras y tú podéis recibir sanación gratuita y atención en un templo, santuario, u otra presencia establecida de tu fe, aunque debes proporcionar los componentes materiales necesarios para los conjuros. Aquellos que comparten tu religión te podrán proporcionar (pero sólo a ti) un estilo de vida modesto.

También podrías tener vínculos con un templo específico dedicado a tu deidad o panteón y tener una residencia allí. Podría tratarse del templo que utilizas para realizar los servicios, si mantienes una buena relación con la comunidad, o un templo en el que has encontrado un nuevo hogar. Mientras estés cerca de tu templo, puedes llamar a los sacerdotes para que te asistan, siempre y cuando la ayuda que solicitas no ponga en peligro a quien la realiza y permanezcas en buena relación con tu templo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los acólitos son moldeados por su experiencia en templos o en otras comunidades religiosas. Su estudio de la historia y los principios de su fe y sus relaciones con los templos, santuarios o jerarquías afectan su manera de comportarse e ideales. Sus defectos pueden ser alguna hipocresía o idea herética oculta o un ideal o vínculo llevado al extremo.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Idolatro a un héroe en particular de mi fe, y hago referencia constantemente a las vivencias y el ejemplo de esa persona.
- 2 Puedo encontrar un objetivo común hasta con los enemigos más feroces, empatizar con ellos y trabajar siempre hacia la paz.
- 3 Veo presagios en cualquier acontecimiento y acción. Los dioses tratan de hablar con nosotros, sólo tenemos que escuchar.
- 4 Nada puede hacer tambalear mi actitud optimista.
- 5 Cito (o incorrectamente cito) los textos sagrados y proverbios en casi cualquier situación.
- 6 Soy tolerante (o intolerante) hacia otras religiones y respeto (o condeno) la adoración de otros dioses.
- 7 He disfrutado de la buena comida, bebida y la alta sociedad entre la élite de mi templo. Me incomoda la vida ruda.
- 8 He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia práctica en el trato con personas del mundo exterior.

d6 Ideal

- 1 **Tradición.** Las antiguas tradiciones de culto y sacrificio deben ser preservadas y defendidas. (Legal)
- 2 **Caridad.** Yo siempre trato de ayudar a los necesitados, sin importar el coste personal. (Bueno)
- 3 **Cambio.** Debemos ayudar para que se logren los cambios que los dioses maquinan constantemente para mundo. (Caótico)
- 4 **Poder.** Espero llegar algún día a la cima de la jerarquía religiosa de mi fe. (Legal)
- 5 **Fe.** Confío en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en que si trabajo duro, las cosas irán bien. (Legal)
- 6 **Aspiración.** Trato de probarme a mí mismo ser merecedor de los favores de mi dios, comparando mis acciones con sus enseñanzas. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Daría mi vida para recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho tiempo.
- 2 Algún día me vengaré de la corrupta jerarquía del templo que me tachó de hereje.
- 3 Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando mis padres murieron.
- 4 Todo lo que hago es para la gente común.
- 5 Haré cualquier cosa para proteger el templo donde serví.
- 6 Busco preservar un texto sagrado que mis enemigos consideran herético y tratan de destruir.

**d6 Defecto**

- 1 Juzgo a otros con dureza, y a mí mismo aún más severamente.
- 2 Pongo demasiada confianza en quienes ejercen el poder dentro de la jerarquía de mi templo.
- 3 Mi piedad a veces me lleva a confiar ciegamente en los que profesan la fe en mi Dios.
- 4 Soy inflexible en mi pensamiento.
- 5 Soy desconfiado con los extraños y espero lo peor de ellos.
- 6 Una vez que tengo un objetivo, me obsesiono con él en detrimento de todo lo demás en mi vida.

ARTESANO GREMIAL

Eres miembro de un gremio de artesanos, especializado en un campo particular y cercanamente asociado con otros artesanos. Eres una parte bien establecida del mundo mercantil, liberado por tu talento y riqueza de las limitaciones de la sociedad feudal. Aprendiste tus habilidades como aprendiz de un maestro, bajo el patrocinio de tu gremio, hasta que te convertiste en un maestro por tus propios medios.

Competencia con Habilidades: Perspicacia, Persuasión.

Competencia con Herramientas: un tipo de herramientas de artesano.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: un set de herramientas de artesano (de tu elección), una carta de introducción de tu gremio, una muda de ropas de viaje, una bolsa que contiene 15 po.

OCUPACIONES DEL GREMIO

Los gremios generalmente se encuentran en ciudades lo suficientemente grandes para albergar varios artesanos que practiquen el mismo oficio. Aun así, tu gremio podría ser en su lugar una gran red de artesanos que trabajan cada uno en un pueblo distinto dentro de un reino más grande. Trabaja con tu DM para determinar la naturaleza de tu gremio. Puedes seleccionar la ocupación de tu gremio de la tabla Ocupaciones del Gremio o tirar al azar.

Como miembro de tu gremio, conoces tanto las habilidades necesarias para crear objetos finalizados a partir de materias primas (reflejadas en tu competencia con un determinado tipo de herramientas de artesano) como los principios del comercio y las prácticas adecuadas para llevar adelante un negocio. La pregunta ahora es si abandonaste tu comercio por la aventura o si te tomaste el esfuerzo para entrelazar aventuras y comercio.

d20 Ocupaciones del Gremio

- 1 Alquimistas y boticarios
- 2 Armeros, cerrajeros y orfebres
- 3 Cervecedores, destiladores y vinateros
- 4 Calígrafos, escribas y escribanos
- 5 Carpinteros, techadores y yeseros
- 6 Cartógrafos, topógrafo y delineantes
- 7 Zapateros y remendones
- 8 Cocineros y panaderos
- 9 Vidrieros y sopladores de vidrio
- 10 Joyeros y talladores de gemas
- 11 Desolladores, peleteros y curtidores
- 12 Albañiles y canteros
- 13 Pintores y retratistas
- 14 Alfareros y azulejeros
- 15 Carpinteros de barcos y fabricantes de velas
- 16 Herreros y forjadores
- 17 Reparadores, estañeros y vertedores
- 18 Fabricantes de ruedas y vagones
- 19 Tejedores y tintoreros
- 20 Talladores, toneleros y fabricantes de arcos

RASGO: MEMBRESÍA DEL GREMIO

Como un miembro de un gremio establecido y respetado, tienes ciertos beneficios que te provee tu membresía. Tus compañeros de gremio te proveerán alojamiento y comida si la necesitas y pagarán por tu funeral si es necesario. En algunos pueblos y ciudades, un salón del gremio ofrece un lugar central para encontrarse con otros miembros de tu profesión, que puede ser un buen lugar para conocer potenciales patrones, aliados o empleados.

Los gremios a menudo poseen gran peso político. Si eres acusado de un crimen, tu gremio te apoyará si es factible presentar una buena defensa o si tu crimen es justificable. También ganas acceso a poderosas figuras políticas a través del gremio, si tienes una buena posición dentro de él. Tales conexiones podrían requerir la donación de dinero u objetos mágicos a las arcas del gremio.

Debes pagar 5 po por mes al gremio. Si te saltas tus pagas, debes pagar tus deudas para permanecer en la buena gracia del gremio.

Características Sugeridas

Los artesanos son la gente más común del mundo —hasta que dejan sus herramientas y comienzan una carrera como aventureros. Comprenden el valor del trabajo duro y la importancia de la comunidad, pero son vulnerables a los pecados de avaricia y codicia.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo —Soy un perfeccionista.
- 2 Soy un engreído que mira con desprecio a aquellos que no pueden apreciar el arte.
- 3 Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente.
- 4 Conozco cientos de ingeniosos aforismos y tengo un proverbio para cada ocasión.
- 5 Soy grosero con la gente que no tiene mi compromiso por el trabajo duro y las reglas justas.
- 6 Me gusta hablar largo y tendido sobre mi profesión.
- 7 No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible.
- 8 Soy bien conocido por mi trabajo, y quiero asegurarme de que todo el mundo lo aprecia. Siempre me sorprende cuando alguien no ha oído hablar de mí.

d6 Ideal

- 1 **Comunidad.** Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal)
- 2 **Generosidad.** Mis talentos me fueron dados para que pudiera usarlos para beneficiar al mundo. (Bueno)
- 3 **Libertad.** Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico)
- 4 **Avaricia.** Sólo estoy en esto por el dinero (Maligno)
- 5 **Gente.** Estoy comprometido con la gente que me importa, no con un ideal (Neutral)
- 6 **Aspiración.** Trabajo duro para ser el mejor en mi oficio. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 El taller donde aprendí mi oficio es el lugar más importante en el mundo para mí.
- 2 Creé una gran obra para alguien, y después lo encontré indigno de recibirla. Todavía busco a alguien que sea digno.
- 3 Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy.
- 4 Busco riquezas para asegurarme el amor de alguien.
- 5 Algún día, volveré a mi gremio y probaré que soy el más grande artesano.
- 6 Me vengaré de las malvadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

d6 Defecto

- 1 Haré cualquier cosa para poner mis manos sobre algo raro o valioso.
- 2 Rápidamente asumo que la gente trata de engañarme.
- 3 Nadie debe saber que una vez robé de las arcas del gremio.
- 4 Nunca estoy satisfecho con lo que tengo —siempre quiero más.
- 5 Mataría para adquirir un título de nobleza.
- 6 Estoy horriblemente celoso de cualquiera que pueda eclipsar mi trabajo manual. Donde quiera que vaya, estoy rodeado por rivales.

VARIANTE DE ARTESANO DEL GREMIO:**MERCADER DEL GREMIO**

En lugar de a un gremio de artesanos, podrías pertenecer a un gremio de comerciantes, mercaderes o dueños de

caravanas. No creas objetos por ti mismo, pero te ganas la vida comprando y vendiendo el trabajo de otros (o las materias primas que los artesanos necesitan para practicar su oficio). Tu gremio podría ser un gran consorcio (o familia) de mercaderes con intereses en toda la región. Quizá transportabas bienes de un lugar a otro, por barco, vagón o caravana; o los comprabas de mercaderes viajeros y los vendías en tu propia tienda. En cierta forma, la vida de mercader lleva a la aventura mucho más que la de un artesano.

En lugar de competencia con herramientas de artesano, podrías ser competente con herramientas de navegación, o un idioma adicional. Y en lugar de herramientas de artesano, podrías empezar con una mula y un carro.

ARTISTA

Te creces frente a una audiencia. Sabes cómo deleitarlos, entretenerlos e incluso cómo inspirarlos. Tu poesía puede agitar los corazones de los que te escuchan, despertar el dolor o la alegría, la risa o la ira. Tu música eleva sus espíritus o captura su dolor. Tus pasos de danza cautivan, tu humor es hiriente. Sea cual sea la técnica que utilizas, tu arte es tu vida.

Competencia con Habilidades: Acrobacias, Interpretación.

Competencia con Herramientas: kit de disfraz, un tipo de instrumento musical.

Equipo: un instrumento musical (de tu elección), el favor de un admirador (una carta de amor, un mechón de pelo o una baratija), un traje y una bolsa que contiene 15 po.

ESPECIALIDAD ARTÍSTICA

Un buen artista es versátil y condimenta cada actuación con una variedad de diferentes especialidades. Elige dos o tres especialidades o tira en la siguiente tabla para definir tu experiencia como artista.

d10 Especialidad Artística

1	Actor
2	Bailarín
3	Tragafuegos
4	Bufón
5	Malabarista
6	Instrumentista
7	Poeta
8	Cantante
9	Narrador
10	Saltimbanqui

RASGO: A PETICIÓN POPULAR

Siempre puedes encontrar un lugar para actuar, por lo general en una posada o taberna, pero posiblemente en un circo, un teatro o incluso en la corte de un noble. En ese lugar, recibirás alojamiento y comida modesta o confortable (dependiendo de la calidad del establecimiento) gratuitos, siempre y cuando actúes cada noche. Además, tu actuación te convierte en algo así como una figura local. Cuando unos desconocidos te reconozcan en una ciudad en la que hayas actuado, por lo general mostrarán simpatía hacia tu persona.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los artistas exitosos tienen que ser capaces de capturar y mantener la atención del público, por lo que tienden a tener personalidades extravagantes o contundentes. Se inclinan hacia el romanticismo y a menudo se aferran a elevados ideales a cerca de la práctica del arte y de la apreciación de la belleza.



d8 Rasgo de personalidad

- 1 Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones.
- 2 Cada vez que vengo a un lugar nuevo, colecciono rumores locales y difundo chismes.
- 3 Soy un romántico empedernido, siempre en busca de "alguien especial."
- 4 Nadie permanece enfadado conmigo o mi alrededor durante mucho tiempo, ya que puedo disipar cualquier cantidad de tensión.
- 5 Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí.
- 6 Mi carácter se amarga si no soy el centro de atención.
- 7 Sólo me conformo con la perfección.
- 8 Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción.

d6 Ideal

- 1 **Belleza.** Cuando actúo, hago del mundo algo mejor de lo que era. (Bueno)
- 2 **Tradición.** Las historias, leyendas y canciones del pasado nunca deberían ser olvidadas, porque nos enseñan quiénes somos. (Legal)
- 3 **Creatividad.** El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)
- 4 **Codicia.** Sólo estoy en esto por el dinero y la fama. (Malvado)
- 5 **Personas.** Me gusta ver las sonrisas en las caras de las personas cuando actúo. Eso es todo lo que importa. (Neutral)
- 6 **Honestidad.** El arte debe reflejar el alma; debe salir de dentro y revelar lo que realmente somos. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.
- 2 Alguien robó mi preciado instrumento, y algún día lo recuperaré.
- 3 Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.
- 4 Idolatro a un héroe de los viejos cuentos y mido mis actos conforme a los suyos.
- 5 Haré cualquier cosa para demostrarle mi superioridad a mi odiado rival.
- 6 Haría cualquier cosa por los demás miembros de mi antiguo grupo de teatro.

d6 Defecto

- 1 Haré cualquier cosa para obtener fama y renombre.
- 2 Me pierdo por una cara bonita.
- 3 Un escándalo me impide volver a mi hogar. Este tipo de problemas parecen perseguirme.
- 4 Una vez ridiculicé a un noble que todavía quiere mi cabeza. Fue un error que probablemente vuelva a repetir.
- 5 Tengo problemas para mantener mis verdaderos sentimientos ocultos. Mi afilada lengua me suele meter en líos.
- 6 A pesar de mis esfuerzos, para mis amigos no soy una persona de fiar.

VARIANTE DEL ARTISTA: GLADIADOR

Un gladiador es tan artista como cualquier juglar o artista de circo, capacitado para convertir las artes del combate en un espectáculo que la multitud pueda disfrutar. Este tipo de combate llamativo es su especialidad, aunque también podría tener algunas habilidades como saltimbanqui o actor.

Al utilizar tu rasgo A Petición Popular, puedes encontrar un lugar para actuar que esté habilitado para el combate de entretenimiento, tal vez una arena de gladiadores o un club de lucha secreto. Puedes sustituir el instrumento musical del equipo por un arma barata pero poco común, como un tridente o una red.

CHARLATÁN

Siempre has tenido mano con la gente. Sabes qué los motiva, puedes desentrañar los deseos de sus corazones tras apenas unos minutos de conversación, y con un algunas preguntas principales puedes leer en ellos como si fueran libros para niños. Es un talento útil que estás perfectamente dispuesto a utilizar en tu favor.

Sabes lo que la gente quiere y se lo das, o más bien, te comprometes a dárselo. El sentido común debería apartar a la gente de las cosas que son demasiado buenas para ser verdad, pero el sentido común parece escasear cuando estás cerca. Esa botella de líquido rosa seguramente curará la indecorosa erupción, este ungüento, nada más que un poco de grasa con una pizca de polvo de plata, puede restaurar la juventud y el vigor, y hay un puente en la ciudad que resulta que está a la venta. Estas maravillas parecen inverosímiles, pero tú haces que suenen como una verdadera oportunidad.

Competencia con habilidades: Engaño, Juego de Manos.

Competencia con herramientas: kit de disfraz, kit de falsificación.

Equipo: un conjunto de ropa fina, un kit de disfraz, herramientas de estafa de tu elección (diez botellas con tapón llenas con un líquido de color, unos dados cargados, una baraja de cartas marcadas, o un anillo de sello de un duque imaginario) y una bolsa con 15 po.

ARDIDES FAVORITOS

Cada charlatán tiene un enfoque propio que lo hace tener preferencia por unos ardidess frente a otros. Elige una estafa preferida o tira en la tabla de abajo.

d6 Estafa

1	Hago trampa en los juegos de azar.
2	Falsifico monedas o documentos
3	Me introduzco en la vida de la gente para aprovecharme de su debilidad y "asegurar" sus fortunas
4	Cambio de identidad con tanta facilidad como cambio de ropa
5	Hago estafas de prestidigitador en las esquinas de las calles.
6	Convenzo a la gente de que la basura sin valor bien vale su dinero duramente ganado.

RASGO: IDENTIDAD FALSA

Te has creado una segunda identidad que incluye documentación, citas establecidas y disfraces que te permiten asumir ese personaje.

Además, puedes falsificar documentos oficiales y cartas personales, siempre y cuando hayas visto un ejemplo de la clase de documento o escritura que estás tratando de copiar.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los charlatanes son coloridos personajes que ocultan su verdadero yo detrás de las máscaras que ellos mismos construyen. Muestran lo que la gente quiere ver, lo que quieren creer y cómo ven el mundo. Pero su verdadero yo a veces se ve afectado por una mala conciencia, un viejo enemigo o problemas de confianza profundamente arraigados.

d8 Rasgo de Personalidad

1	Me enamoro con facilidad y siempre estoy persiguiendo alguien.
2	Tengo una broma para cada ocasión, en especial en ocasiones en las que el humor es inapropiado.
3	La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero.
4	Soy un jugador nato que no puede resistirse a arriesgarse por una potencial recompensa.
5	Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo.
6	El sarcasmo y los insultos son mis armas predilectas.
7	Llevo encima varios símbolos sagrados e invoco a cualquier deidad que pueda resultarme útil en el momento.
8	Me meto en el bolsillo cualquier cosa que parezca que pueda tener algún valor.

d6 Ideal

- 1 **Independencia.** Soy un espíritu libre, nadie me dice lo que he de hacer. (Caótico)
- 2 **Equidad.** Nunca estafo a gente que no se pueda permitir el lujo de perder unas cuantas monedas. (Legal)
- 3 **Caridad.** Distribuyo el dinero que adquiero a la gente que realmente lo necesita. (Bueno)
- 4 **Creatividad.** Nunca utilizo la misma estafa dos veces. (Caótico)
- 5 **Amistad.** Los bienes materiales van y vienen. Los vínculos de la amistad duran para siempre. (Bueno)
- 6 **Aspiración.** Estoy decidido a hacer algo de mí mismo. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 He esquilado a la persona equivocada y debo asegurarme que este individuo nunca se cruce con migo o con las personas que me importan.
- 2 Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.
- 3 En algún lugar por ahí, tengo un hijo que no me conoce. Estoy haciendo un mundo mejor para él o ella.
- 4 Provengo de una familia noble, y un día reclamaré mis tierras y el título que me robaron.
- 5 Una persona poderosa mató a alguien a quien amaba. Alguno de estos días tendré mi venganza.
- 6 Estafé y arruiné a una persona que no lo merecía. He tratado de expiar mis malas acciones, pero nunca pude perdonármelo.

d6 Defecto

- 1 No puedo resistirme a una cara bonita.
- 2 Siempre estoy endeudado. Gasto mis mal adquiridas ganancias en lujos decadentes más rápido de lo que las obtengo.
- 3 Estoy convencido de que nadie me puede engañar del modo en que yo engaño a los demás.
- 4 Soy demasiado codicioso para mi propia seguridad. No puedo resistir a arriesgarme si hay dinero involucrado.
- 5 No puedo resistirme a estafar a la gente que es más poderosa que yo.
- 6 Odio admitirlo y me odiaré a mí mismo por ello, pero voy a correr y conservar mi propio pellejo si las cosas se ponen difíciles.

CRIMINAL

Eres un criminal experimentado con un historial delictivo. Has pasado mucho tiempo entre criminales y todavía tienes contactos dentro del mundo del hampa. Estas mucho más cerca que la mayoría de la gente del mundo del asesinato, el robo y la violencia que prevalece en los barrios bajos de la civilización, y has sobrevivido hasta ahora gracias a burlarte de las reglas y reglamentos de la sociedad.

Competencia con Habilidad: Engaño, Sigilo.

Competencia con Herramientas: set de juego (dados de hueso o cartas), herramientas de ladrón.

Equipo: una barreta, un conjunto de ropa común oscura, incluyendo una capucha, y una bolsa que contiene 15 po.

ESPECIALIDAD CRIMINAL

Hay muchos tipos de delincuentes, y dentro de un gremio de ladrones o una organización criminal similar, los miembros individuales tienen especialidades particulares. Incluso los criminales que operan fuera de esas organizaciones tienen fuertes preferencias por ciertos tipos de delitos en detrimento de otros. Elige el papel que jugaste en tu vida criminal, o tira en la tabla de abajo.

d8 Especialidad

- 1 Chantajista
- 2 Ladrón
- 3 Sicario
- 4 Matón
- 5 Asaltador de caminos
- 6 Asesino a sueldo
- 7 Carterista
- 8 Contrabandista

RASGO: CONTACTO CRIMINAL

Tienes un contacto de confianza que actúa como enlace con una red de delincuentes. Sabes cómo hacerles llegar mensajes y te los envíen mediante ese contacto, incluso a grandes distancias; específicamente, conoces los mensajeros locales, conductores de caravana corruptos y marineros de mala muerte que te pueden entregar mensajes.





CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Puedes parecer un villano en la superficie, y muchos de ellos lo son hasta la médula. Pero algunos tienen una gran número de características, si no redentoras, sí encantadoras. Puede haber honor entre ladrones, pero los criminales rara vez muestran algún respeto por la ley.

VARIANTE CRIMINAL: ESPÍA

Aunque tus capacidades no son muy diferentes de las de un ladrón o contrabandista, aprendiste y practicaste en un contexto muy diferente: el de un agente de espionaje. Es posible que hayas sido un agente oficialmente nombrado por la corona, o tal vez vendías secretos al mejor postor.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.
- 2 Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.
- 3 La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o dónde podrían estar ocultas dichas cosas.
- 4 Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.
- 5 Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar.
- 6 No presto atención a los riesgos de una situación. Nunca.
- 7 La mejor manera de que llegue a hacer algo es decirme que no puedo hacerlo.
- 8 Golpeo al menor insulto.

d6 Ideal

- 1 **Honor.** No robo a otros de mi grupo. (Legal)
- 2 **Libertad.** Las cadenas están hechas para romperse, así como aquellos que las forjan. (Caótico)
- 3 **Caridad.** Robo a los ricos para poder ayudar a las personas necesitadas. (Bueno)
- 4 **Codicia.** Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)
- 5 **Personas.** Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)
- 6 **Redención.** Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

d6 Vínculo

- 1 Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.
- 2 Mis mal obtenidas ganancias son para mantener a mi familia.
- 3 Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.
- 4 Seré el ladrón más grande que jamás haya existido.
- 5 Soy culpable de un terrible crimen. Espero que pueda redimirme por ello.
- 6 Alguien que amaba murió a causa de un error que cometí. Nunca volverá a suceder.

d6 Defecto

- 1 Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.
- 2 Cuando me enfrento a una elección entre el dinero y mis amigos, por lo general elijo el dinero.
- 3 Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré.
- 4 Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.
- 5 Cuando las cosas se ponen feas, doy la vuelta y corro.
- 6 Una persona inocente está en la cárcel por un crimen que cometí. Y no me arrepiento de ello.

ERMITAÑO

Vivías en la reclusión —ya sea en una comunidad resguardada, como un monasterio o completamente solo— por una parte importante de tu vida. Durante el tiempo que pasaste lejos del clamor de la sociedad, encontrete quietud, soledad, y quizá alguna de las respuestas que buscabas.

Competencia con Habilidades: Medicina, Religión.

Competencia con Herramientas: kit de herboristería.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: un rollo de pergamino lleno de notas de tus estudios o plegarias, una frazada de invierno, una muda de ropa común, un kit de herboristería y una bolsa con 5 po.

VIDA DE RECLUSIÓN

¿Cuál fue la razón para tu aislamiento y qué cambió para permitirte terminar tu soledad? Puedes trabajar con tu DM para determinar la exacta naturaleza de tu reclusión, o puedes elegir o tirar en la tabla de abajo para determinar el motivo detrás de tu reclusión.

d8 Vida de Reclusión

- 1 Buscaba iluminación espiritual.
- 2 Estaba participando de un estilo de vida comunal de acuerdo con los dictados de una orden religiosa.
- 3 Fui exiliado por un crimen que no cometí.
- 4 Me retiré de la sociedad después de un evento que alteró mi vida.
- 5 Necesitaba un lugar tranquilo para trabajar en mi pintura, literatura, música o manifiesto.
- 6 Necesitaba armonizar con la naturaleza, lejos de la civilización.
- 7 Era el cuidador de una reliquia o ruina antigua.
- 8 Era un peregrino en busca de una persona, lugar o reliquia de importancia espiritual.

RASGO: DESCUBRIMIENTO

La reclusión pacífica de tu extendido aislamiento te dio acceso a un único y poderoso descubrimiento. La exacta

naturaleza de esta revelación depende de la naturaleza de tu reclusión. Podría ser una gran verdad acerca del cosmos, las deidades, los seres poderosos de otros planos o las fuerzas de la naturaleza. Podría ser un sitio que nadie más vio nunca. Podrías haber descubierto un hecho que fue olvidado hace mucho, o desenterrado alguna reliquia del pasado que podría reescribir la historia. Podría ser información potencialmente dañina para la gente que te consignó al exilio, y he ahí la razón por la cual regresas a la sociedad.

Trabaja con tu DM para determinar los detalles de tu descubrimiento y su impacto en la campaña.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Algunos ermitaños están acostumbrados a una vida de reclusión, mientras otros tratan de escapar y añoran la compañía. Ya sea que abracen la soledad o busquen escapar de ella, la vida solitaria moldea sus actitudes e ideales. Unos pocos se vuelven ligeramente trastornados por sus años lejos de la sociedad.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Estuve aislado por tanto tiempo que raramente hablo, prefiriendo los gestos y algún gruñido ocasional.
- 2 Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre.
- 3 El líder de mi comunidad tenía algo sabio que decir sobre todos los temas, y estoy deseoso de compartir su sabiduría.
- 4 Siento tremenda empatía por todos los que sufren.
- 5 No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.
- 6 Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.
- 7 A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno.
- 8 Trabajo en una gran teoría filosófica y amo compartir mis ideas.



d6 Ideal

- 1 **Bien Mayor.** Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)
- 2 **Lógica.** Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal)
- 3 **Libre Pensamiento.** La investigación y la curiosidad son los pilares del progreso. (Caótico)
- 4 **Poder.** La soledad y la contemplación son caminos para el poder místico o mágico. (Maligno)
- 5 **Vive y Deja Vivir.** Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)
- 6 **Auto-Conocimiento.** Si te conoces a ti mismo, no hay nada más que conocer. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Nada es más importante que los demás miembros de mi orden o asociación ermitaña.
- 2 Me recluiré para ocultarme de aquellos de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algún día deberé confrontarlos.
- 3 Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.
- 4 Entré en reclusión por que amaba a alguien a quien no podía tener.
- 5 Si aquello que descubrí saliera a la luz, traería la ruina al mundo.
- 6 Mi aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir.

d6 Defecto

- 1 Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado.
- 2 Tengo pensamientos oscuros y sanguinarios que mi aislamiento y meditación no pudieron remediar.
- 3 Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.
- 4 Permito que mi necesidad por ganar discusiones se anteponga a la amistad y la armonía.
- 5 Podría arriesgar mucho para descubrir un poco de conocimiento perdido.
- 6 Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

OTROS ERMITAÑOS

Este trasfondo de ermitaño asume una reclusión contemplativa que siempre tiene espacio para la oración y el estudio. Si quieres jugar a un recluso tosco de tierras salvajes que vive de la tierra y rehúye el contacto con otras personas, mira el trasfondo del extranjero. Por el otro lado, si quieres ir en una dirección más religiosa, el acólito podría ser lo que buscas. O incluso podrías ser un charlatán, actuando como una persona sabia y sagrada y dejando que los tontos fanáticos te apoyen.

FRONTERIZO

Creciste en las tierras salvajes, lejos de la civilización y del confort de la ciudad y la tecnología. Has sido testigo de la migración de rebaños grandes como bosques enteros, sobrevivido a un clima más extremo que el que cualquier habitante de la ciudad haya podido padecer y disfrutado de la soledad de ser el único ser pensante en muchas millas a la redonda. Llevas las tierras salvajes en la sangre, fueras un nómada, un explorador, un eremita, un cazador-recolector o incluso un saqueador. Incluso en lugares donde no conozcas las características específicas del terreno, comprendes las formas de lo salvaje.

Competencia con Habilidades: Atletismo, Supervivencia.

Competencia con Herramientas: un tipo de instrumento musical.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: un bastón, una trampa de caza, un trofeo de un animal que mataste, un conjunto de ropa de viajero y una bolsa que contiene 10 po.

ORIGEN

Has estado en lugares extraños y has visto cosas que otros no alcanzan a comprender. Piensa en alguna de estas tierras lejanas que has visitado y en cómo te han impactado. Puedes tirar en la siguiente tabla para determinar tu ocupación durante tu estancia en las tierras salvajes o elegir una que se adapte mejor a tu personaje.

d10 Origen

1	Guardabosques
2	Trampero
3	Colono
4	Guía
5	Exiliado o paria
6	Cazarrecompensas
7	Peregrino
8	Nómada
9	Cazador-recolector
10	Saqueador

RASGO: VAGABUNDO

Tienes una excelente memoria para los mapas y la geografía y siempre puedes recordar la disposición general del terreno, los asentamientos y otras circunstancias de entorno que te rodea. Además, puedes encontrar comida y agua fresca para ti y para otras cinco personas cada día, siempre y cuando la tierra tenga bayas, algo de caza menor, agua y cosas por el estilo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

A menudo considerados groseros y toscos entre la gente civilizada, los fronterizos tienen poco respeto por las sutilezas de la vida en las ciudades. Los lazos de la tribu, el clan, la familia y el mundo natural del cual forman parte, son los vínculos más importantes para la mayoría de los fronterizos.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar.
- 2 Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos.
- 3 Una vez corrí veinticinco millas sin parar para advertir a mi clan que una horda de orcos se aproximaba. Lo haría de nuevo si tuviera que hacerlo.
- 4 Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.
- 5 No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuza hambriento.
- 6 Siempre estoy cogiendo cosas, toqueteándolas con aire ausente y, a veces, rompiéndolas.
- 7 Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.
- 8 Fui, de hecho, criado por los lobos.



**d6 Ideal**

- 1 **Cambio.** La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)
- 2 **Bien Mayor.** Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno)
- 3 **Honor.** Si me deshonro a mí mismo, deshonro a todo mi clan. (Legal)
- 4 **Poder.** Los más fuertes están destinados a gobernar. (Maligno)
- 5 **Naturaleza.** El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)
- 6 **Gloria.** Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.
- 2 Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.
- 3 Arrojaré mi terrible ira sobre los criminales que destruyeron mi patria.
- 4 Soy el último de mi tribu y a mí me corresponde asegurar que sus nombres se conviertan en leyenda.
- 5 Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.
- 6 Es mi deber de proporcionar descendencia a mi tribu para su perpetuación.

d6 Defecto

- 1 Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.
- 2 No hay lugar para la precaución cuando se vive al máximo.
- 3 Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido.
- 4 Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.
- 5 La violencia es mi respuesta a casi cualquier desafío.
- 6 No esperes que salve a los que no se puede salvarse sí mismos. Es la manera en la que la naturaleza hace que el fuerte prospere y que el débil perezca.

HÉROE DEL PUEBLO

Vienes de una clase social humilde, pero estás destinado para mucho más. Ya la gente de tu pueblo natal te considera como su campeón, y tú destino te llama a estar en contra de los tiranos y los monstruos que amenazan a la gente común en todas partes.

Competencia con habilidades: Trato con animales, Supervivencia.

Competencia con herramientas: un tipo de herramientas de artesanos, vehículos (terrestres).

Equipo: un conjunto de herramientas de artesano (de tu elección), una pala, una olla de hierro, un conjunto de ropa común y una bolsa que contiene 10 po.

DEFINICIÓN DEL EVENTO

Antes de convertirte en un héroe has ejercido una profesión sencilla entre los campesinos, tal vez como granjero, minero, siervo, pastor, leñador, o sepulturero. Pero algo sucedió que fijo un camino diferente y que te marcó para realizar cosas más grandes. Escoge al azar o determina un acontecimiento decisivo que te marca como un héroe del pueblo.

d10 Definición del Evento

- 1 Me alcé en contra de los agentes de un tirano.
- 2 Salvé a la gente durante un desastre natural.
- 3 Me quedé solo contra un terrible monstruo.
- 4 Le robé a un mercader corrupto para ayudar a los pobres.
- 5 Encabecé una milicia para luchar contra un ejército invasor.
- 6 Entré en el castillo de un tirano y robé armas para armar al pueblo.
- 7 Entrené al campesinado a utilizar instrumentos de la granja como armas contra los soldados de un tirano.
- 8 Un señor rescindió un decreto impopular después que dirigí un acto simbólico de protesta en contra de este.
- 9 Un celestial, un hada, o alguna criatura similar me dio una bendición o me rebeló mi origen secreto.
- 10 Fui reclutado en el ejército de un señor, me alcé con el liderazgo y fui elogiado por mi heroísmo.

RASGO: HOSPITALIDAD RÚSTICA

Dado que vienes de las filas de la gente común, encajas entre ellos con facilidad. Puedes encontrar un lugar para esconderte, descansar o recuperarte entre otros comuneros, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te protegerán de la ley o de cualquier otra persona que te busque, aunque no arriesgarán sus vidas por ti.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Un héroe del pueblo es una persona común, para bien o para mal. La mayoría de los héroes del pueblo ven sus humildes orígenes como una virtud, no un defecto, y sus comunidades de origen siguen siendo muy importantes para ellos.

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.
- 2 Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.
- 3 Cuando me propongo algo, lo persigo sin importarme lo que se interponga en mi camino.
- 4 Tengo un fuerte sentido del juego limpio y siempre trato de encontrar la solución más equitativa a las discusiones.
- 5 Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.
- 6 Pensar es para otros. Yo prefiero la acción.
- 7 Hago mal uso de palabras largas en un intento de parecer más inteligente.
- 8 Me aburro fácilmente. ¿Cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

d6 Ideal

- 1 **Respeto.** Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)
- 2 **Equidad.** Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal)
- 3 **Libertad.** A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)
- 4 **Poder.** Si me hago fuerte, podré tomar lo que quiero, lo que yo merezco. (Maligno)
- 5 **Sinceridad.** No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)
- 6 **Destino.** Nada ni nadie me puede desviar de mi más alta vocación. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Tengo una familia, pero no tengo ni idea de dónde están. Un día, espero volver a verlos.
- 2 He trabajado la tierra, yo amo la tierra, y la protegeré.
- 3 Un orgulloso noble una vez me dio una terrible paliza, y voy a vengarme de cualquier bravucón que me encuentre.
- 4 Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces.
- 5 Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.
- 6 Me gustaría que mi novia de la infancia hubiera venido conmigo a perseguir mi destino.

d6 Defecto

- 1 El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada con tal de verme muerto.
- 2 Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego frente a mis carencias y el riesgo de fracasar.
- 3 Las personas que me conocieron cuando era joven conocen mi vergonzoso secreto, así que nunca puedo volver a casa de nuevo.
- 4 Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente por la bebida en grandes cantidades.
- 5 En secreto, creo que las cosas estarían mejor si yo fuera un tirano con su señorío.
- 6 Tengo problemas para confiar en mis aliados.

HUÉRFANO

Creciste en las calles solo, huérfano y pobre. No tenías a nadie que te cuidara o te proveyese, así que aprendiste a proveerte por ti mismo. Luchaste ferozmente por la comida y te mantuviste en una alerta constante por si otras almas desesperadas te robaban. Dormiste en azoteas y en callejones, expuesto a los elementos, y te sobre pusiste a enfermedades sin las ventajas de la medicina o un lugar para recuperarte. Sobreviviste contra toda posibilidad, y lo hiciste a través de la astucia, la fuerza, la velocidad, o una combinación de todas.

Comienzas tu carrera de aventurero con suficiente dinero para vivir modestamente diez días. ¿Cómo conseguiste ese dinero? ¿Qué te permitió liberarte de tus desesperadas circunstancias y embarcarte en una vida mejor?

Competencia con habilidades: Juego de Manos, Sigilo.

Competencia con herramientas: kit de disfraz, herramientas de ladrón.

Equipo: un pequeño cuchillo, un mapa de la ciudad en la que creciste, un ratón como mascota, un símbolo para recordar a tus padres, una muda de ropa común y una bolsa con 10po.

RASGO: SECRETOS DE LA CIUDAD

Conoces los patrones y flujos secretos de las ciudades, y puedes encontrar pasadizos a través de la masa urbana que otros pasarían por alto. Cuando no estás en combate, puedes viajar (junto a los compañeros que guíes) a través de dos puntos en la ciudad el doble de rápido de lo que tu velocidad te permitiría normalmente.



CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los huérfanos son moldeados por las vidas de pobreza de desesperada, para bien y para mal. Tienden a guiarse por un compromiso con la gente con quien compartieron su vida callejera o por un ardiente deseo de encontrar una vida mejor –y quizá vengarse de todos los ricos que los trataron de mala manera.

d8 Rasgos de Personalidad

- 1 Escondo trozos de comida y baratijas en mis bolsillos.
- 2 Hago un montón de preguntas.
- 3 Me gusta escabullirme en pequeños huecos donde nadie puede alcanzarme.
- 4 Duermo con mi espalda contra un árbol o un muro, con todas mis cosas envueltas en un paquete entre mis brazos.
- 5 Como como un cerdo y tengo malos modales.
- 6 Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno.
- 7 No me gusta bañarme.
- 8 Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

d6 Ideal

- 1 **Respeto.** Todo el mundo, sin importar su riqueza, merece respeto. (Bueno)
- 2 **Comunidad.** Tenemos que cuidarnos el uno al otro, porque nadie más lo hará. (Legal)
- 3 **Cambio.** Los que están abajo ascienden y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico)
- 4 **Retribución.** Los ricos necesitan que les muestren cómo son la vida y la muerte en las cloacas. (Malvado)
- 5 **Gente.** Ayudo a quienes me ayudan –eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral)
- 6 **Aspiración.** Voy a probar que merezco una vida mejor. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Mi pueblo o ciudad es mi hogar, y lucharé para defenderlo.
- 2 Mantengo un orfanato para evitar que otros soporten lo que yo tuve que soportar.
- 3 Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles.
- 4 Tengo una deuda que nunca podré pagar con alguien que me tuvo lástima.
- 5 Escapé de mi vida de pobreza robándole a alguien importante, y me buscan por eso.
- 6 Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

d6 Defecto

- 1 Si me veo superado en número, correré por mi vida.
- 2 Un oro me parece un montón de dinero, y haré casi cualquier cosa por más de eso.
- 3 Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo.
- 4 Preferiría matar a alguien mientras duerme a enfrentarme en un combate justo.
- 5 Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.
- 6 La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece.

MARINERO

Navegaste en una nave marítima por años. En ese tiempo, enfrentaste exitosamente poderosas tormentas, monstruos de las profundidades y a aquellos que quisieron hundir tu trabajo en las infinitas profundidades. Tu primer amor es la lejana línea del horizonte, pero el tiempo llegó para probarte en algo nuevo.

Discute la naturaleza de la nave que usaste previamente con tu Dungeon Master. ¿Fue una nave mercante, un buque de guerra, una embarcación exploradora o un navío pirata? ¿Qué tan buena (o mala) es su reputación? ¿Qué tanto la usa la gente para viajar? ¿Todavía está navegando o está desaparecida y se la presume perdida?

¿Cuáles eran tus labores a bordo —contra maestre, capitán, navegante, cocinero o alguna otra posición? ¿Quiénes eran el capitán y el primero al mando? ¿Dejaste tu puesto en buenos términos o huiste?

Competencia con habilidades: Atletismo, Percepción.

Competencia con herramientas: herramientas de navegación, vehículos (acuáticos).

Equipo: una barra de madera o metal (una clava), 50 pies de cuerda de seda, un amuleto de la suerte, como una pata de conejo o una piedra pequeña con un agujero en el centro (o podrías tirar una baratija aleatoria en la tabla Baratijas en el capítulo 5), una muda de ropa común y una bolsa con 10 po.

RASGO: PASAJE MARÍTIMO

Cuando lo necesites, puedes asegurar un pasaje gratis en un barco para ti y tus compañeros de aventuras. Podrías navegar en la nave en la que serviste, o en otra nave con la que tengas buenas relaciones (quizá en una cuyo capitán fue tu compañero de tripulación). Ya que estás pidiendo un favor, no puedes asegurar un calendario o una ruta que cumpla con todas tus necesidades. Tu Dungeon Master determinará cuánto toma el llegar a donde necesitas ir. A cambio de tu pasaje gratuito, se espera de ti y tus compañeros que sirvan a la tripulación durante el viaje.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los marineros pueden ser muy rudos, pero las responsabilidades de la vida en un barco también los hacen bastante confiables. La vida a bordo de una nave moldea su apariencia y crea sus ataduras más importantes.

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Mis amigos saben que pueden confiar en mí, sin importar la ocasión.
- 2 Trabajo duro para poder divertirme cuando el trabajo esté hecho.
- 3 Disfruto viajar a nuevos puertos y hacer nuevos amigos junto a jarras de cerveza.
- 4 Deformo la verdad por el bien de una buena historia.
- 5 Para mí, una pelea de taberna es una buena manera de conocer una nueva ciudad.
- 6 Nunca dejo pasar a un apostador amistoso.
- 7 Mi habla es tan desagradable como el cuello de un otyugh.
- 8 Me gusta el trabajo bien hecho. Sobre todo si puedo convencer a otro de que lo haga.

d6 Ideal

- 1 **Respeto.** Lo que mantiene una nave funcionando es el respeto mutuo entre capitán y tripulación. (Bueno)
- 2 **Equidad.** Todos trabajamos, así que todos compartimos la recompensa. (Legal)
- 3 **Libertad.** El mar es libertad —la libertad de ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa. (Caótico)
- 4 **Autoridad.** Soy un predador, y los demás barcos en el mar, mi presa. (Maligno)
- 5 **Gente.** Estoy comprometido con mi tripulación, no con un ideal. (Neutral)
- 6 **Aspiración.** Algún día, tendré mi propio barco y forjaré mi propio destino. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Soy leal primero a mi capitán. Todo lo demás está en segundo plano.
- 2 El barco es lo más importante —las tripulaciones y los capitanes van y vienen.
- 3 Siempre recordaré mi primer barco.
- 4 En un puerto tengo un amante cuyos ojos casi le roban mi corazón al mar.
- 5 Me estafaron mi justa parte de las ganancias, y quiero cobrar mi deuda.
- 6 Despiadados piratas asesinaron a mi tripulación y mi capitán, hundieron mi barco y me abandonaron a mi suerte. La venganza será mía.

d6 Defecto

- 1 Seguiré las órdenes, incluso si creo que son equivocadas.
- 2 Diré cualquier cosa para evitar tener que trabajar de más.
- 3 Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.
- 4 Una vez que comienzo a beber, es muy difícil que pare.
- 5 No puedo evitar guardarme monedas sueltas y otras baratijas que encuentro.
- 6 Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

VARIANTE DEL MARINERO: PIRATA

Pasaste tu juventud bajo la influencia de un temerario pirata, un despiadado asesino que te enseñó a sobrevivir en un mundo de tiburones y salvajes. Te has permitido el saqueo en altamar y has enviado a más de un alma culpable a una tumba salada. El miedo y el derramamiento de sangre no te son ajenos, y te has ganado una desagradable reputación en muchas ciudades portuarias.

Si decides que tu carrera de marinero involucró la piratería, puedes elegir el rasgo Mala Reputación (ver la barra lateral) en lugar del rasgo Pasaje Marítimo.

VARIANTE DEL RASGO: MALA REPUTACIÓN

Si tu personaje tiene un trasfondo de marinero, puedes seleccionar este rasgo en lugar de Pasaje Marítimo.

No importa donde vayas, la gente te teme por tu reputación. Cuando estés en un asentamiento civilizado, puedes realizar crímenes menores impunemente, como negarte a pagar por la comida en una taberna o romper la puerta de las tiendas, dado que la mayoría de la gente no reportará tu actividad a las autoridades.

NOBLE

Entiendes de riqueza, poder y privilegio. Tienes un título nobiliario, y tu familia posee tierras, recauda impuestos y ejerce un significativo poder político. Podrías ser un mimado aristócrata desconocedor de lo que es el trabajo o la falta de comodidades, un antiguo comerciante recién elevado a la nobleza, o un canalla desheredado con un desproporcionado sentido sobre sus legítimos derechos. O podrías ser un honesto y trabajador terrateniente que se preocupa profundamente por la gente que vive y trabaja en tus tierras, muy consciente de tus responsabilidades para con ellos.

Trabaja junto a tu DM para conseguir un título apropiado y determinar cuanta autoridad ese título proporciona. Un título nobiliario no se sostiene por sí solo, está conectado a la totalidad de una familia, y sea cual sea el título que tengas, será heredado por tus hijos. No solo necesitas determinar tu título nobiliario, sino que también deberías trabajar con tu DM en describir a tu familia y su influencia sobre ti.

¿Es tu familia antigua y bien establecida, o su título ha sido otorgado recientemente? ¿Cuánta influencia política tiene, y sobre qué área? ¿Qué tipo de reputación tiene tu familia entre los aristócratas de su región? ¿Cómo es la consideración que tiene la gente común?

¿Cuál es tu posición en la familia? ¿Eres el cabeza de familia? ¿Has heredado ya el título? ¿Qué sientes sobre la responsabilidad? ¿O estas tan abajo en la línea sucesoria que lo que hagas no le importa a nadie, mientras no avergüences a la familia? ¿Qué piensa el cabeza de familia de tu carrera de aventurero? ¿Estás en buenas relaciones familiares o has sido rechazado por el resto de tu familia?

¿Tiene tu familia un escudo de armas? ¿Una insignia que puedas llevar o un anillo de sello? ¿Colores particulares que debas llevar todo el tiempo? ¿Un animal al que consideras un símbolo de tu linaje o incluso un miembro espiritual de tu familia?

Estos detalles ayudan a establecer a tu familia y título como rasgos del mundo de campaña.

Competencia con habilidades: Historia, Persuasión.

Competencia con herramientas: un tipo de set de juego.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: una muda de ropas finas, un anillo con sello, un pergamino con tu genealogía, y un monedero con 25 po.

RASGO: POSICIÓN DE PRIVILEGIO

Gracias a tu cuna noble, la gente tiende a pensar lo mejor de ti. Eres bienvenido en la alta sociedad y la gente asume que tienes el derecho de estar donde quiera que estés. La gente común hace todo lo posible para que te sientas cómodo y evitar tu descontento, y otras personas de alta cuna te tratan como miembro de la misma esfera social. Puedes asegurar una audiencia con un noble local, si es necesario.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los nobles nacen y se crían en un estilo de vida muy diferente que la mayoría de la gente nunca experimentara, y sus personalidades reflejan esta educación. Un título nobiliario viene con una plétora de vínculos, responsabilidades para con la familia, otros nobles, (incluyendo al monarca), a la gente encargada al cuidado de la familia, o incluso al título en sí mismo. Estas responsabilidades son a menudo una buena manera de perjudicar a un noble.

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 Mi elocuente adulación hace sentir a mi interlocutor la persona más importante y maravillosa del mundo.
- 2 La gente común me quiere por mi amabilidad y generosidad.
- 3 Nadie que mire mi regia postura puede dudar que esté por encima de las sucias masas.
- 4 Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas.
- 5 No me gusta ensuciarme las manos, y no seré atrapado jamás en alojamientos inadecuados.
- 6 A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre.
- 7 Mi favor, una vez perdido, es para siempre.
- 8 Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos.

d6 Ideal

- 1 **Respeto.** Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)
- 2 **Responsabilidad.** Es mi deber respetar a la autoridad de aquellos por encima de mí, así como los que están por debajo de mí deben respetarme. (Legal)
- 3 **Independencia.** Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico)
- 4 **Poder.** Si obtengo más poder, nadie podrá decirme qué hacer. (Maligno)
- 5 **Familia.** La sangre fluye más espesa que el agua. (Cualquiera)
- 6 **Obligación noble.** Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

d6 Vínculo

- 1 Afrontaré cualquier reto con tal de conseguir la aprobación de mi familia.
- 2 La alianza de mi Casa con otra familia noble debe ser mantenida a cualquier precio.
- 3 Nadie es más importante que los otros miembros de mi familia.
- 4 Estoy enamorado/a de un heredero (o heredera) de una familia que es despreciada por la mía.
- 5 Mi lealtad a la corona es inquebrantable.
- 6 La gente común debe verme como un héroe de la gente.

d6 Defecto

- 1 Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí
- 2 Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre
- 3 Muy a menudo escucho velados insultos y amenazas en cada palabra que me dirigen y me enfado con rapidez
- 4 Tengo un insaciable apetito por los placeres carnales.
- 5 Es un hecho que el mundo gira a mi alrededor
- 6 Debido a mis palabras y acciones, suelo traer la vergüenza a mi familia.

VARIANTE DEL NOBLE: CABALLERO

El título de caballero es uno de los títulos nobiliarios más bajos en la mayoría de las sociedades, pero puede ser una

senda hacia un estatus mayor. Si deseas ser un caballero, escoge el rasgo Seguidores (ver la barra lateral) en lugar de Posición de Privilegio. Uno de tus seguidores se reemplaza por un noble que sirve como tu escudero, ayudándote a cambio de entrenarlo en su propio camino hacia la caballería. Tus otros dos seguidores podrían ser un mozo que se ocupe de tu caballo y un sirviente que pula tu armadura (y quizá te ayude a ponértela).

Como emblema de la caballería y los ideales de amor cortés, podrías incluir entre tu equipo un estandarte u otro símbolo de un señor o una dama noble a quien has entregado tu corazón —en una casta forma de devoción. (Esta persona podría ser tu vínculo).

VARIANTE DEL RASGO: SEGUIDORES

Si tu personaje tiene un trasfondo noble, podrías seleccionar este rasgo en lugar de Posición de Privilegio.

Tienes el servicio de tres seguidores leales a tu familia. Estos seguidores pueden ser asistentes o mensajeros, y uno podría ser un mayordomo. Tus seguidores son gente común que puede realizar tareas rutinarias para ti, pero no lucharán por ti, no te seguirán hacia lugares obviamente peligrosos (como las mazmorras) y te abandonarán si son puestos frecuentemente en peligro o abusados de ellos.

d8 Especialidad

1	Alquimista
2	Astrónomo
3	Académico desacreditado
4	Bibliotecario
5	Profesor
6	Investigador
7	Aprendiz de mago
8	Escriba



SABIO

Pasaste años aprendiendo la sabiduría del multiverso. Has rastreado manuscritos, estudiado pergaminos y escuchado a los mayores expertos en los temas que te interesan. Tus esfuerzos te han hecho un maestro en tus campos de estudio.

Competencia con Habilidades: Arcano, Historia.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: un tintero, una pluma, un cuchillo pequeño, una carta de un colega muerto con una pregunta que aún no ha sido capaz de responder, una muda de ropa común y una bolsa con 10 po.

ESPECIALIDAD

Para determinar la naturaleza de tu formación académica, tira un d8 o elige entre las opciones disponibles en la tabla de abajo.

RASGO: INVESTIGADOR

Cuando intentas aprender o recordar un fragmento de información, si no sabes nada sobre el tema, a menudo sí sabes a dónde o de quién puedes obtenerlo. Por lo general, esta información viene de una biblioteca, scriptorium, universidad o un sabio u otra persona o criatura culta. Tu DM podría decidir que el conocimiento que buscas está oculto en un lugar lejano y casi inaccesible, o que simplemente no puede ser encontrado. Develar los secretos más profundos del multiverso puede requerir una aventura o incluso toda una campaña.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los sabios son definidos por sus extensos estudios y sus características reflejan esta vida de estudio. Dedicado a actividades académicas, un sabio valora muy altamente el conocimiento, a veces en su justa medida, a veces como un medio para sus objetivos.

d8 Rasgos de Personalidad

- 1 Uso polisílabos para dar la impresión de gran erudición.
- 2 He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho.
- 3 Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.
- 4 No hay nada que me guste más que un buen misterio.
- 5 Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.
- 6 Yo... hablo... lentamente... cuando hablo... para idiotas,... que... casi... todos... lo son... comparándose... conmigo.
- 7 Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales.
- 8 Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos.

d6 Ideal

- 1 **Conocimiento.** El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)
- 2 **Belleza.** Lo que es bello nos lleva más allá de sí mismo hacia lo que es verdadero. (Bueno)
- 3 **Lógica.** Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)
- 4 **Sin límites.** Nada debe estorbar la posibilidad infinita inherente a toda existencia. (Caótico)
- 5 **Poder.** El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Maligno)
- 6 **Autosuperación.** La meta de una vida de estudio es la mejora de uno mismo. (Cualquiera)

d6 Vínculo

- 1 Es mi deber de proteger a mis alumnos.
- 2 Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en manos equivocadas.
- 3 Trabajo para preservar una biblioteca, universidad, scriptorium, o monasterio.
- 4 El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.
- 5 He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.
- 6 He vendido mi alma por el conocimiento. Espero hacer grandes hazañas y ganarla de nuevo.

d6 Defecto

- 1 Me distraigo con facilidad por promesas de información.
- 2 La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.
- 3 Desenterrar un antiguo misterio bien vale el precio de una civilización.
- 4 Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.
- 5 Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.
- 6 No puedo guardar un secreto para salvar mi vida, o la de cualquier otro.

SOLDADO

La guerra ha sido tu vida desde que puedes recordar. Fuiste entrenado en tu juventud en el estudio del uso de las armas y armaduras y aprendido las técnicas básicas de supervivencia, incluida la forma de mantenerte con vida en el campo de batalla. Es posible que hayas sido parte de un ejército nacional permanente o de una compañía de mercenarios, o tal vez miembro de una milicia local que saltó a la fama durante una guerra reciente.

Al elegir este contexto, trabaja con tu DM para determinar de qué organización militar formabas parte, cual fue tu progreso en sus filas o si avanzaste en rango y qué tipo de experiencias tuviste durante tu carrera militar. ¿Era un ejército permanente, un grupo de guardias de una ciudad o la milicia de un pueblo? O podrías haber sido miembro del ejército privado de un noble o de un comerciante, o pertenecido a una compañía de mercenarios.

Competencia con habilidades: Atletismo, Intimidación.

Competencia con herramientas: un tipo de set de juego, vehículos (terrestres).

Equipo: una insignia con tu rango, un trofeo tomado de un enemigo caído (una daga, una hoja rota o un trozo de un estandarte), un conjunto de dados de hueso o baraja de cartas, una muda de ropa común, y una bolsa que contiene 10 po.



ESPECIALIDAD

Durante tu tiempo como soldado, tenías un papel específico desempeñar en tu unidad o ejército. Tira un d8 o elige entre las opciones en la tabla de abajo para determinar tu rol.

d8 Especialidad

1	Oficial
2	Explorador
3	Infantería
4	Caballería
5	Sanador
6	Intendente
7	Portaestandartes
8	Personal de Apoyo (cocinero, herrero, o similares)

RASGO: RANGO MILITAR

Tienes un rango militar de tu carrera como soldado. Aquellos leales a tu antigua organización militar aún reconocen tu autoridad e influencia, y se dirigirán a ti con respeto si son de un rango inferior. Puedes invocar tu rango para ejercer influencia sobre los demás soldados y requisar equipo simple o caballos para un uso temporal. Generalmente también puedes tener acceso a los campamentos y fortalezas amistosas en las que se reconozca tu rango militar.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Los horrores de la guerra junto con la rígida disciplina del servicio militar dejan su huella en todos los soldados, dando forma a sus ideales, creando lazos fuertes, y muchas veces dejándolos marcados y vulnerables al miedo, la vergüenza y el odio.

d8 Rasgos de Personalidad

1	Siempre soy educado y respetuoso.
2	Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza.
3	He perdido muchos amigos, y tardo mucho en hacer nuevos.
4	Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate.
5	Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear.
6	Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas.
7	Tengo un vulgar sentido del humor.
8	Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

d6 Ideal

1	Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)
2	Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)
3	Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)
4	Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)
5	Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral)
6	Nación. Mi ciudad, mi nación o mi gente son todo lo que importa. (Cualquiera)

d6 Vínculo

1	Aún daría mi vida por las personas con las que serví.
2	Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo.
3	Mi honor es mi vida.
4	Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.
5	Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir
6	Yo luché por los que no pueden luchar por sí mismos.

d6 Defecto

1	El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me deja temblando de miedo.
2	Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.
3	Cometí un error terrible en batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.
4	Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.
5	Yo obedezco la ley, aunque la ley genere miseria.
6	Preferiría comerme mi armadura antes que admitir mis errores.





CAPÍTULO 5: EQUIPO

EL MERCADO DE UNA GRAN CIUDAD ESTÁ LLENO DE compradores y vendedores de muchas clases: herreros enanos y elfos talladores de madera, agricultores medianos y joyeros gnomos, por no hablar de humanos de diferente aspecto, tamaño y condición provenientes de un amplio espectro de naciones y culturas. En las ciudades más grandes, casi cualquier cosa imaginable está a la venta, desde especias exóticas puestas en cestas de mimbre, ropa de lujo y prácticas espadas.

Para un aventurero, la disponibilidad de armaduras, armas, mochilas, cuerdas, y bienes similares es de suma importancia, ya que el equipo adecuado puede significar la diferencia entre la vida y la muerte en un calabozo o en las indómitas tierras salvajes. En este capítulo se detalla la mercancía mundana y exótica que los aventureros encontrarán útil frente a las amenazas que el mundo de D&D presenta.

EQUIPO INICIAL

Al crear tu personaje, recibirás el equipo basado en una combinación de tu clase y trasfondo. Alternativamente, puedes comenzar con una serie de piezas de oro basadas en tu clase y gastarlas en artículos de la listas de este capítulo. Consulta la tabla Riqueza Inicial por Clase para determinar la cantidad de oro que tienes que recibir.

Tú decides cómo ha conseguido tu personaje ese equipo inicial. Podría haber sido una herencia, o los bienes que el personaje ha adquirido mientras se criaba. Es posible que haya sido equipado con un arma, armadura, y una mochila como parte del servicio militar. Puede ser que incluso hayan robado tu equipo. Un arma podría ser una reliquia de la familia, transmitida de generación en generación hasta que tu personaje finalmente recogió sus bártulos y siguió los pasos aventureros de un antepasado.

Riqueza Inicial por Clase

Clase	Fondos
Bárbaro	2d4 × 10 po
Bardo	5d4 × 10 po
Clérigo	5d4 × 10 po
Druida	2d4 × 10 po
Guerrero	5d4 × 10 po
Monje	5d4 po
Paladín	5d4 × 10 po
Explorador	5d4 × 10 po
Pícaro	4d4 × 10 po
Hechicero	3d4 × 10 po
Brujo	4d4 × 10 po
Mago	4d4 × 10 po

RIQUEZA

El concepto de riqueza aparece de muchas formas en un mundo de D&D. Monedas, piedras preciosas, artículos de comercio, objetos de arte, animales y bienes pueden reflejar el bienestar financiero de tu personaje. Los miembros del campesinado comercian con bienes, mediante el sistema de trueque, comprando lo que necesitan y pagando impuestos en grano y queso. Los miembros de la nobleza, comercian con los derechos legales, como el derecho a una mina, un puerto, o tierras de cultivo, o en barras de oro, que mide el oro por su peso en lugar de las monedas. Sólo los comerciantes, aventureros y aquellos que ofrecen servicios profesionales de alquiler tratan con monedas de forma común.

ACUÑACIÓN

Las monedas tienen diferentes denominaciones basándose en el valor relativo del metal del que están hechas. Las tres monedas más comunes son las piezas de oro (po), las de plata (pp) y las de cobre (pc).

Con una pieza de oro, un personaje puede comprar un carcaj, una buena cuerda de 50 pies de largo o una cabra. Un artesano experto (pero no excepcional) puede ganar una moneda de oro al día. La pieza de oro es la unidad de medida estándar para la riqueza, incluso si la moneda en sí misma no es de uso común. Cuando los comerciantes discuten ofertas que involucran bienes o servicios por valor de cientos o miles de piezas de oro, las transacciones no suelen implicar el intercambio de monedas individuales. Más bien, la pieza de oro es una medida estándar de valor, y el intercambio real es en barras de oro, cartas de crédito, o bienes valiosos.

Una pieza de oro tiene un valor de diez piezas de plata, la moneda más frecuente entre los plebeyos. Con una pieza de plata se puede comprar un juego de dados, un frasco de aceite de lámpara o una noche de descanso en una mala posada.

Una moneda de plata vale diez piezas de cobre, que son comunes entre los trabajadores y los mendigos. Una sola pieza de cobre compra una vela, una antorcha, o un pedazo de tiza.

Tipo de Cambio Estándar

Moneda	pc	pp	pe	po	ppt
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
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)	1.000	100	20	10	1

Además, las monedas inusuales hechos de otros metales preciosos a veces aparecen en pilas de tesoros. La pieza de electro (pe) y la pieza de platino (ppt) son originarias de imperios caídos y reinos perdidos, y a veces despiertan la sospecha y el escepticismo cuando se utilizan en transacciones. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata, y una pieza de platino tiene un valor de diez piezas de oro.

Una moneda estándar pesa alrededor de un tercio de una onza, así que cincuenta monedas pesan una libra.

VENTA DEL TESORO

En los calabozos que explores abundan las oportunidades para encontrar tesoros, equipo, armas, armaduras y mucho más. Normalmente, puedes vender tus tesoros y baratijas cuando vuelvas a una ciudad u otro asentamiento, siempre y cuando puedas encontrar compradores y mercaderes interesados en tu botín.

Armas, Armaduras y Otros Equipos. Como regla general, cuando se venden armas y armaduras no dañadas y otros equipos, se puede recuperar la mitad de su coste en un mercado. Las armas y armaduras utilizadas por los monstruos raramente están en buenas condiciones para venderse.

Objetos Mágicos. La venta de objetos mágicos es problemática. Encontrar a alguien para comprar una poción o un pergamino no es demasiado difícil, pero otros artículos están fuera del alcance de la mayoría, excepto de los nobles más ricos. Del mismo modo, aparte de unos pocos objetos mágicos comunes, normalmente no encontrarás objetos mágicos o hechizos para comprar. El valor de la magia es mucho más alto que el simple oro y siempre debe ser tratado como tal.

Gemas, Joyería, y Objetos de Arte. Estos artículos conservan su valor total en el mercado, y puedes comerciar con ellos por monedas o utilizarlos como moneda de cambio para otras transacciones. Para tesoros excepcionalmente valiosos, el DM puede requerir que tengas que encontrar un comprador en una ciudad grande o una comunidad más grande primero.

Mercancías. En las zonas fronterizas, muchas personas realizan transacciones a través del trueque. Al igual que las joyas y objetos de arte, el comercio de bienes,

barras de hierro, bolsas de sal, animales de granja, y así sucesivamente, conservan todo su valor en el mercado y puede ser utilizado como moneda de cambio.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Los mundos de D&D son un vasto tapiz formado por muchas culturas diferentes, cada una con su propio nivel de tecnología. Por esta razón, los aventureros tienen acceso a una variedad de tipos de armaduras, que van desde la armadura de cuero a la cota de malla o la costosa armadura de placas, con varios tipos de armaduras entre medias. La tabla Armaduras muestra los tipos disponibles que más comúnmente se encuentran en el juego y los separa en tres categorías: las armaduras ligeras, intermedias y pesadas. Muchos guerreros complementan su armadura con un escudo.

La tabla Armaduras muestra el coste, peso y otras propiedades de los tipos comunes de armaduras usadas en los mundos de D&D.

Competencia con Armadura. Cualquiera puede ponerse una armadura o atar un escudo a un brazo. Sin embargo sólo aquellos competentes en el uso de la armadura saben cómo usarla de manera eficaz. Tu clase te da competencia con ciertos tipos de armadura. Si usas una armadura con la cual no tienes competencia, tienes desventaja en cualquier prueba de habilidad, tiro de salvación o tirada de ataque que implica fuerza o destreza, y no puedes lanzar hechizos.

Clase de Armadura (CA). La armadura protege a su portador de los ataques. La armadura (y escudo) que te pones determina tu Clase de Armadura base.

Armadura Pesada. La armadura más pesada interfiere con la capacidad del usuario para moverse rápida, sigilosa y libremente. Si en la tabla Armaduras pone FUE 13 o FUE 15 en la columna de la Fuerza para un tipo de armadura, la armadura reduce la velocidad del usuario por 10 pies a menos que el usuario tiene una puntuación de Fuerza igual o mayor que la puntuación en la lista.

Sigilo. Si la tabla Armaduras muestra "desventaja" en la columna de Sigilo, el usuario tiene desventaja en los chequeos de Destreza (Sigilo).

Escudos. Un escudo está hecho de madera o metal y se lleva en una mano. Empuñando un escudo aumenta tu Clase de Armadura en 2. Sólo puedes beneficiarte de un escudo a la vez.

VARIANTE: TAMAÑOS DE EQUIPO

En la mayoría de las campañas, puedes usar o llevar cualquier equipo que encuentres en tus aventuras, dentro de los límites del sentido común. Por ejemplo, un corpulento semiorco no cabe en la armadura de cuero de un mediano, y un gnomo sería devorado por la elegante ropa de un gigante de las nubes.

El DM puede imponer más realismo. Por ejemplo, una armadura de placas hecha para un humano no podría encajar en otro sin alteraciones significativas, y el uniforme de un guardia podría estar visiblemente mal ajustado cuando un aventurero intenta usarlo como disfraz.

Aplicando esta variante, cuando los aventureros encuentran armadura, ropa, y artículos similares fabricados para ser vestidos, pueden necesitar visitar a un herrero, sastre, peletero, o experto similar para hacer que el artículo se pueda llevar. El coste de este tipo de trabajo varía de un 10 a un 40 por ciento del precio de mercado del artículo. El DM puede lanzar un 1d4 × 10 o determinar el aumento del coste basándose en la extensión de las alteraciones necesarias.

ARMADURA LIGERA

Hecha de materiales suaves y delgados, favorece a los aventureros ágiles, ya que ofrece una cierta protección sin sacrificar la movilidad. Si llevas armadura ligera, agrega tu modificador de Destreza al número base de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Acolchada. La armadura acolchada consiste en capas de tela acolchadas y reforzada.

Cuero. Las protecciones para el pecho y los hombros de esta armadura están hechas de cuero endurecido en aceite hirviendo. Las demás partes de la armadura son de cuero más blando y flexible.

Cuero Tachonado. Esta armadura está fabricada de cuero, resistente y flexible y reforzada con remaches metálicos entrelazados.

**Armaduras**

Armadura	Coste	Clase de armadura	Fuerza	Sigilo	Peso
<i>Armaduras ligeras</i>					
Acolchada	5 po	11 + DES	—	Desventaja	8 lb.
Cuero	10 po	11 + DES	—	—	10 lb.
Cuero tachonado	45 po	12 + DES	—	—	13 lb.
<i>Armaduras medias</i>					
Pieles	10 po	12 + DES (máx. +2)	—	—	12 lb.
Camisote de mallas	50 po	13 + DES (máx. +2)	—	—	20 lb.
Cota de escamas	50 po	14 + DES (máx. +2)	—	Desventaja	45 lb.
Coraza	400 po	14 + DES (máx. +2)	—	—	20 lb.
Semiplacas	750 po	15 + DES (máx. +2)	—	Desventaja	40 lb.
<i>Armaduras pesadas</i>					
Cota de anillas	30 po	14	—	Desventaja	40 lb.
Cota de mallas	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lb.
Bandas	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lb.
Placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lb.
<i>Escudo</i>					
Escudo	10 po	+2	—	—	6 lb.

ARMADURA MEDIA

Ofrece más protección que la armadura ligera, pero también perjudica más el movimiento. Si llevas armadura media, añades tu modificador de Destreza, hasta un máximo de +2, al número de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Pieles. Esta vasta armadura está compuesta por varias capas de cuero y pieles de animales. Es comúnmente usada por las tribus bárbaras, humanoides malignos, y otra gente que no tienen acceso a las herramientas y materiales necesarios para crear armaduras mejores.

Camisote de Mallas. Hecho de anillos metálicos entrelazados, se pone entre capas de ropa o cuero. Esta armadura ofrece una protección modesta para la parte superior del cuerpo del usuario y permite que el sonido del roce de los anillos entre sí sea amortiguado por las capas externas.

Cota de Escamas. una armadura formada por cota y grebas de cuero (y quizás un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas a modo de escamas de pez. Incluye guantes.

Coraza. Esta armadura se compone de una pieza de metal en el pecho equipada con cuero flexible debajo. Aunque deja las piernas y los brazos relativamente sin protección, esta armadura proporciona una buena protección para los órganos vitales del usuario, dejando al usuario relativamente no comprometido.

Semiplacas. Se compone de placas de metal de forma que cubren la mayor parte de cuerpo del usuario. No incluye protección para las piernas más allá de simples grebas que se fijan con tiras de cuero.

ARMADURA PESADA

De todas las categorías de armadura, las armaduras pesadas ofrecen la mejor protección. Estas armaduras cubren todo el cuerpo y están diseñadas para detener una amplia gama de ataques. Sólo los guerreros competentes pueden manejar su peso y volumen.

La armadura pesada no te permite añadir tu modificador de Destreza a tu Clase de Armadura, pero tampoco te penaliza si tu modificador de Destreza es negativo.

Cota de Anillas. Esta armadura es una armadura de cuero con anillas pesadas cosidas en ella. Las anillas ayudan a reforzar la armadura contra los golpes de las espadas y hachas. La Cota de anillas es inferior a la cota de malla, y por lo general es usada sólo por aquellos que no se pueden permitir una armadura mejor.

Cota de Malla. Esta armadura está compuesta de anillas de acero entrelazadas. Un forro acolchado impide que haya irritación y amortigua los golpes. Incluye los guanteletes.

Bandas. Esta armadura está hecha de tiras verticales estrechas de metal remachadas a un soporte de cuero que se coloca debajo de tela acolchada. Una Cota de malla flexible protege las articulaciones.

Placas. Esta armadura está compuesta de placas metálicas, remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Incluye guanteletes, botas pesadas de cuero y yelmo con visera. Debajo se lleva un acolchado grueso (incluido). Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada.

PONERSE Y QUITARSE UNA ARMADURA

El tiempo que requiere ponerse o quitarse una armadura depende de la categoría de la armadura.

Equipar. Este es el tiempo que se necesita para ponerse una armadura. Se beneficia de la CA de la armadura sólo si se toma el tiempo completo para ponérsela.

Quitar. Este es el tiempo que se necesita para quitarse una armadura. Si tienes ayuda, reduce este tiempo a la mitad.

Ponerse y Quitarse la Armadura

Categoría	Equipar	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 proporciona competencia con ciertas armas, lo que refleja tanto el enfoque de la clase como las herramientas que tiene mayor probabilidad de usar. Ya sea que estés a favor de una espada larga o un arco largo, tu arma y tu capacidad de manejarla de forma efectiva pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte cuando estás de aventuras.

La tabla Armas muestra las más comunes que se utilizan en los mundos de D&D, su precio y el peso, el daño que hacen cuando golpean y propiedades especiales que poseen. Cada arma se clasifica como cuerpo a cuerpo o a distancia. Un **arma cuerpo a cuerpo** se utiliza para atacar a un objetivo en un radio de 5 pies de ti, mientras que un **arma a distancia** se utiliza para atacar a un blanco a distancia.

COMPETENCIA CON UN ARMA

Tu raza, la clase y dotes te pueden otorgar competencia con determinadas armas o categorías de armas. Las dos categorías son **simples** y **marciales**. La mayoría de la gente puede utilizar armas sencillas con competencia. Estas armas incluyen porras, mazas y otras armas que a menudo se encuentran en manos de los plebeyos. Las armas marciales, incluyen espadas, hachas y armas de asta, requieren un entrenamiento más especializado para utilizarlas con eficacia. La mayoría de los guerreros usan armas marciales, porque con estas armas realizan un mejor uso de sus estilos de combate y entrenamiento.

Tener competencia con un arma te permite añadir tu bonificador de competencia a la tirada de ataque que se haga con esa arma. Si haces una tirada de ataque con un arma con la que te falta competencia, no añades tu bonificador de competencia a la tirada de ataque.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Muchas armas tienen propiedades especiales relacionadas con su uso, como se muestra en la tabla Armas.

Alcance. Esta arma añade 5 pies a su alcance cuando atacas con ella.

A Dos Manos. Esta arma requiere de dos manos para su uso.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzar el arma para hacer un ataque a distancia. Si el arma es un arma cuerpo a cuerpo, se utiliza el mismo modificador de característica para esa tirada de ataque y daño que el que usarías en un ataque cuerpo a cuerpo con

el arma. Por ejemplo, si lanzas un hacha de mano, utiliza tu Fuerza, pero si lanzas una daga, puedes utilizar tu Fuerza o Destreza, ya que la daga tiene la propiedad de Sutileza.

Cargar. Debido al tiempo requerido para cargar esta arma, Sólo se puede disparar una sola pieza de munición cuando se utiliza una acción, una acción bonificada o reacción al disparar, sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.

Distancia. Un arma que se puede utilizar para hacer un ataque a distancia tiene un rango que se muestra entre paréntesis después de la propiedad de munición o arrojadiza. La distancia se lista mediante dos números. El primero es el rango normal del arma en pies, y el segundo indica el alcance largo del arma. Cuando se ataca un objetivo más allá del rango normal, tienes desventaja en la tirada de ataque. No se puede atacar a un objetivo más allá del alcance largo del arma.

Especial. Un arma con la propiedad especial tiene reglas inusuales que rigen su uso, explicadas en la Descripción del arma (ver "Armas especiales" más adelante en esta sección).

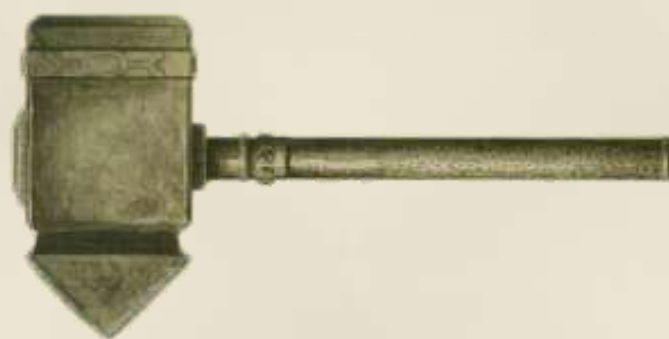
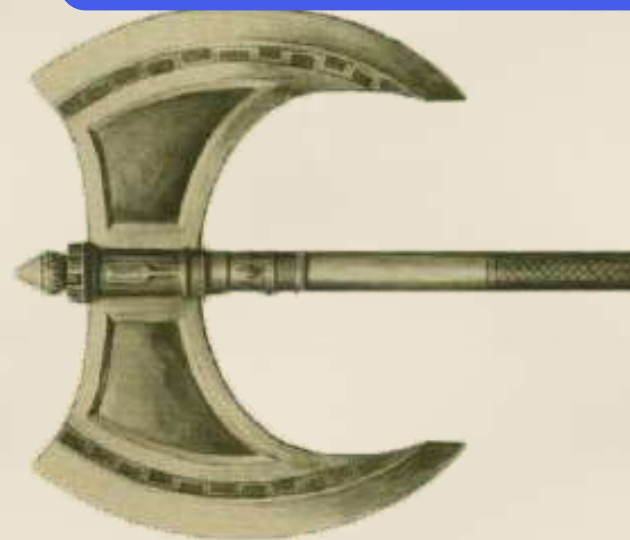
Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, por lo que es ideal para usarlas cuando se combate con dos armas. Ver las reglas de combate con dos armas en el Capítulo 9.

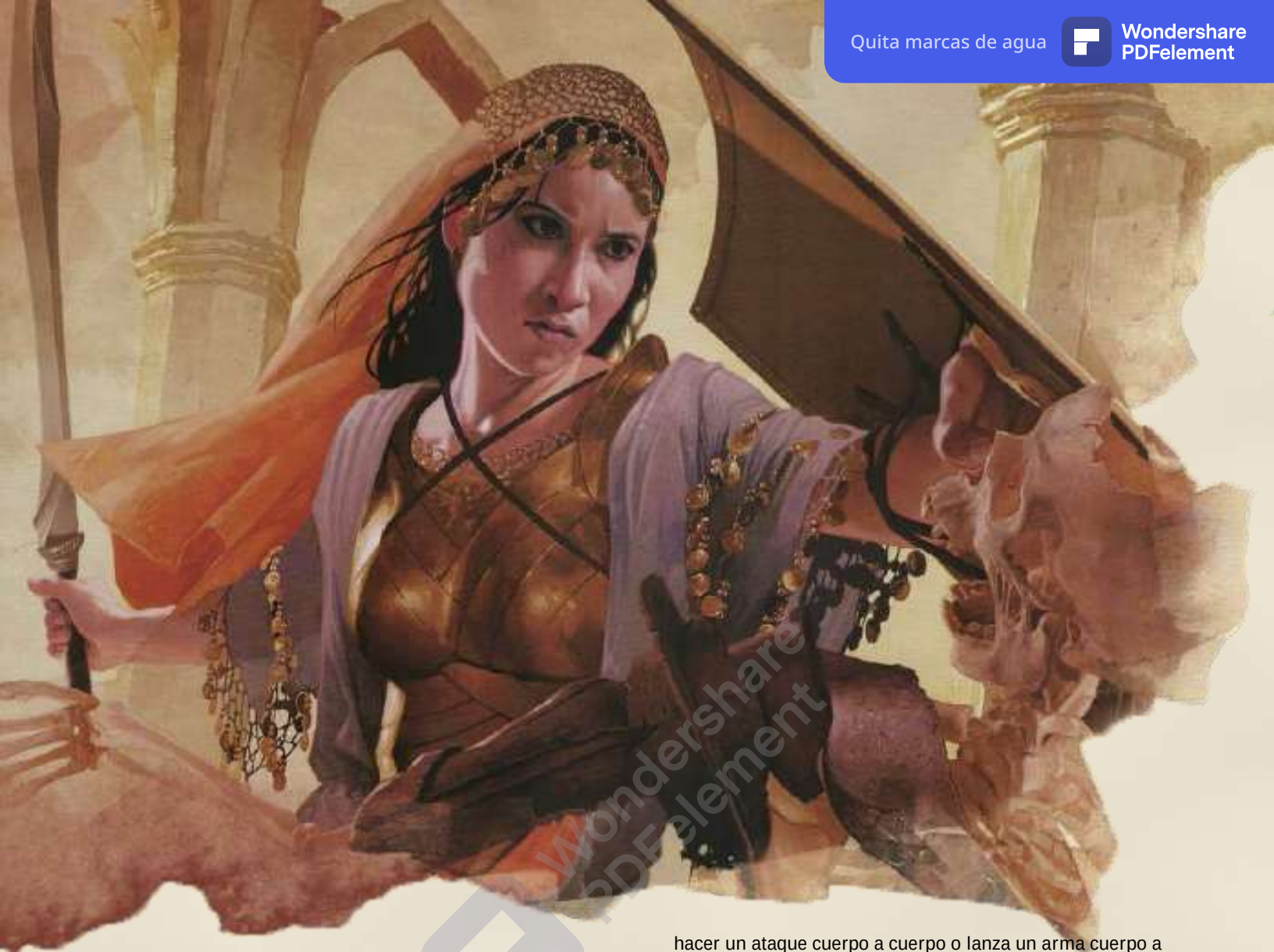
Munición. Puedes utilizar un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque a distancia sólo si tienes munición para disparar desde el arma. Cada vez que atacas con el arma, gastas una pieza de munición. Coger la munición de un carcaj, caja u otro recipiente es parte del ataque. Al final de la batalla, se puede recuperar la mitad de tu munición gastada tomando un minuto para buscar en el campo de batalla. Si utilizas un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, tratas el arma como arma improvisada (ver "Armas Improvisados" más adelante en la sección). Una honda debe estar cargada para hacer daño cuando se usa de esta manera.

Pesada. Las criaturas pequeñas tienen desventaja en tiradas de ataque con armas pesadas. El tamaño y volumen de un arma pesada hace que sea demasiado grande para una criatura pequeña utilizarla con eficacia.

Sutil. Al realizar un ataque con un arma sutil, puedes utilizar como opción usar tu modificador de Fuerza o de Destreza para las tiradas de ataque y daño. Debes utilizar el mismo modificador en ambas tiradas.

Versátil. Esta arma se puede usar a una o dos manos. Un valor de daño entre paréntesis aparece para





indicar el daño que hace cuando se utiliza el arma con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

ARMAS IMPROVISADAS

A veces los personajes no tienen las armas y tienen que atacar con todo lo que este a mano. Un arma improvisada incluye cualquier objeto que puedas empuñar con una o dos manos, como un vaso roto, una pata de la mesa, una sartén, una rueda de carro, o un goblin muerto.

En muchos casos, un arma improvisada es similar a un arma real y puede ser tratada como tal. Por ejemplo, una pata de la mesa es similar a una porra. A discreción del DM, un personaje hábil con un arma puede utilizar un objeto similar como si se tratara de esa arma y utilizar su bonificación de competencia.

Un objeto que no se parece a un arma hace 1d4 de daño (el DM asigna un tipo de daño apropiado para el objeto). Si un personaje utiliza un arma a distancia para

hacer un ataque cuerpo a cuerpo o lanza un arma cuerpo a cuerpo que no tiene la propiedad arrojadiza, también causa 1d4 de daño. Un arma improvisada lanzada tiene un rango normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies.

ARMAS DE PLATA

Algunos monstruos que tienen inmunidad o resistencia a las armas no mágicas son susceptibles a las armas de plata, así, aventureros cautelosos invierten monedas adicionales para chapar sus armas con placas de plata. Sólo puedes utilizar esta técnica con un arma o diez piezas de munición por 100 po. Este coste representa no sólo el precio de la plata, también el tiempo y la experiencia necesaria para agregar plata al arma sin que sea menos eficaz.

Armas

Nombre	Coste	Daño	Peso	Propiedades

Armas c/c simples

Bastón	2 pp	1d6 contundente	4 lb.	Versátil (1d8)
Daga	2 po	1d4 perforante	1 lb.	Arrojadiza (20/60), ligera, sutil
Golpe desarmado	—	1 contundente	—	—
Gran clava	2 pp	1d8 contundente	10 lb.	A 2 manos
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	2 lb.	Arrojadiza (20/60), ligera
Hoz	1 po	1d4 cortante	2 lb.	Ligera
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	2 lb.	Arrojadiza (30/120)
Lanza	1 po	1d6 perforante	3 lb.	Arrojadiza (20/60), versátil (1d8)
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	2 lb.	Arrojadiza (20/60), ligera
Maza	5 po	1d6 contundente	4 lb.	—
Clava	1 pp	1d4 contundente	2 lb.	Ligera

Armas a distancia simples

Arco corto	25 po	1d6 perforante	2 lb.	A 2 manos, munición (80/320)
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	5 lb.	A 2 manos, munición (80/320), recarga
Dardo	5 pc	1d4 perforante	¼ lb.	Arrojadiza (20/60)
Honda	1 pp	1d4 contundente	—	Munición (30/120)

Armas c/c marciales

Alabarda	20 po	1d10 cortante	6 lb.	A 2 manos, alcance, pesada
Atarraga	10 po	2d6 contundente	10 lb.	A 2 manos, pesada
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	3 lb.	Ligera, sutil
Espada corta	10 po	1d6 cortante	2 lb.	Ligera, sutil
Espada larga	15 po	1d8 cortante	3 lb.	Versátil (1d10)
Espadón	50 po	2d6 cortante	6 lb.	A 2 manos, pesada
Espada ropera	25 po	1d8 perforante	2 lb.	Sutil
Hacha de batalla	10 po	1d8 cortante	4 lb.	Versátil (1d10)
Gran hacha	30 po	1d12 cortante	7 lb.	A 2 manos, pesada
Guja	20 po	1d10 cortante	6 lb.	A 2 manos, alcance, pesada
Lanza de caballería	10 po	1d12 perforante	6 lb.	Alcance, especial
Látigo	2 po	1d4 cortante	3 lb.	Alcance, sutil
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	4 lb.	—
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	2 lb.	Versátil (1d10)
Mayal	10 po	1d8 contundente	2 lb.	—
Pica	5 po	1d10 perforante	18 lb.	A 2 manos, alcance, pesada
Pica de guerra	5 po	1d8 perforante	2 lb.	—
Tridente	5 po	1d6 perforante	4 lb.	Arrojadiza (20/60), versátil

Armas a distancia marciales

Arco largo	50 po	1d8 perforante	2 lb.	A 2 manos, munición (150/600), pesada
Ballesta de mano	75 po	1d6 perforante	3 lb.	Ligera, munición (30/120) recarga
Ballesta pesada	50 po	1d10 perforante	18 lb.	A 2 manos, munición (100/400), pesada, recarga
Cerbatana	10 po	1 perforante	1 lb.	Munición(25/100), recarga
Red	1 po	—	3 lb.	Arrojadiza (5/15), especial



ARMAS ESPECIALES

A continuación se describen armas que tienen reglas especiales.

Lanza. Tienes desventaja cuando se utiliza para atacar a un objetivo dentro de un radio de 5 pies cerca de ti. Además, requiere dos manos para empuñarla cuando no estás montado.

Red. Una criatura grande o más pequeño impactada por una red es retenida hasta que se libere. Una red no tiene efecto en criaturas sin forma o criaturas enormes o muy grandes. Una criatura puede utilizar su acción para realizar una prueba de Fuerza a CD 10, liberándose a sí mismo o a otra criatura dentro su alcance de éxito. Haciendo 5 puntos de daño cortante a la red (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla, terminando el efecto y destruyendo la red.

Cuando se utiliza una acción, acción adicional o reacción para atacar con una red, solo puedes hacer un ataque sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.

EQUIPO DE AVENTURERO

Esta sección describe los artículos que tienen normas especiales o requieren de más explicaciones.

Abrojos. Como una acción, puedes desplegar una sola bolsa de abrojos para cubrir un área de 5 pies cuadrados. Cualquier criatura que entra en la zona debe tener éxito en una tirada de salvación Destreza CD 15 o dejar de moverse y recibir 1 punto de daño perforante. Hasta que la criatura no recupera al menos 1 punto de golpe, su velocidad al caminar se reduce en 10 pies. Una criatura que se mueve a través del área a la mitad de su velocidad no tiene que hacer la tirada de salvación.

Aceite. Por lo general viene en un frasco de arcilla que contiene 1 pinta. Como una acción, puedes salpicar el aceite de este frasco sobre una criatura dentro de un radio de 5 metros de ti o tirarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Para hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo u objeto, trata el aceite como un arma improvisada. Con un golpe, el objetivo está cubierto de aceite. Si el objetivo sufre cualquier daño por fuego antes de que el aceite se seque (después de 1 minuto), el objetivo recibe 5 puntos de daño adicional de fuego por el aceite ardiendo. También puedes verter un frasco de aceite en el suelo para cubrir un área de 5 pies cuadrados, a condición de que la superficie esté nivelada. Si está encendido, el aceite se quema durante 2 asaltos e

inflige 5 puntos de daño de fuego a cualquier criatura que entra en el área o termina su turno en la zona. Una criatura sólo puede recibir este daño una vez por turno.

Ácido. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este vial en una criatura dentro de un radio de 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquiera de los casos, haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratando el ácido como un arma improvisada. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 de daño por ácido.

Agua Bendita. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este frasco a una criatura dentro de un radio de 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquier caso, hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo, se trata el agua bendita como un arma improvisada. Si el objetivo es un demonio o muertos vivos, sufre 2d6 de daño radiante. Un clérigo o paladín puede crear agua bendita realizando un ritual especial. El ritual dura 1 hora para llevarlo a cabo, usa 25 po de plata en polvo y requiere que el lanzador gaste un espacio de conjuro de nivel 1.

Antídoto. Una criatura que beba el líquido de este vial gana ventaja en los tiros de salvación contra veneno durante 1 hora. No otorga beneficios a los muertos vivos o constructos.

Antorcha. Arde durante 1 hora, proporcionando una luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue adicional en 20 pies. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, haces 1 punto de daño por fuego.

Aparejo de Pesca. Este Equipo incluye una caña de madera, hilo de seda, flotador de corcho, ganchos de acero, lastres de plomo, señuelos de terciopelo y redes estrechas.

Aparejo de Poleas. Un conjunto de poleas con un cable enroscado a través de ellos y un gancho para sujetar los objetos, permite izar hasta cuatro veces el peso normal que puedes levantar.

Ariete Portátil. Puedes utilizarlo para derribar puertas. Al hacerlo, ganas una bonificación de +4 en la Prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a utilizar el ariete, que te da ventaja en esa prueba.

Balanza de Mercader. Incluye una pequeña balanza, platillos y un surtido adecuado de pesos de hasta 2 libras. Con él, puedes medir el peso exacto de los objetos pequeños, como los metales preciosos en bruto, o comerciar bienes, para ayudar a determinar su valor.

Bolsa de Componentes. Se trata de una pequeña bolsa de cuero para la cintura a prueba de agua, que cuenta

con compartimentos para contener todos los componentes materiales y otros elementos especiales que necesitas para lanzar tus conjuros, a excepción de los componentes que tienen un coste específico (como se indica en la Descripción del conjuro).

Bolsa. Este objeto esta hecho de tela o de cuero y puede contener hasta 20 balas de honda o 50 agujas de cerbatana, entre otras cosas. Una bolsa compartimentada para contener componentes de conjuros se llama una bolsa de componentes (que se describe anteriormente en esta sección).

Cadena. Una cadena cuenta con 10 puntos de golpe. Se puede romper con una prueba exitosa de Fuerza CD 20.

Carcaj. Puede contener hasta 20 flechas.

Cerradura. Se proporciona una llave con ella. Si no se tiene, una criatura hábil con las herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba exitosa de Destreza CD 15. Tu DM puede decidir que cerraduras mejores están disponibles a precios más altos.

Cuerda. Ya sea hecha de cáñamo o seda, tiene 2 puntos de golpe y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 17.

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

Estuche, de Virote de Ballesta. Esta caja de madera puede contener hasta 20 saetas.

Estuche, de Mapas o Pergaminos. Este estuche de cuero cilíndrico puede contener hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamino enrolladas.

Foco Arcano. Un foco arcano es un objeto especial: un orbe, un cristal, un cetro, un bastón especialmente construido, una varita como un trozo de madera o algún objeto similar diseñado para canalizar el poder de conjuros arcanos. Un hechicero, brujo o mago puede utilizar uno de estos objetos como un foco de lanzamiento de conjuros, tal como se describe en el Capítulo 10.

Foco Drúidico. Este objeto podría ser una ramita de muérdago o acebo, una varita o cetro hechos de tejo u otra madera especial, un bastón esculpido como un árbol vivo o un objeto totémico que incorpora plumas, piel, huesos y dientes de animales sagrados. Un druida (ver Capítulo 3 del Manual del Jugador) puede utilizarlo como un foco de lanzamiento de conjuros, tal como se describe en el Capítulo 10.

Fuego de Alquimista. Este fluido pegajoso y adhesivo, se inflama cuando se expone al aire. Como una

acción, puedes lanzar este frasco hasta 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratándolo como un arma improvisada. Si se tiene éxito, el objetivo sufre 1d4 de daño por fuego en el inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede poner fin a este daño gastando su acción para hacer una prueba Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

Grilletes. Estas restricciones de metal pueden retener una criatura Pequeña o Mediana. Para escapar de los grilletes se requiere una prueba exitosa de Destreza CD 20. Para romperlos se requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 20. Cada conjunto de grilletes viene con una llave. Sin la llave, una criatura hábil con herramientas de ladrón puede abrir la cerradura de las esposas con una prueba con éxito de Destreza CD 15. Los grilletes tienen 15 puntos de golpe.

Kit de Escalada. Incluye pitones especiales, botas puntiagudas, guantes y un arnés. Puedes utilizar el kit de escalada como una acción para anclarte; cuando hagas eso, no puedes caer más allá de 25 pies desde el punto donde te has anclado y no puedes subir más de 25 pies de distancia de ese punto sin deshacer el anclaje.

Kit de Cocina. Esta caja de metal contiene una taza y cubiertos simples. La caja consta de dos partes que se cierran juntas, y uno de las partes puede ser usado como un recipiente de cocción y la otra como una placa o recipiente poco profundo.

Kit de Curandero. Este kit es una bolsa de piel que contiene vendas, pomadas, y férulas. El kit cuenta con diez usos. Como una acción, puedes gastar un uso del kit para estabilizar una criatura que tiene 0 puntos de golpe, sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Lámpara. Ilumina con luz brillante en un radio de 15 pies y 30 de pies adicionales de luz tenue. Una vez encendida, la llama dura 6 horas con un frasco de aceite (1 pinta).

Libro. Un libro puede contener poesía, descripciones históricas, información relativa a un campo en particular de conocimiento, diagramas y notas sobre artilugios gnomos o casi cualquier otra cosa que pueda ser representado mediante el uso de texto o imágenes. Un libro de conjuros es un libro de hechizos (descrito más adelante en esta sección).

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

Linterna, sorda o con capucha. Ilumina con luz



brillante en un radio de 30 pies y 30 pies de luz tenue adicionales. Una vez encendida, la llama dura 6 horas en un frasco de aceite (1 pinta). Como una acción, puedes bajar la capucha, reduciendo la luz para atenuarla en un radio de 5 pies.

Linterna, Ojo de Buey. Ilumina con luz brillante en un cono de 60 pies y con luz tenue una zona adicional de 60 pies. Una vez encendida, la llama dura 6 horas con un frasco de aceite (1 pinta).

Lupa. Esta lente permite una mirada más cercana a objetos pequeños. También es útil como un sustituto del pedernal y acero para iniciar un fuego. Encender un fuego con una lupa requiere luz tan brillante como la luz del sol para enfocarla, yesca para encender, y unos 5 minutos para que el fuego se encienda. Una lupa da ventaja sobre cualquier prueba de característica hecha para evaluar o inspeccionar un objeto que es pequeño o muy detallado.

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

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

Raciones. Las raciones consisten en alimentos secos adecuados para un viaje prolongado, incluyendo carne seca, frutos secos, galletas y nueces.

Rodamientos. Como una acción, puedes desparramar estas diminutas esferas de metal de tu bolsa para cubrir un área de 10 pies cuadrados. Una criatura

moviéndose a través de la superficie cubierta debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedar tumbado. Una criatura que se mueve a través del área a media velocidad no tiene que hacer la tirada de salvación.

Símbolo Sagrado. Se trata de una representación de un dios o panteón. Puede ser que sea un amuleto que lleve dibujado un símbolo que representa a una deidad, el mismo símbolo grabado con cuidado o el emblema incrustado en un escudo, o una pequeña caja transportando un fragmento de una reliquia sagrada. El manual del jugador enumera muchos dioses en el multiverso y sus símbolos típicos. Un clérigo o paladín puede utilizar un símbolo sagrado como un foco de lanzamiento de conjuros, como se describe en el Capítulo 10. Para utilizar el símbolo de esta manera, el lanzador debe sostenerlo en la mano, portándolo de forma visible o llevarlo en un escudo.

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

Trampa de Caza. Cuando utilizas tu acción para montarla, esta trampa forma un anillo de acero de dientes de sierra que se cierra de golpe cuando una criatura pasa sobre una placa de presión en el centro. La trampa se fija por una cadena pesada a un objeto inmóvil, como un árbol o una pica clavada en el suelo. Una criatura que camina por encima de la placa debe tener éxito en una prueba de Destreza CD 13 o recibir 1d4 de daño perforante y dejar de moverse. A partir de entonces, hasta que no se libere la criatura de la trampa, su movimiento está limitado por la longitud de la cadena (normalmente 3 pies de largo). Una criatura puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 13, liberándose a sí misma u otra criatura a su



Equipo de Aventurero

Equipo de Aventurero

Objeto	Coste	Peso	Objeto	Coste	Peso
Ábaco	2 po	2 lb.	Lacre	5 pp	—
Abrojos (bolsa de 20)	1 po	2 lb.	Lámpara	5 pp	1 lb.
Aceite (frasco)	1 pp	1 lb.	Libro	25 po	5 lb.
Acido (vial)	25 po	1 lb.	Libro de conjuros	50 po	3 lb.
Agua bendita (frasco)	25 po	1 lb.	Linterna, ojo de buey	10 po	2 lb.
Almádena	2 po	10 lb.	Linterna, sorda o encapuchada	5 po	2 lb.
Antídoto (vial)	50 po	—	Lupa	100 po	—
Antorcha	1 pc	1 lb.	Manta	5 pp	3 lb.
Aparejos de pesca	1 po	4 lb.	Martillo	1 po	3 lb.
Aparejo de poleas	1 po	5 lb.	Mochila	2 po	5 lb.
Ariete portátil	4 po	35 lb.	<i>Munición</i>		
Balanza de mercader	5 po	3 lb.	Agujas de cerbatana (50)	1 po	1 lb.
Barril	1 po	2 lb.	Balas de honda (20)	4 pc	1 ½ lb.
Rodamientos (bolsa de 1.000)	1 po	2 lb.	Flechas (20)	1 po	1 lb.
Bolsa o zurrón	5 pp	1 lb.	Virotes de ballesta (20)	1 po	1 ½ lb.
Bolsa de componentes	25 po	2 lb.	Odre	2 pp	5 lb. (lleno)
Botella de cristal	2 po	2 lb.	Olla, de hierro	2 po	10 lb.
Cadena (10 pies)	5 po	10 lb.	Pala	2 po	5 lb.
Cálamo	2 pc	—	Palanca	2 po	5 lb.
Campanilla	1 po	—	Papel (una hoja)	2 pp	—
Carcaj	1 po	1 lb.	Perfume (vial)	5 po	—
Catalejo	1.000 po	1 lb.	Pergamino (una hoja)	1 pp	—
Cerradura	10 po	1 lb.	Pértiga (10 pies)	5 pc	7 lb.
Cesta	4 pp	2 lb.	Pico, de minero	2 po	10 lb.
Cofre	5 po	25 lb.	Piedra de afilar	1 pc	1 lb.
Cubo	5 pc	2 lb.	Piquetas, de hierro (10)	1 po	5 lb.
Cuerda, de cáñamo (50 pies)	1 po	10 lb.	Pitón	5 pc	¼ lb.
Cuerda, de seda (50 pies)	10 po	5 lb.	Poción de curación	50 po	½ lb.
Escalera de mano (10 pies)	1 pp	25 lb.	Raciones (1 día)	5 pp	2 lb.
Espejo, de acero	5 po	½ lb.	Reloj de arena	25 po	1 lb.
Estuche, de virote de ballesta	1 po	1 lb.	Ropa, común	5 pp	3 lb.
Estuche, de mapas o pergaminos	1 po	1 lb.	Ropa, a la moda	5 po	4 lb.
<i>Foco arcano</i>			Ropa, elegante	15 po	6 lb.
Cetro	10 po	2 lb.	Ropa, de viaje	2 po	4 lb.
Cristal	10 po	1 lb.	Saco	1 pc	½ lb.
Orbe	20 po	3 lb.	Saco de dormir	1 po	7 lb.
Vara	5 po	4 lb.	Sello (anillo)	5 po	—
Varita	10 po	1 lb.	Silbato de señales	5 pc	—
<i>Foco druidico</i>			<i>Símbolo sagrado</i>		
Ramita de muérdago	1 po	—	Amuleto	5 po	1 lb.
Tótem	1 po	—	Emblema	5 po	—
Vara de madera	5 po	4 lb.	Relicario	5 po	2 lb.
Varita de tejo	10 po	1 lb.	Tienda, para dos personas	2 po	20 lb.
Frasco o taza	2 pc	1 lb.	Tinta (botella de 1 onza)	10 po	—
Fuego de alquimista (frasco)	50 po	1 lb.	Tiza (trozo)	1 pc	—
Garfio o gancho	2 po	4 lb.	Trampa de caza	5 po	25 lb.
Grilletes	2 po	6 lb.	Túnica	1 po	4 lb.
Jabón	2 pc	—	Vela	1 pc	—
Jarro o jarra	2 pc	4 lb.	Veneno, básico (vial)	100 po	—
Kit de escalada	25 po	12 lb.	Vial	1 po	—
Kit de cocina	2 pp	1 lb.	Yesquero	5 pp	1 lb.
Kit de curandero	5 po	3 lb.			

alcance teniendo éxito. Cada intento fallido hace 1 punto de daño perforante a la criatura atrapada.

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

HERRAMIENTAS

Una herramienta te ayuda a hacer algo que de otro modo no podrías hacer, como crear o reparar un objeto, falsificar un documento o forzar una cerradura. Tu raza, clase, trasfondo, o dotes te proporcionan competencia con ciertas herramientas. La competencia con esta herramienta te permite añadir tú bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando uses una de estas herramientas. El uso de una herramienta de artesano no está ligada a ninguna característica en particular, la competencia con una herramienta representa un conocimiento más amplio de uso. Por ejemplo, el DM podría pedir una prueba de Destreza para realizar una fina talla con las herramientas de tallista, o una prueba de Fuerza para hacer algo en una madera especialmente dura.

Capacidad del Contenedor

Contenedor	Capacidad
Mochila*	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Barril	40 galones de líquido, 4 pies cúbicos sólidos
Cesta	2 pies cúbicos / 40 kilos de equipo
Botella	1 ½ pinta de líquido
Cubo	3 galones de líquido, medio pie cúbico sólido
Cofre	12 pies cúbicos / 300 libras de equipo
Frasco o taza	1 pinta de líquido
Jarro o jarra	1 galón de líquido
Olla, de hierro	1 galón de líquido
Bolsa	1/5 pies cúbicos / 6 libras de equipo
Saco	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Vial	4 onzas de líquido
Odre	4 pintas de líquido

* También puedes atar con una correa objetos, como un saco de dormir o un rollo de cuerda, en el exterior de una mochila.

EQUIPAMIENTO

El equipo inicial que recibes de tu clase incluye una colección de equipo de aventuras útil, puesto todo junto en un paquete. El contenido de estos paquetes se enumera aquí. Si estas comprando tu equipo inicial, puedes comprar uno por el precio mostrado, que podría ser más barato que la compra de los artículos individualmente.

Equipo de Ladrón (16 po). Incluye una mochila, una bolsa de 1000 rodamientos, 10 pies de hilo, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna con capucha, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, un yesquero y un odre de agua. El paquete también tiene 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.

Equipo de Diplomático (39 po). Incluye un cofre, 2 estuches de mapas y pergaminos, un conjunto de ropa fina, un frasco de tinta, una pluma, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un frasco de perfume, lacre, y jabón.

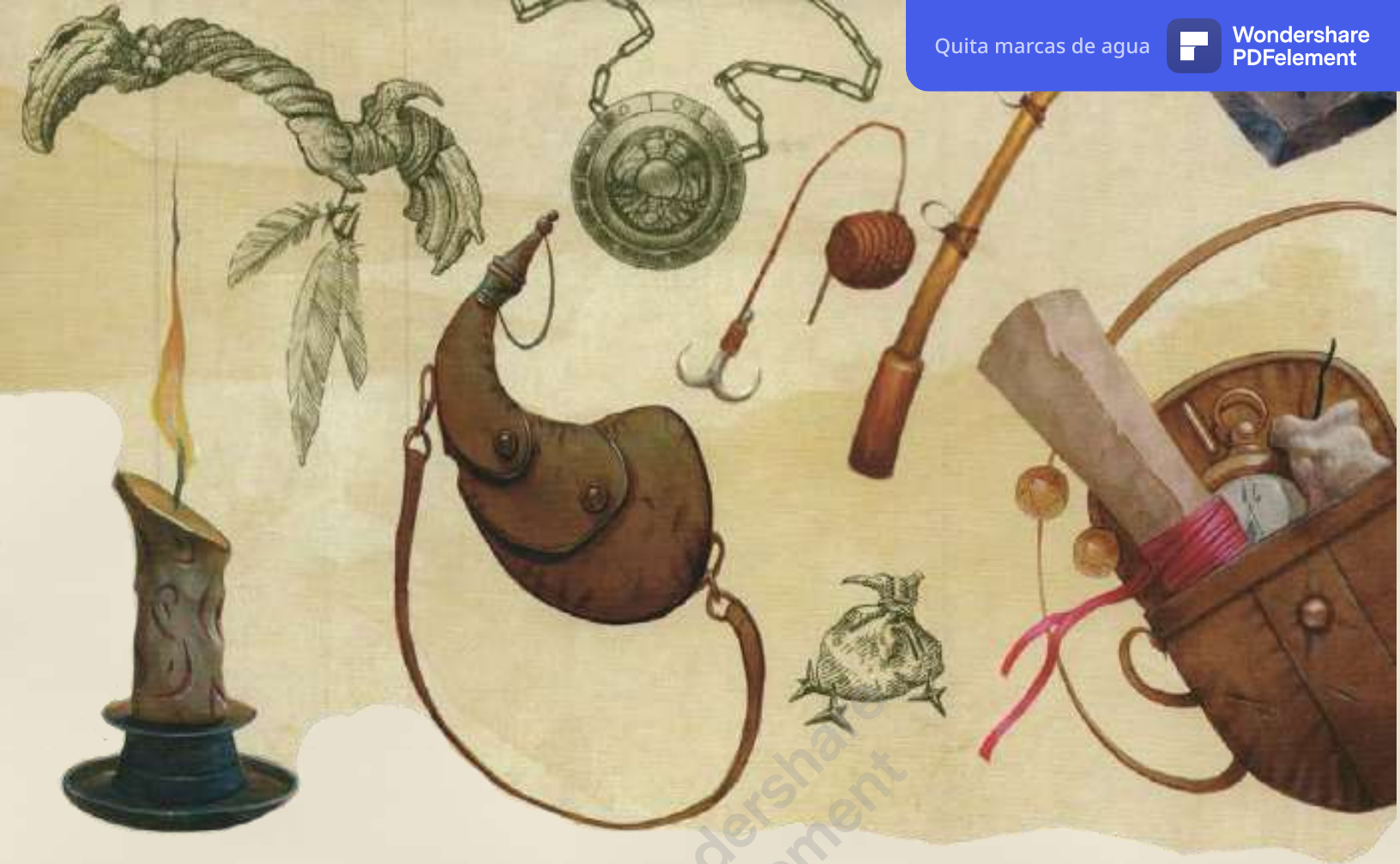
Equipo de Saqueador (12 po). Incluye un saco de dormir, una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días y un odre de agua. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.

Equipo de Actor (40 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, 2 trajes, 5 velas, raciones para 5 días, un odre de agua y un kit de disfraz.

Equipo de Explorador (10 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, un Equipo de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada al lado de la misma.

Equipo de Sacerdote (19 po). Incluye una mochila, una manta, 10 velas, un yesquero, una caja de limosnas, 2 barras de incienso, un incensario, vestimentas, raciones para 2 días y un odre de agua.

Equipo de Erudito (40 po). Incluye una mochila, un libro de conocimiento, un tintero, una pluma, 10 hojas de pergamino, una bolsa pequeña de arena y un pequeño cuchillo.



Herramientas de Artesano. Estas herramientas especiales incluyen los elementos necesarios para ejercer un oficio o comercio. La tabla muestra los ejemplos de los tipos de herramientas más comunes, cada uno proporcionando los elementos relacionados con un tipo de oficio. La competencia con las herramientas de artesano te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando usas las herramientas en tu oficio. Cada tipo de herramientas de artesano requiere una competencia por separado.

Herramientas de Ladrón. Este set de herramientas incluye una pequeña lima, un juego de ganzúas, un pequeño espejo montado en un mango de metal, unas tijeras de hoja estrecha y un par de tenazas.

Herramientas de Navegación. Este set de instrumentos es usado para la navegación por el mar. La competencia con las herramientas de navegación te permite trazar el rumbo de un barco y seguir cartas de navegación. Además esta herramienta permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para evitar perderte en el mar.

Instrumentos Musicales. Varios de los tipos de instrumentos musicales más comunes son mostrados en la tabla como ejemplos. Si eres competente con un instrumento musical dado puedes añadir tu bonificador de

competencia a cualquier prueba de característica que realices para tocar música con el instrumento. Cada tipo de instrumento musical requiere una competencia por separado.

Kit de Disfraz. Esta bolsa de cosméticos, tinte de cabello, y pequeños accesorios permiten crear disfraces que cambian tu apariencia física. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas que realices para crear disfraces visuales.

Kit de Envenenador. Un kit de envenenador incluye los viales, químicos y otro equipo necesario para la creación de venenos. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para crear o usar venenos.

Kit de Falsificación. Esta pequeña caja contiene varios papeles y pergaminos, plumas de escritura y tintas, sellos y lacre, láminas de oro y plata y otros suministros necesarios para crear falsificaciones convincentes de documentos físicos. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear una falsificación física de un documento.

Kit de Herboristería. Este kit contiene varios instrumentos tales como unas podaderas, mortero y almirez, y saquitos y viales usados por los herboristas para

crear remedios y pociones. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para identificar o aplicar hierbas. Además, la competencia con este kit es requisito para crear antídotos y pociones de curación.

Set de Juego. Este objeto engloba un amplio rango de piezas de juego incluyendo dados y barajas de cartas (para juegos tales como Tres dragones). Unos pocos ejemplos comunes aparecen en la tabla Herramientas pero existen otro tipo de sets de juego. Si eres competente con un set de juego puedes añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set. Cada tipo de set de juego requiere una competencia por separado.

Herramientas

Objeto	Coste	Peso
<i>Herramientas de artesano</i>		
Herramientas de carpintero	8 po	6 lb.
Herramientas de cartógrafo	15 po	6 lb.
Herramientas de zapatero	5 po	5 lb.
Herramientas de alfarero	10 po	3 lb.
Herramientas de herrero	20 po	8 lb.
Herramientas de hojalatero	50 po	10 lb.
Herramientas de tejedor	1 po	5 lb.
Herramientas de tallista	1 po	5 lb.
Herramientas de soplador de vidrio	30 po	5 lb.
Herramientas de joyero	25 po	2 lb.
Herramientas de peletero	5 po	5 lb.
Herramientas de albañil	10 po	8 lb.
Materiales de pintor	10 po	5 lb.
Materiales alquímicos	50 po	8 lb.
Materiales de cervecería	20 po	9 lb.
Materiales de caligrafía	10 po	5 lb.
Utensilios de cocina	1 po	8 lb.
Herramientas de ladrón	25 po	1 lb.
Herramientas de navegación	25 po	2 lb.
<i>Instrumentos musicales</i>		
Caramillo	2 po	1 lb.
Cuerno	3 po	2 lb.
Dulcimer	25 po	10 lb.
Flauta	2 po	1 lb.
Flauta de pan	12 po	2 lb.
Gaita	30 po	6 lb.
Laúd	35 po	2 lb.
Lira	30 po	2 lb.
Tambor	6 po	3 lb.
Viola	30 po	1 lb.
Kit de disfraz	25 po	3 lb.
Kit de envenenador	50 po	2 lb.
Kit de falsificación	15 po	5 lb.
Kit de herboristería	5 po	3 lb.
<i>Set de juego</i>		
Set de ajedrez de dragón	1 po	½ lb.
Set de baraja de cartas	5 pp	—
Set de dados	1 pp	—
Set de tres dragones	1 po	—
Vehículos terrestres o acuáticos	*	*

* Revisa la Sección "Monturas y Vehículos".

MONTURAS Y VEHÍCULOS

Una buena montura puede ayudarte a moverte más rápidamente a través de la naturaleza, pero su función principal es transportar el equipo que de otra manera te ralentizaría. La tabla Monturas y Otros Animales muestra la velocidad de cada animal y la capacidad de carga base.

Un animal tirando de un carro, carruaje, carroza, trineo o vagón puede mover hasta 5 veces su capacidad de carga base incluyendo el peso del vehículo. Si múltiples animales tiran del mismo vehículo pueden añadir su capacidad de carga juntas.

Otras monturas, además de las listadas aquí, están disponibles en los mundos de D&D, pero son raras y no están normalmente disponibles para la compra. Esto incluye monturas voladoras (pegasos, grifos, hipogrifos y animales similares) e incluso monturas acuáticas (por ejemplo, caballitos de mar gigantes). Adquirir tales monturas normalmente significa obtener un huevo y criar a la criatura por ti mismo, realizar un trato con una poderosa entidad o negociar con la propia montura.

Bardas. Las bardas son la armadura diseñada para proteger la cabeza, pecho, cuello y cuerpo de un animal. Cualquier tipo de armadura mostrada en la tabla Armaduras en este capítulo puede ser comprada como una barda. El coste es cuatro veces el precio de la armadura equivalente hecha para humanoides y su peso es el doble.

Sillas de Montar. Una silla de montar militar sostiene al jinete ayudándole a permanecer en su silla en una montura activa en la batalla. Te proporciona ventaja en cualquier prueba que realices para permanecer montado. Una silla de montar exótica es requisito para montar cualquier montura acuática o voladora.

Competencia con Vehículos. Si eres competente con un cierto tipo de vehículo terrestre o acuático puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar ese tipo de vehículo en circunstancias difíciles.

Embarcaciones de Remo. Barcazas y botes de remos son usados en lagos y ríos. Si van a favor de la corriente añade la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas por hora) a la velocidad del vehículo. Estos vehículos no pueden remar contracorriente en cursos del río significativamente fuertes, pero pueden ser transportados río arriba por animales de carga por las orillas. Un bote de remos pesa 100 libras en caso de que los aventureros lo transporten por tierra.



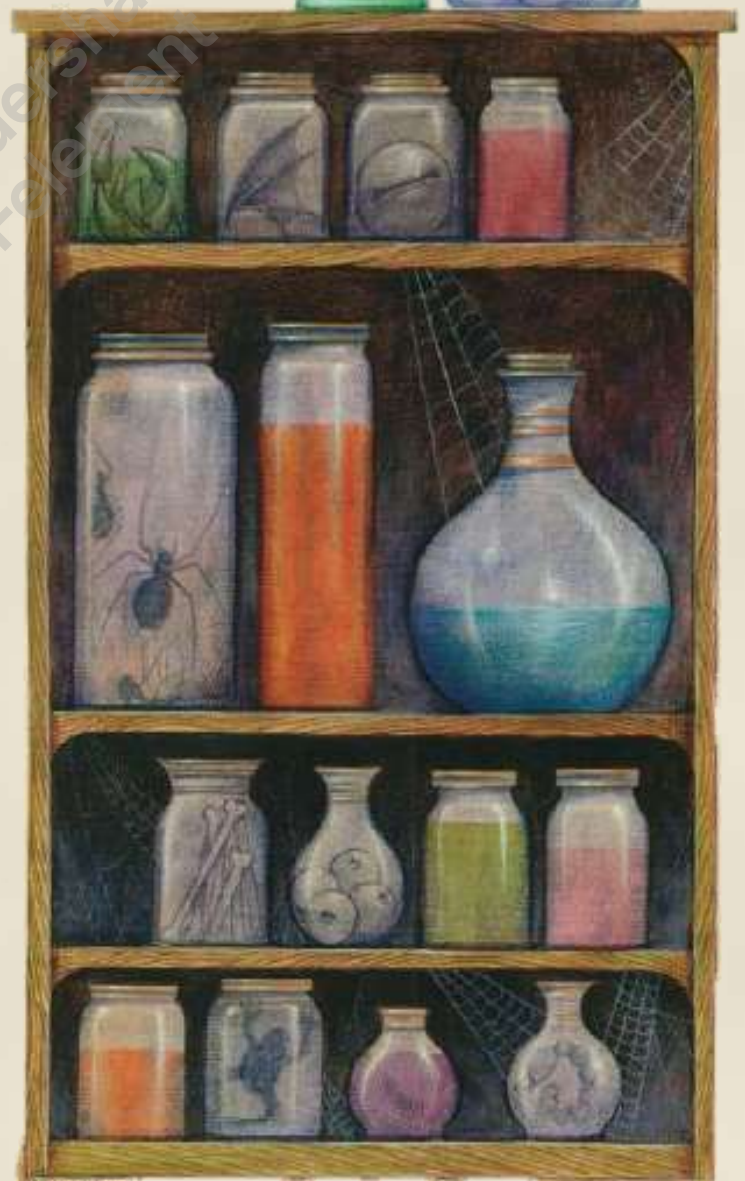
MERCANCÍAS

La mayor parte de las riquezas no están como monedas. Se miden en ganado, grano, tierras, derechos para cobrar impuestos, o derechos a recursos (como una mina o un bosque).

Los gremios, nobles y realeza regulan el comercio. A las compañías certificadas les son garantizados los derechos para llevar a cabo el comercio a través de ciertas rutas comerciales, para mandar barcos mercantes a varios puertos, o para comprar y vender ciertas mercancías. Los gremios establecen los precios para determinadas mercancías o servicios que controlan, y determinan quienes pueden o no vender tales mercancías o servicios. Normalmente los comerciantes intercambian sus productos sin usar dinero. La tabla Mercancías muestra el valor de cambio de los productos más comunes.

Monturas y Otros Animales

Montura	Coste	Velocidad	Capacidad de carga
Burro o mula	8 po	40 pies	420 lb.
Caballo, de tiro	50 po	40 pies	540 lb.
Caballo, de monta	75 po	60 pies	480 lb.
Caballo, de guerra	400 po	60 pies	540 lb.
Camello	50 po	50 pies	480 lb.
Elefante	200 po	40 pies	1.320 lb.
Mastín	25 po	40 pies	195 lb.
Pony	30 po	40 pies	225 lb.



Arreos, Guarniciones y Vehículos de Tiro

Objeto	Coste	Peso
Alforjas	4 po	8 lb.
Bardas	x4	x2
Bocado y bridas	2 po	1 lb.
Carreta	100 po	600 lb.
Carro	15 po	200 lb.
Carruaje	250 po	100 lb.
Comida (por día)	5 pc	10 lb.
Establos (por día)	5 pp	—
<i>Sillas de montar</i>		
De carga	5 po	15 lb.
De monta	10 po	25 lb.
Exótica	60 po	40 lb.
Militar	20 po	30 lb.
Vagón	35 po	400 lb.

Vehículos Acuáticos

Objeto	Coste	Velocidad
Barcaza	3.000 po	1 mph
Barco de guerra	25.000 po	2 ½ mph
Bote de remos	50 po	1 ½ mph
Galera	30.000 po	4 mph
Nave larga	10.000 po	3 mph
Velero	10.000 po	2 mph

Mercancías

Coste	Mercancía
1 pc	1 libra de trigo
2 pc	1 libra de harina o una gallina
5 pc	1 libra de sal
1 pp	1 libra de hierro o 1 yarda cuadrada de tela
5 pp	1 libra de cobre o 1 yarda cuadrada de tela de algodón
1 po	1 libra de jengibre o una cabra
2 po	1 libra de canela o pimienta o una oveja
3 po	1 libra de clavo o un cerdo
5 po	1 libra de plata o una yarda cuadrada de lino
10 po	1 yarda cuadrada de seda o una vaca
15 po	1 libra de azafrán o un buey
50 po	1 libra de oro
500 po	1 libra de platino

GASTOS

Cuando no están descendiendo a las profundidades de la tierra, explorando ruinas en busca de tesoros perdidos, o haciendo la guerra en contra de la invasora Oscuridad, los aventureros se enfrentan a realidades más mundanas. Incluso en un mundo de fantasía, la gente requiere necesidades básicas como alojamiento, sustento y vestimenta. Estas cosas cuestan dinero, aunque algunos estilos de vida cuestan más que otros.

Gastos Según el Estilo de Vida

Estilo de vida	Precio/día
Miserable	—
Frugal	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Confortable	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po mínimo

GASTOS SEGÚN EL ESTILO DE VIDA

Los gastos según el estilo de vida te proporcionan una manera sencilla de calcular los costes de la vida en un mundo de fantasía. Cubren tus alojamientos, comida y bebida y todas tus otras necesidades. Además, los gastos cubren el coste del mantenimiento de tu equipo, así podrás estar listo cuando la aventura te llama.

Al comienzo de cada semana o mes (a tu elección) elige un estilo de vida de la tabla Gastos Según el Estilo de Vida y paga el precio para mantener ese estilo de vida. Los precios mostrados son por día, así que si deseas calcular el coste de tu estilo de vida elegido en un periodo de 30 días, multiplica el precio listado por 30. Tu estilo de vida podría cambiar de un periodo al siguiente, en función de los fondos de los que dispones, o podrías mantener el mismo estilo de vida a través de toda la carrera de aventurero de tu personaje.

La elección de tu estilo de vida tiene consecuencias. Mantener un estilo de vida rico podría ayudarte a hacer contactos entre los ricos y poderosos, aunque a cambio de correr el riesgo de atraer la atención de ladrones. Asimismo, vivir de manera frugal podría ayudarte a evitar a los criminales, pero es poco probable que hagas contactos poderosos.

Miserable. Vives en condiciones inhumanas. Sin un lugar al que llamar hogar, te refugias dondequiera que puedes, deslizándote furtivamente en graneros, acurrucándote en viejas cajas, y confiando en la buena voluntad de la gente en mejor posición económica que tú. Un estilo de vida miserable presenta abundantes peligros. Violencia, enfermedades, y el hambre te siguen allí dondequiera que vayas. Otras personas en esta misma situación codician tu armadura, armas y equipo de aventurero, los cuales representan una fortuna para sus estándares de vida. La mayoría de la gente no te presta atención.

Frugal. Vives en un establo con goteras, en una choza enlodada de barro justo a las afueras del pueblo, o en una pensión infestada de alimañas en la peor parte de la ciudad. Tienes refugio de los elementos, pero vives en un ambiente desesperado y normalmente violento, en lugares

plagados de enfermedades, hambre y desdichas. La mayoría de la gente no te presta atención y tienes pocas protecciones legales. La mayoría de la gente en este estilo de vida, han sufrido algún tipo de terrible adversidad. Podrían estar trastornados, marcados como exiliados o sufren de alguna enfermedad.

Pobre. Un estilo de vida pobre significa prescindir de las comodidades disponibles en una comunidad estable. Comidas y alojamientos simples, ropas gastadas y condiciones impredecibles que dan como resultado unas suficientes, aunque desagradables, experiencias. Tus alojamientos podrían ser una habitación en una pensión de mala muerte o en una sala común encima de una taberna. Te beneficias de algunas protecciones legales, pero todavía tienes que lidiar con la violencia, el crimen, y la enfermedad. La gente en este estilo de vida tiende a ser trabajadores no especializados, vendedores ambulantes, buhoneros, ladrones, mercenarios y otros tipos de mala reputación.

Modesto. Un estilo de vida modesto te mantiene alejado de los tugurios y te asegura que puedes mantener tu equipo. Vives en la parte antigua del pueblo, alquilando una habitación en una pensión, posada o templo. No pasas hambre ni sed, y tus condiciones de vida son limpias, si son sencillas. La gente normal que vive en un estilo de vida modesto son los soldados con familia, trabajadores, estudiantes, sacerdotes, asistentes de magos y gente así.

Confortable. Elegir un estilo de vida confortable significa que puedes permitirte ropajes más cuidados y puedes mantener fácilmente tu equipo. Vives en una pequeña cabaña en un barrio de clase media o en una habitación privada en una buena posada. Te relacionas con mercaderes, comerciantes diestros y oficiales militares.

Rico. Elegir un estilo de vida rico significa vivir una vida de lujo, aunque podrías no haber logrado el estatus social asociado con la riqueza heredada de la nobleza o realeza. Vives en un estilo de vida comparable solo a los más exitosos mercaderes, siervos favorecidos de la realeza, o los propietarios de unos pocos y pequeños negocios. Tienes alojamientos respetables, normalmente una espaciosa casa en una parte buena del pueblo o una confortable suite en una buena posada. Es posible que tengas un pequeño grupo de criados.

Aristocrático. Vives una vida de plenitud y confort. Te mueves en los círculos poblados por la gente más poderosa de la comunidad. Tienes excelentes alojamientos, quizás una casa de campo en la parte más bonita de un pueblo, o habitaciones en la más lujosa de las posadas. Cenas en los mejores restaurantes, manteniendo al más habilidoso y elegante sastre y tienes criados atendiendo todas tus necesidades. Recibes invitaciones a las reuniones

sociales de los ricos y poderosos, y pasas las noches en compañías de los políticos, líderes de los gremios, altos sacerdotes y nobleza. También debes enfrentarte con las más altas traiciones y engaños. Cuanto más rico eres, más probable es que te veas envuelto en intrigas políticas, tanto como un peón o como participante.

AUTOSUFICIENCIA

Los gastos y estilos de vida descritos en este capítulo asumen que pasas tu tiempo entre aventuras en una ciudad, haciendo uso de cualquiera de los servicios que te puedas permitir: comida y alojamiento, pagar a los artesanos del pueblo para que te afilen la espada y reparen tu armadura, etc. Sin embargo algunos personajes podrían querer pasar ese tiempo fuera de la civilización, cazando para comer, forrajeando y reparando ellos mismos su equipo.

Mantener ese estilo de vida no requiere gasto de monedas, pero consume mucho tiempo. Si pasas tu tiempo entre aventuras practicando una profesión, como se describe en el Capítulo 8, tendrás el equivalente a un estilo de vida pobre. El dominio de la habilidad de Supervivencia te permite vivir con un estilo de vida confortable.



COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

La tabla Comida, Bebida y Alojamiento proporciona los precios para los productos alimenticios individuales y para el alojamiento individual por noche. Estos precios están incluidos en los gastos de tu estilo de vida.

Comida, Bebida y Alojamiento

Objeto	Coste
<i>Alojamiento en posada (por día)</i>	
Frugal	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Confortable	8 pp
Rico	2 po
Aristocrático	4 po
Banquete (por persona)	10 po
Carne, trozo	3 pp
<i>Cerveza</i>	
Galón (3,80 litros)	2 pp
Jarra	4 pc
<i>Comida (por día)</i>	
Escuálida	3 pc
Pobre	6 pc
Modesta	3 pp
Confortable	5 pp
Rica	8 pp
Aristocrática	2 po
Pan, barra	2 pc
Queso, trozo	1 pp
<i>Vino</i>	
Común (jarra)	2 pp
Excelente (botella)	10 pp

SERVICIOS

Los aventureros pueden contratar personajes no jugadores para que les ayuden o actúen en su nombre en variedad de circunstancias. La mayoría de estos PNJ contratados tienen habilidades bastante comunes, mientras que otros son maestros en un oficio artístico, y algunos de ellos son expertos, con conocimientos especializados de aventurero.

Algunas de las clases más básicas de asalariados aparecen en la tabla Servicios. Otros asalariados comunes incluyen cualquier persona que vive en una típica ciudad o pueblo, donde los aventureros le pagan por realizar una tarea específica. Por ejemplo, un mago podría pagar a un carpintero para fabricar un refinado cofre (y su réplica en miniatura) para usarlo con el conjuro cofre secreto de Leomundo. Un guerrero podría encargar a un herrero que forjara una espada especial. Un bardo podría pagar a un sastre para que le diseñara unos exquisitos ropajes para su próxima actuación delante del duque.

Otros asalariados proporcionan servicios más concretos o peligrosos. Se pueden contratar a soldados mercenarios para hacerse cargo de un ejército de hobgoblins, de la misma forma que se contratan los servicios de unos sabios para investigar un antiguo y esotérico conocimiento. Si un aventurero de alto nivel construye algún tipo de fortaleza, él o ella necesitarán contratar todo un personal de sirvientes y personal para hacer funcionar el lugar, desde un castellano o mayordomo hasta sirvientes que mantengan limpios los establos. Estos asalariados a menudo tienen contratos a largo plazo que incluyen un lugar donde vivir dentro de la fortaleza como parte del pago ofrecido.

Los asalariados entrenados incluyen todo aquel contratado para hacer un servicio que requiera cierta competencia (incluidas armas, herramientas o habilidades): un mercenario, artista, escribano, etc. La cantidad expuesta es el pago mínimo por el servicio; algunos asalariados expertos requieren más monedas. Los asalariados no entrenados son contratados para trabajos menores que no requieren habilidades particulares, y pueden incluir obreros, mozos, criados, y trabajos similares.

Servicios

Servicio	Pago
<i>Asalariado</i>	
Entrenado	2 po por día
No entrenado	2 pp por día
Carretera o peaje	1 pc
<i>Cochero</i>	
Entre pueblos	3 pc por milla (1,60 Km.)
Dentro de una ciudad	1 pc
Mensajero	2 pc por milla (1,60 Km.)
Pasaje en barco	1 pp por milla (1,60 Km.)



SERVICIOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Aquellos capaces de lanzar conjuros no entran en la categoría de asalariados comunes. Es posible encontrar a alguien dispuesto a lanzar un conjuro a cambio de monedas o favores, pero no suele ser fácil y no existe un precio establecido. Como regla, cuanto más alto sea el nivel de conjuro, más difícil será localizar a alguien que lo lance y más alto será su precio.

Contratar a alguien en una ciudad o pueblo, que lance un conjuro común de niveles 1 o 2, como curar heridas o identificar, es bastante fácil, y tendrá un precio de entre 10 a 50 piezas de oro (además del coste de cualquier componente material). Encontrar a alguien dispuesto y capaz de lanzar un conjuro de alto nivel puede significar viajar a una ciudad grande, quizás una que tenga universidad o un destacado templo. Una vez encontrado, el conjurador podría requerir un servicio en lugar del pago, la clase de servicio que solo unos aventureros pueden proporcionar, como recuperar un raro objeto de un lugar peligroso o atravesar un desierto infestado de monstruos para entregar algo importante en un lejano asentamiento.

BARATIJAS

Cuando creas tu personaje, puedes tirar una vez en la tabla Baratijas para obtener una baratija, un objeto sencillo con un ligero toque de misterio. El DM también puede usar esta tabla. Puede servir para vestir una sala de un calabozo o para llenar los bolsillos de una criatura.





d100	Baratijas	d100	Baratijas
01	Una mano de goblin momificada.	51	Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano.
02	Un trozo de cristal que brilla débilmente bajo la luna.	52	Dos soldados de juguete, uno de ellos sin cabeza.
03	Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida.	53	Una cajita llena con botones de diferentes tamaños.
04	Un diario escrito en un idioma que no conoces.	54	Una vela que no puede dar luz.
05	Un anillo de latón que nunca se deslustra.	55	Una pequeña jaula sin puerta.
06	Una vieja pieza de ajedrez fabricada con cristal.	56	Una vieja llave.
07	Un par de dados de hueso, con un símbolo de una calavera donde normalmente mostrarían el seis.	57	Un mapa del tesoro indescifrable.
08	Un pequeño ídolo que representa a una criatura de pesadilla que provoca inquietantes sueños cuando duermes cerca de ella.	58	La empuñadura de una espada rota.
09	Un collar de cuerda del que cuelgan cuatro dedos de élficos momificados.	59	Una pata de conejo.
10	La escritura de una parcela de tierra en un reino desconocido para ti.	60	Un ojo de cristal.
11	Un bloque de una onza de peso (30 gramos) de un material desconocido.	61	Un cameo tallado que representa a una persona horrible.
12	Un reloj de pulsera ensartado con agujas.	62	Un cráneo de plata del tamaño de una moneda.
13	El diente de una bestia desconocida.	63	Una máscara de alabastro.
14	Una escama enorme, tal vez de un dragón.	64	Una pirámide de pegajoso incienso que huele muy mal.
15	Una pluma verde y brillante.	65	Un gorro de dormir que, cuando lo llevas puesto, produce agradables sueños.
16	Una vieja carta de adivinación que guarda cierto parecido a ti.	66	Una única tachuela hecha de hueso.
17	Un orbe de cristal relleno de humo en movimiento.	67	La montura de un monóculo de oro sin lente.
18	Un huevo de una onza de peso (30 gramos) con una cáscara roja y brillante.	68	Un cubo de una pulgada (2,54 centímetros), con cada cara pintada con un color diferente.
19	Una pipa que hace pompas.	69	Un tirador de puerta de cristal.
20	Un bote de cristal que contiene un extraño pedazo de carne flotando en líquido de encurtido.	70	Una pequeña bolsa llena de polvo rosa.
21	Una pequeña caja de música de manufactura gnómica en la que suena una canción que recuerdas vagamente de tu niñez.	71	El fragmento de una bella canción, escrita con notas musicales en dos trozos de pergamino.
22	Una pequeña estatuilla de madera de un mediano engreído.	72	Un pendiente de plata en forma de lágrima fabricado con una auténtica lágrima.
23	Un orbe de latón grabado con extrañas runas.	73	La cáscara de un huevo pintada con escenas de miseria humana realizadas con inquietante detalle.
24	Un disco de piedra multicolor.	74	Un abanico que, al ser desplegado, muestra un gato dormido.
25	Un diminuto icono de plata de un cuervo.	75	Una colección de pipas de hueso.
26	Una bolsa que contiene 47 dientes humanoides, uno de ellos con caries.	76	Un trébol de cuatro hojas prensado dentro de un libro que trata de modales y etiqueta.
27	Un fragmento de obsidiana que siempre está caliente al tacto.	77	Una hoja de pergamino en la que hay dibujado un complejo artilugio mecánico.
28	Una huesuda garra de un dragón que cuelga de un collar de cuero liso.	78	Una vaina muy ornamentada que no se ajusta a ninguna espada que hayas encontrado hasta ahora.
29	Un par de calcetines viejos.	79	Una invitación a una fiesta donde se cometió un asesinato.
30	Un libro en blanco cuyas páginas se niegan a ser escritas con tinta, tiza, grafito, o cualquier otra sustancia o marca.	80	Un pentáculo de bronce con la cabeza de una rata grabada en su centro.
31	Una insignia de plata en forma de estrella de cinco puntas.	81	Un pañuelo púrpura bordado con el nombre de un poderoso archimago.
32	Un cuchillo que perteneció a un familiar.	82	La mitad de un plano de un templo, castillo o alguna otra estructura.
33	Un vial de cristal repleto de uñas cortadas.	83	Un trozo de tela plegada, que al ser desenrollada, se convierte en una estilosa gorra.
34	Un dispositivo rectangular de metal, con dos diminutas tazas metálicas a cada lado que lanzan chispas cuando se mojan.	84	El recibo del depósito de un banco situado en una ciudad remota.
35	Un guante blanco de lentejuelas de tamaño humano.	85	Un diario al que le faltan siete páginas.
36	Un chaleco con cien diminutos agujeros.	86	Una tabaquera de plata vacía con una inscripción en su base que dice: "sueños".
37	Un pequeño e ingrátido bloque de piedra.	87	Un símbolo sagrado de hierro de un dios desconocido.
38	Un pequeño retrato de un goblin.	88	Un libro que cuenta el alzamiento y la caída de un legendario héroe, al que le falta el último capítulo.
39	Un vial de cristal vacío que huele a perfume cuando se abre.	89	Un vial con sangre de dragón.
40	Una piedra preciosa que parece un trozo de carbón cuando es examinada por cualquiera menos tú.	90	Una antigua flecha élfica.
41	Un pedacito de tela de una vieja bandera.	91	Una aguja que nunca se dobla.
42	Una insignia de rango de un legionario perdido.	92	Un ornamentado broche enano.
43	Una pequeña campana de plata sin badajo.	93	Una botella de vino vacía con una bonita etiqueta que dice: "El Mago de las Bodegas, Dragón Rojo Aplastante, 331422-W".
44	Un canario mecánico dentro de una lámpara de manufactura gnómica.	94	Un mosaico de azulejo con la superficie acristalada y multicolor.
45	Una diminuta talla esculpida para que parezca que hay numerosos pies en la parte inferior.	95	Un ratón petrificado.
46	Un duende muerto dentro de una diáfana botella de cristal.	96	Una bandera pirata con un cráneo de dragón y dos tibias cruzadas.
47	Un bote de metal que no ha sido abierto, pero que suena como si estuviera relleno de líquido, arena, arañas o cristales rotos (a tu elección).	97	Un diminuto cangrejo o araña mecánica que solo se mueve cuando nadie la observa.
48	Un orbe de cristal lleno de agua, dentro del cual hay un pez de colores que nada con la precisión de un reloj.	98	Un frasco de manteca con una etiqueta que dice: "Grasa de Grifo".
49	Una cuchara de plata con una M grabada en el mango.	99	Una caja de madera con un fondo de cerámica en el que hay un gusano con una cabeza en cada extremo de su cuerpo.
50	Un silbato fabricado con madera de color dorado.	100	Una urna metálica que contiene las cenizas de un héroe.



CAPÍTULO 6: OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

LA COMBINACIÓN DE PUNTOS DE HABILIDAD, RAZA, clase y trasfondo define las habilidades de tu personaje en el juego, y los detalles personales que tú creas distinguen tu personaje de cualquier otro personaje. Incluso dentro de tu clase y raza, dispones de opciones para ajustar lo que tu personaje puede hacer. Pero este capítulo es para jugadores que —con el permiso del DM— quieren ir un paso más allá.

Este capítulo define dos conjuntos de reglas opcionales para personalizar tu personaje: multiclase y dotes. Hacer multiclase te permite combinar clases, y las dotes son opciones especiales que puedes elegir en vez de incrementar tus puntos de habilidad mientras subes niveles. Tu DM será quien decida si estas opciones están disponibles durante una campaña.

PERSONAJE MULTICLASE

Ser multiclase te permite ganar niveles en múltiples clases. Hacerlo te permite mezclar las habilidades de dichas clases para desarrollar un concepto de personaje que se distingue de uno basado en las opciones normales de clase. Con esta regla, tú tienes la opción de ganar un nivel en una nueva

clase cada vez que avanzas un nivel, en vez de ganar un nivel en tu clase actual. Los niveles de todas tus clases se suman para calcular el nivel de tu personaje. Por ejemplo, si tienes tres niveles de mago y dos de guerrero, tienes un personaje de 5to nivel.

Mientras avanzas en niveles te mantendrás principalmente como un miembro de tu clase principal con sólo unos pocos niveles en otra clase, o puedes cambiar por completo el desarrollo de tu personaje sin mirar atrás la clase que dejaste rezagada. Incluso puedes empezar a desarrollar una tercera o cuarta clase, sacrificando enfoque a cambio de versatilidad.

REQUISITOS

Para poder acogerse a una nueva clase, debes cumplir los requisitos de puntos de habilidad de tu clase actual y tu nueva clase, como se muestra en la tabla Requisitos de Multiclase. Por ejemplo, un bárbaro que decide adoptar como multiclase a la clase de druida debe tener puntos de Fuerza y Sabiduría de 13 o mayores. Sin el entrenamiento completo que recibe un personaje principiante, debes aprender rápido sobre tu nueva clase, teniendo una aptitud natural que se refleja en tus puntos de habilidad por encima de la media.

EJEMPLO DE MULTICLASE

Gary está jugando con un guerrero de nivel 4. Cuando su personaje consigue los puntos de experiencia suficientes para alcanzar el nivel 5, Gary decide que su personaje se convertirá en multiclase en vez de continuar progresando como guerrero. El guerrero de Gary ha pasado mucho tiempo con el pícaro de Dave, e incluso ha estado haciendo algunos trabajos para la cofradía de ladrones local como matón. Gary decide que su personaje se volverá multiclase con la clase pícaro, y por lo tanto, su personaje se convierte en un guerrero de nivel 4 y pícaro de nivel 1 (lo cual se escribe guerrero 4/pícaro 1).

Cuando el personaje de Gary consigue la suficiente experiencia para alcanzar el nivel 6, él puede decidir si añadir otro nivel de guerrero (convirtiéndose en un guerrero 5/pícaro 1), añadir otro nivel de pícaro (convirtiéndose en guerrero 4/pícaro 2), o añadir una tercera clase, quizás curioseando en la hechicería gracias a un tomo de conocimiento misterioso que ha adquirido (convirtiéndose en Guerrero 4/pícaro 1/mago 1).

Requisitos de Multiclase

Clase	Puntuación mínima de habilidad
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 de los puntos de experiencia para ganar un nivel siempre está basado en tu nivel total de personaje, como se muestra en la tabla Avance de Personajes en el Capítulo 1, no en tu nivel en una clase en concreto. Así pues, si tú eres un multiclase clérigo 6/guerrero 1, tienes que conseguir los suficientes puntos de experiencia para conseguir nivel 8

antes de que puedas alcanzar tu segundo nivel como guerrero o tu séptimo nivel como clérigo.

PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE

Tú ganas los puntos de golpe de tu nueva clase como se describe según los niveles después del primero. Ganas los puntos de golpe del primer nivel para una clase sólo cuando eres un personaje de nivel 1.

Sumas todos los dados de golpe que te proporcionan todas tus clases para formar tu reserva de dados de golpe. Si los dados de golpe son todos iguales, simplemente ponlos juntos. Por ejemplo, tanto el guerrero como el paladín tienen un d10 como dado de golpe, así que si tienes un paladín 5/guerrero 5, tienes 10 dados d10 de golpe, si tus clases tienen diferentes dados de golpe, lleva las cuentas de ellos por separado. Por ejemplo, si tienes un paladín 5/clérigo 5, tienes cinco dados d10 y cinco dados d8.

BONO DE COMPETENCIA

Tu bono de competencia siempre se basa en tu nivel total de personaje, como se muestra en la tabla Avance de Personajes en el Capítulo 1, no en el nivel concreto de una clase. Por ejemplo, si eres guerrero 3/pícaro 2, tienes un bono de competencia de un personaje de nivel 5, el cual es +3.

COMPETENCIAS

Cuando ganas un nivel en una clase que no sea tu primera clase, obtienes sólo algunas de las competencias de inicio de esa clase, como se muestra en la tabla Competencias de Multiclase.

CARACTERÍSTICAS DE CLASE

Cuando ganas un nuevo nivel en una clase, tú consigues las características de ese nivel. Unas pocas características, en cambio, tiene reglas adicionales cuando eres multiclase: Canalizar Divinidad, Ataque Extra, Defensa sin Armadura y Lanzamiento de Conjuros.

CANALIZAR DIVINIDAD

Si ya tienes la característica Canalizar Divinidad y ganas un nivel en una clase que también permite esta característica, ganas los efectos de Canalizar Divinidad garantizados por esa clase, pero consiguiendo esta característica otra vez no te permite un uso adicional de ello. Solamente consigues

Competencias de Multiclase

Clase	Competencias Adquiridas
Bárbaro	Escudos, armas simples, armas marciales.
Bardo	Armadura ligera, una habilidad de tu elección, un instrumento musical de tu elección.
Brujo	Armadura ligera, armas simples.
Clérigo	Armadura ligera, armadura media, escudos.
Druida	Armadura ligera, armadura media, escudos (los druidas no llevarán armaduras o escudos hechos de metal).
Explorador	Armadura ligera, armadura media, escudos, armas simples, armas marciales, una habilidad a elegir de la lista de habilidades de clase.
Guerrero	Armadura ligera, armadura media, escudos, armas simples, armas marciales.
Hechicero	—
Mago	—
Monje	Armas simples, espadas cortas.
Paladín	Armadura ligera, armadura media, escudos, armas simples, armas marciales.
Pícaro	Armadura ligera, una habilidad a elegir de la lista de habilidades de clase, herramientas de ladrón.

usos adicionales cuando alcanzas un nivel de clase que explícitamente te lo permite. Por ejemplo, si eres clérigo 6/paladín 4, Puedes usar dos veces Canalizar Divinidad entre descanso y descanso porque eres de un nivel lo suficientemente alto en la clase clérigo para tener más usos. Cuando uses esta característica, puedes elegir cualquiera de los efectos de Canalizar Divinidad disponibles en tus dos clases.

ATAQUE EXTRA

Si ganas la característica de clase Ataque Extra de más de una clase, las características no se suman. No puedes hacer más de dos ataques con esta característica a menos que se diga que puedes (como ocurre con la versión del guerrero de Ataque Extra). Similarmente, la Invocación Sobrenatural del brujo Espada Sedienta tampoco te da ataques adicionales si tienes Ataque Extra.

DEFENSA SIN ARMADURA

Si ya tienes la característica Defensa sin Armadura, no puedes ganarla otra vez de otra clase.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tu capacidad para lanzar conjuros depende parcialmente de tus niveles combinados de todas tus clases que lanzan conjuros y parcialmente en tus niveles individuales en esas clases. Una vez que tienes la característica Lanzamiento de Conjuros de más de una clase, usa las reglas descritas más abajo. Si eres multiclase pero tienes la característica

Lanzamiento de Conjuros de solo una clase, sigue las reglas descritas para esa clase.

Conjuros Conocidos y Preparados. Determina qué conjuros conoces y puedes preparar por cada clase individualmente, como si fueras un personaje perteneciente exclusivamente a esa clase. Si tú eres un explorador 4/mago 3, por ejemplo, tú conoces tres hechizos de explorador de nivel 1 basados en tus niveles de 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 dos que ganaste cuando alcanzaste el nivel 3 como mago) pueden ser de nivel 2. Si tu Inteligencia es 16 puedes preparar seis conjuros de tu libro de conjuros.

Cada conjuro que conoces y preparas está asociado con una de tus clases, y si tu usas la habilidad de Lanzamiento de Conjuros de esa clase cuando tú lanzas el conjuro. Similarmente, un foco de Lanzamiento de Hechizos como el Símbolo Sagrado, puede ser usado sólo para la clase asociada con ese foco.

Espacios de Conjuro. Determina tus espacios de conjuro añadiendo todos tus niveles de las clases bardo, clérigo, druida, hechicero, y mago, la mitad de tus niveles (redondeando hacia abajo) en las clases paladín y explorador, y un tercio (redondeando hacia abajo) en las clases guerrero y pícaro si tienes la característica Caballero Místico o Bribón Arcano. Usa este total para determinar tus espacios para conjuros consultando la tabla Lanzador de Conjuros Multiclase.

Si tienes más de una clase lanzadora de conjuros, esta tabla te dará espacios de conjuros de un nivel más alto que los hechizos que conoces o puedes preparar. Puedes usar esos espacios, pero sólo para lanzar tus conjuros de nivel más bajo. Si lanzas un conjuro de nivel bajo como manos ardientes, este tiene un efecto mejorado cuando se usa un espacio de hechizo superior, incluso cuando no tienes ningún hechizo de ese nivel superior.

Por ejemplo. Si tú eres el anteriormente mencionado explorador 4/mago 3, tu cuentas como un personaje de nivel 5 cuando determinas tus espacios de conjuros. Tienes cuatro espacios para conjuros nivel 1, tres conjuros de nivel 2, y dos de nivel 3. De todas formas, no conoces ningún conjuro de nivel 3, ni conoces ningún conjuro de explorador de nivel 2. Puedes usar estos espacios de conjuro para lanzar conjuros que conoces —y para aumentar potencialmente sus efectos.

Magia de Pacto. Si tienes tanto la característica Lanzamiento de Conjuros y la característica de clase Magia de Pacto propia de los brujos, puedes usar los espacios de conjuros que ganas de esta característica para lanzar

conjuros que sabes o has preparado de clases con la característica de Lanzamiento de Conjuros, y puedes usar los espacios que ganes de la característica Lanzamiento de Conjuros para lanzar hechizos de brujo que conozcas.

Lanzador de Conjuros Multiclase

Espacios de Conjuro por Nivel de Hechizo

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

DOTES

Una dote representa el talento en un área de pericia que da a un personaje habilidades especiales. Incluye entrenamiento, experiencia, y habilidades más allá de lo que provee una clase.

A ciertos niveles, tu clase te da el rasgo de Mejora de Puntuación de Característica. Usando la regla opcional de las dotes, puedes renunciar a tomar este rasgo para coger una dote de tu elección. Sólo puedes escoger cada dote una vez, a menos que la descripción de la dote diga lo contrario.

Debes cumplir cualquier requisito especificado en una dote para poder cogerla. Si en algún momento pierdes los requisitos para esa dote, la perderás hasta que puedas cumplir los requisitos otra vez. Por ejemplo, la dote Apresador requiere que tengas una Fuerza de 13 o superior. Si tu Fuerza es reducida por debajo de 13 por alguna razón —quizás, por una maldición fulminante— no podrás beneficiarte de esta dote hasta que tu Fuerza sea restaurada.



ACECHADOR

Requisito: Destreza 13 o superior.

Eres un experto en ocultarte en las sombras. Ganas los siguientes beneficios:

- Puedes intentar esconderte cuando estás en penumbra de la criatura de la cual te estás ocultando.
- Cuando estás escondido de una criatura y fallas con un arma a distancia, hacer el ataque no delatará tu posición.
- La luz tenue no supone una desventaja para tus tiradas de Sabiduría (Percepción) si estas se basan en la vista.

ACTOR

Eres experimentado en la imitación y en el arte del drama. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Tienes ventaja en las tiradas de Carisma (Engaño) y Carisma (Interpretar) cuando intentas hacerte pasar por otra persona.
- Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos hechos por otras criaturas. Debes haber oído a la persona hablar, o haber escuchado a la criatura haber hecho el sonido, por al menos un minuto. Una tirada

exitosa de Sabiduría (Perspicacia) contra tu tirada de Carisma (Engaño) permite a alguien o algo que escucha determinar que el efecto es falso.

ADEPTO ELEMENTAL

Requisito: La habilidad de lanzar al menos un conjuro.

Cuando ganas esta dote, eliges uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

Los hechizos que lances ignoran la resistencia al daño del tipo elegido. Además, cuando realices tirada de daño por un conjuro que lances que haga daño de este tipo, puedes tratar cada 1 que salga en el dado como un 2.

Puedes elegir esta dote múltiples veces. Cada vez que la elijas podrás elegir un tipo de daño diferente.

ADEPTO MARCIAL

Tienes entrenamiento marcial que te permite llevar a cabo maniobras especiales de combate. Ganas los siguientes beneficios:

- Aprendes dos maniobras de tu elección entre las disponibles en el Arquetipo del guerrero Maestro de Batalla. Si una maniobra que tú usas requiere que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra, la tirada de salvación por clase de dificultad (CD) es igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Fuerza o Destreza (a tu elección).
- Si ya tienes dado de superioridad, ganas uno más; si no, tú tienes un dado de superioridad, que es un d6. Este dado es usado para alimentar tus maniobras. Recuperas tu superioridad gastada teniendo un descanso corto o largo.

AFORTUNADO

Tienes una suerte inexplicable que parece ocurrir en el momento justo.

Tienes 3 puntos de suerte. Cada vez que hagas una tirada de ataque, una tirada de habilidad, o una tirada de salvación, puedes gastar 1 punto para tirar un d20 adicional. Puedes elegir gastar uno de tus puntos de suerte después de tirar el dado, pero antes se determina el resultado. Tú eliges cuál de los dados d20 es usado para la tirada de ataque, tirada de habilidad o tirada de salvación.

También puedes gastar un punto de suerte cuando un ataque es hecho contra ti. Tira un dado d20 y entonces elige si el ataque usa tu tirada de ataque o la suya. Si más de una

criatura gasta un punto de suerte para influenciar en el resultado, se cancelan el uno al otro. No se tiran más dados.

Recuperas tus puntos de suerte cuando terminas un descanso largo.

AGIL

Eres extraordinariamente rápido y ágil. Ganas los siguientes beneficios:

- Tu velocidad se incrementa en 10 pies.
- Cuando usas la acción Carrera, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional en ese turno.
- Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, no provocas ataques de oportunidad de esa criatura por el resto del turno, tanto si golpeaste como si no.

ALBOROTADOR DE TABERNA

Estás acostumbrado a las peleas de taberna usando cualquier arma que tengas a tu alcance. Ganas los siguientes beneficios:

- Aumentas tu puntuación en Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Eres competente con armas improvisadas y golpes sin armas.
- Tu puñetazo sin armas usa un d4 para el daño.
- Cuando golpeas una criatura con un golpe sin armas o un arma improvisada en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.

ALERTA

Como siempre estás vigilando el peligro, ganas los siguientes beneficios:

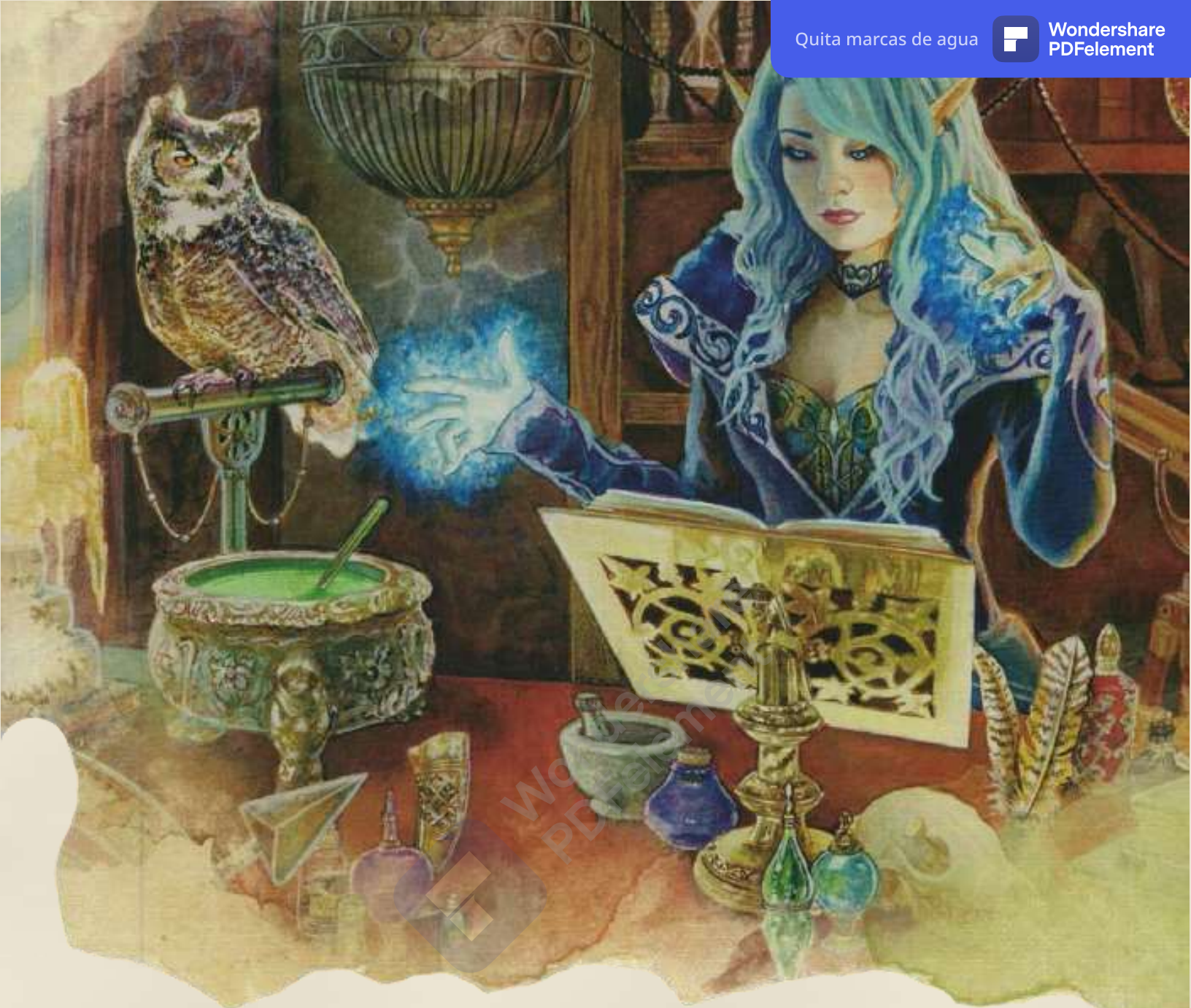
- Ganas un +5 a la iniciativa.
- No puedes ser sorprendido mientras estés consciente.
- Otras criaturas no pueden tomar ventaja en tiradas de ataque contra ti como resultado de estar ocultos de ti.

APRESADOR

Requisito: Fuerza 13 o superior.

Has desarrollado las habilidades necesarias para defenderte en agarres en espacios reducidos. Ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en tiradas de ataque contra una criatura que tengas apresada.
- Puedes usar tu acción para intentar detener a una criatura que estés apresando. Para hacerlo, haz otra



tirada de presa. Si tienes éxito, tú y la criatura estáis detenidos hasta que termina.

Criaturas que son una talla más grande que tú no se libran automáticamente en sus tiradas para escapar de tu apresamiento.

ASESINO DE MAGOS

Has practicado técnicas útiles en combate cuerpo a cuerpo contra lanzadores de conjuros, ganando los siguientes beneficios:

- Cuando una criatura dentro de cinco pies a la redonda lanza un conjuro puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.

- Cuando dañas a una criatura que se está concentrando en un conjuro, esa criatura tiene desventaja haciendo la tirada de salvación que necesita para mantener la concentración.
- Tienes ventaja en tiradas de salvación contra hechizos lanzados por criaturas a cinco pies de ti.

ATACANTE SALVAJE

Una vez por turno cuando hagas tiradas de daño por el ataque de un arma de cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar los dados y usar cualquiera de los dos totales.



ATLETA

Te has sometido a un entrenamiento físico extensivo para ganar los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando estás tumbado, levantarte sólo usa 5 pies de tu movimiento.
- Escalar no disminuye tu velocidad.
- Puedes hacer un salto corriendo, alto o largo, después de haber recorrido sólo 5 pies a pie, en vez de 10 pies.

CARGAR

Cuando usas la acción de Carrera, puedes usar una acción adicional para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo o empujar una criatura.

Si te mueves al menos 10 pies en línea recta inmediatamente antes de hacer esta acción, ganas un +5 de bonificador al daño del ataque (si elegiste hacer un ataque cuerpo a cuerpo) o empujas el objetivo hasta a 10 pies lejos de ti (si elegiste empujar y tuviste éxito).

CENTINELA

Has dominado técnicas para tomar ventaja de todos los fallos en la guardia de cualquier enemigo, ganando los siguientes beneficios:

- Cuando golpees una criatura con un ataque de oportunidad, la velocidad de la criatura se reduce a 0 para el resto del turno.
- Criaturas en un radio de 5 pies de ti provocan ataques de oportunidad incluso si ellos hacen acción de Retirada antes de dejar tu alcance.
- Cuando una criatura en un radio de 5 pies de ti hace un ataque contra otro objetivo que no eres tú (y el objetivo no tiene esta dote), puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura atacante.

COMBATIENTE MONTADO

Eres un adversario peligroso de confrontar cuando estás montado. Mientras estés montado y no estés incapacitado, ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no lleve montura y que sea más pequeño que tu esta.
- Puedes forzar a que un ataque destinado a tu montura sea recibido por ti.
- Si tu montura está sujeta a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación para recibir la mitad de

daño, en vez de eso no recibe daño si consigue la tirada de salvación, y sólo la mitad de daño si falla la tirada.

CONJURADOR DE GUERRA

Requisitos: La habilidad de lanzar al menos un conjuro.

Has practicado lanzando conjuros en medio del combate, aprendiendo técnicas que te garantizan los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución hechas para mantener la concentración en un conjuro cuando recibes daño.
- Puedes interpretar los componentes somáticos de conjuros incluso cuando tienes armas o escudo en una o dos manos.
- Cuando el movimiento de una criatura hostil provoca un ataque de oportunidad para ti, puedes usar tu reacción para lanzar un conjuro a la criatura en vez de hacer un ataque de oportunidad. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de una acción y sólo puede afectar a esa criatura.

DUELISTA DEFENSIVO

Requisito: Destreza 13 o superior.

Mientras blandes un arma ligera con la que eres competente y otra criatura te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para añadir tu bonificador de competencia a tu CA por ese ataque, causando potencialmente que este falle.

DURO

Duro y resistente, ganas los siguientes beneficios:

- Incrementas tu puntuación de Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando tiras un dado de golpe para recuperar puntos de golpe, el número mínimo de puntos que recuperas por la tirada es igual a dos veces el modificador de tu constitución (mínimo de 2).

EXPERTO EN ARMADURA MEDIA

Requisito: Competencia con armadura media.

Has practicado moviéndote con una armadura media para ganar los siguientes beneficios:

- Llevar armadura media no te supone una desventaja en tus tiradas de Destreza (Sigilo).

- Cuando llevas armadura media, puedes añadir 3, en vez de 2, a tu CA si tienes 16 o más en Destreza.

EXPERTO EN ARMADURA PESADA

Requisito: Competente con armadura pesada.

Puedes usar tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.
- Mientras lleves armadura pesada, el daño contundente, perforante y cortante recibido de armas no mágicas es reducido en 3.

EXPERTO EN ARMAS

Has practicado extensivamente con una variedad de armas, ganando los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con cuatro armas de tu elección.

EXPERTO EN ARMAS DE ASTA

Puedes mantener a tus enemigos a raya con armas de asta. Ganas los siguientes beneficios:

- Cuando llevas a cabo una acción de ataque con solo una guja, alabarda o bastón, puedes usar una acción adicional para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con el otro extremo del arma. El dado de daño del arma para este ataque es 1d4, y el ataque es daño contundente.
- Mientras sostengas una guja, alabarda, pica o bastón, las otras criaturas provocan un ataque de oportunidad de ti cuando entran a tu alcance.

EXPERTO EN BALLESTAS

Gracias a la extensiva práctica con la ballesta, ganas los siguientes beneficios:

- Ignoras la calidad de carga de las ballestas con las que tú eres competente.
- Estar a 5 pies de una criatura hostil no te causa desventaja en tus tiradas de ataque a distancia.
- Cuando usas la acción de atacar y atacar con un arma de mano, puedes usar una acción adicional para atacar con una ballesta de mano cargada que sostengas.

EXPERTO EN ESCUDOS

Usas los escudos no solamente para protección sino que también para atacar. Ganas estos beneficios cuando sostienes un escudo:

- Si llevas a cabo una acción de ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para tratar de empujar a una criatura a 5 pies de ti con tu escudo.
- Si no estás incapacitado, puedes añadir la CA de tu escudo a cualquier tirada de salvación basada en destreza contra un conjuro u otro efecto dañino dirigido sólo a ti.
- Si estás sujeto a un efecto que te permite recibir sólo la mitad del daño, puedes usar tu reacción para no llevarte daño si aciertas la tirada de salvación, poniendo el escudo entre ti y el origen del efecto.

EXPLORADOR DE MAZMORRAS

Estás alerta ante las trampas ocultas y las puertas secretas localizadas en muchas mazmorras, y ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de sabiduría (percepción) e inteligencia (investigación) para detectar la presencia de puertas ocultas.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o resistir trampas.
- Tienes resistencia al daño hecho por trampas.

Puedes buscar trampas mientras andas a paso normal, en vez de lentamente.

FRANCOTIRADOR

Has dominado las armas a distancia y puedes hacer disparos que otros consideran imposibles. Ganas las siguientes bonificaciones:

- Atacar a larga distancia no supone desventaja en tus tiradas de arma a distancia.
- Tus disparos a larga distancia ignoran objetivos medio cubiertos o cubiertos a tres cuartos.
- Antes de que hagas un ataque con un arma a distancia con la que eres competente, puedes elegir un -5 de penalización en la tirada. Si el ataque tiene éxito, añades +10 al daño causado por el ataque.



FRANCOTIRADOR DE CONJUROS

Requisito: La habilidad de lanzar al menos un conjuro.

- Has aprendido técnicas para mejorar tus ataques con ciertas clases de conjuros, ganando los siguientes beneficios:
- Cuando lanzas un conjuro que requiere que hagas una tirada de ataque, el alcance del conjuro se dobla.
- Tu conjuros a distancia ignoran que el objetivo esté medio cubierto o a tres cuartos.
- Aprendes un truco que requiera una tirada de ataque. Elige un truco de la lista de conjuros del bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Tu habilidad para lanzar el truco depende de la lista de conjuros que elijas: Carisma para el bardo, hechicero o brujo; Sabiduría para el clérigo o druida, o Inteligencia para el mago.

FUERTEMENTE ACORAZADO

Requisito: Competente con armadura media.

Has entrenado para dominar el uso de armadura pesada, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas la competencia con armadura pesada.

GRAN EXPERTO EN ARMAS

Has aprendido a usar el peso de un arma en tu beneficio, usándolo en su momento para dar poder a tus ataques. Ganas los siguientes beneficios:

- En tu turno, cuando aciertes un golpe crítico con un arma cuerpo a cuerpo o reduzcas los puntos de golpe de una criatura a 0 con un golpe crítico, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo como una acción adicional.
- Antes de que tú hagas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma pesada en la que eres competente, puedes elegir un -5 de penalización a la tirada de ataque. Si el ataque acierta, añade +10 al daño causado por el ataque.

HABILIDOSO

Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.

INICIADO EN LA MAGIA

Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Aprendes dos trucos de esa lista de conjuros de clase.

Además, elige un conjuro de nivel 1 de esa misma lista. Tu aprendes ese hechizo y puedes lanzarlo a su nivel más bajo. Una vez lanzado, debes terminar un descanso largo antes de poder lanzarlo otra vez.

La habilidad de lanzar conjuros de estos hechizos depende de la clase a la que pertenezca: Carisma para el bardo, hechicero o brujo; o Inteligencia para mago.

LÍDER INSPIRADOR

Requisito: Carisma 13 o superior.

Puedes gastar 10 minutos inspirando a tus compañeros, animando sus ganas de luchar. Cuando lo hagas, elige seis criaturas amistosas (te puedes incluir entre ellas) en un radio de 30 metros a la redonda que puedan verte u oírte y que puedan entenderte. Cada una de esas criaturas gana puntos de golpe temporales equivalentes a tu nivel + tu modificador de Carisma. Una criatura no puede ganar otra vez estos puntos de golpe temporales hasta que haya terminado un descanso corto o largo.

LIGERAMENTE ACORAZADO

Has entrenado para dominar el uso de armadura ligera, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con armadura ligera.

LINGÜISTA

Has estudiado códigos y lenguajes, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes tres lenguajes de tu elección.
- Puedes crear hábilmente escritos cifrados. Otros no pueden descifrar el código a menos que les enseñes a hacerlo, tengan éxito con una tirada de Inteligencia (CD igual a tu puntuación de Inteligencia + tu bonificador de Competencia) o usen magia para descifrarlo.

LUCHADOR A DOS ARMAS

Has dominado la lucha con dos armas, consiguiendo los siguientes beneficios:

- Ganas una bonificación de +1 a la CA cuando sostienes un arma en cada mano.



- Puedes usar la lucha con dos armas incluso cuando las armas a una mano que sostienes no son ligeras.
- Puedes desenfundar o enfundar dos armas de una sola mano cuando normalmente podrías enfundar y desenfundar sólo una.

MENTE AGUDA

Tienes una mente que puede rastrear el tiempo, dirección y detalle con asombrosa precisión. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.
- Siempre sabes dónde está el norte.
- Siempre sabes el número de horas que quedan antes del amanecer o el anochecer.
- Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto u oído el mes pasado.

MODERADAMENTE ACORAZADO

Requisito: Competencia con armadura ligera.

Has entrenado para dominar el uso de armadura media y escudos, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con armadura media y escudos.

OBSERVADOR

- Eres rápido observando los detalles de tu entorno, ganas los siguientes beneficios:
- Incrementa tu puntuación de Inteligencia o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.
- Si puedes ver la boca de una criatura mientras está hablando un lenguaje que puedas entender, puedes interpretar lo que dice leyendo sus labios.
- Tienes un +5 de bonificador a tus puntuaciones de Sabiduría pasiva (Percepción) e Inteligencia pasiva (Investigación).

RESISTENTE

Elige una puntuación de habilidad, ganas los siguientes beneficios:

- Incrementas tu puntuación de habilidad en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en tiradas de salvación usando la habilidad elegida.

RITUALISTA

Requisito: Inteligencia o Sabiduría 13 o superior.

Has aprendido un número de conjuros que puedes lanzar como rituales. Estos conjuros están escritos en un libro de rituales, que debe estar en tu mano mientras lanzas uno de estos conjuros.

Cuando eliges esta dote, adquieres un libro de rituales que contiene dos conjuros de nivel 1 de tu elección. Elige una de las siguientes clases: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Debes elegir tus conjuros de la lista de hechizos de esta clase, y los hechizos que elijas deben tener la etiqueta de ritual. La clase que eliges también determina tu habilidad para lanzar estos conjuros. Carisma para bardo, hechicero o brujo; Sabiduría para clérigo o druida; o Inteligencia para mago.

Si consigues un conjuro en forma escrita, como un pergamino de conjuro mágico o un libro de conjuros de mago, puedes añadirlos a tu libro de rituales. El conjuro debe ser de la lista que tú elegiste, el nivel de los conjuros no puede ser mayor que la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba), y debe tener la etiqueta de ritual. El proceso de copiar el conjuro en tu libro de rituales lleva 2 horas por nivel del hechizo y un costo 50 po. El costo representa el gasto en materiales que necesitas mientras experimentas con el conjuro para dominarlo, así como la tinta fina que necesitas para escribirlo.

SANADOR

Eres un curandero hábil, permitiéndote curar heridas rápidamente y conseguir que tus aliados vuelvan a la pelea. Consigues los siguientes beneficios.

- Cuando uses un kit de sanador para estabilizar una criatura agonizante, esta criatura recupera un punto de golpe.
- Como acción, puedes gastar un uso del kit de curandero en una criatura y restaurarle 1d6 + 4 puntos de golpe más una cantidad de puntos de golpe adicionales iguales al número de Dados de Golpe máximos de la criatura. La criatura no puede volver a recuperar puntos de golpe de esta dote hasta que haya tomado un descanso corto o largo.

VIGOROSO

Tus puntos de golpe se incrementan en una cantidad igual a dos veces tu nivel cuando ganas esta característica. Cada vez que ganes un nivel más adelante tu máximo de puntos de vida se incrementan con dos puntos de golpe adicionales.

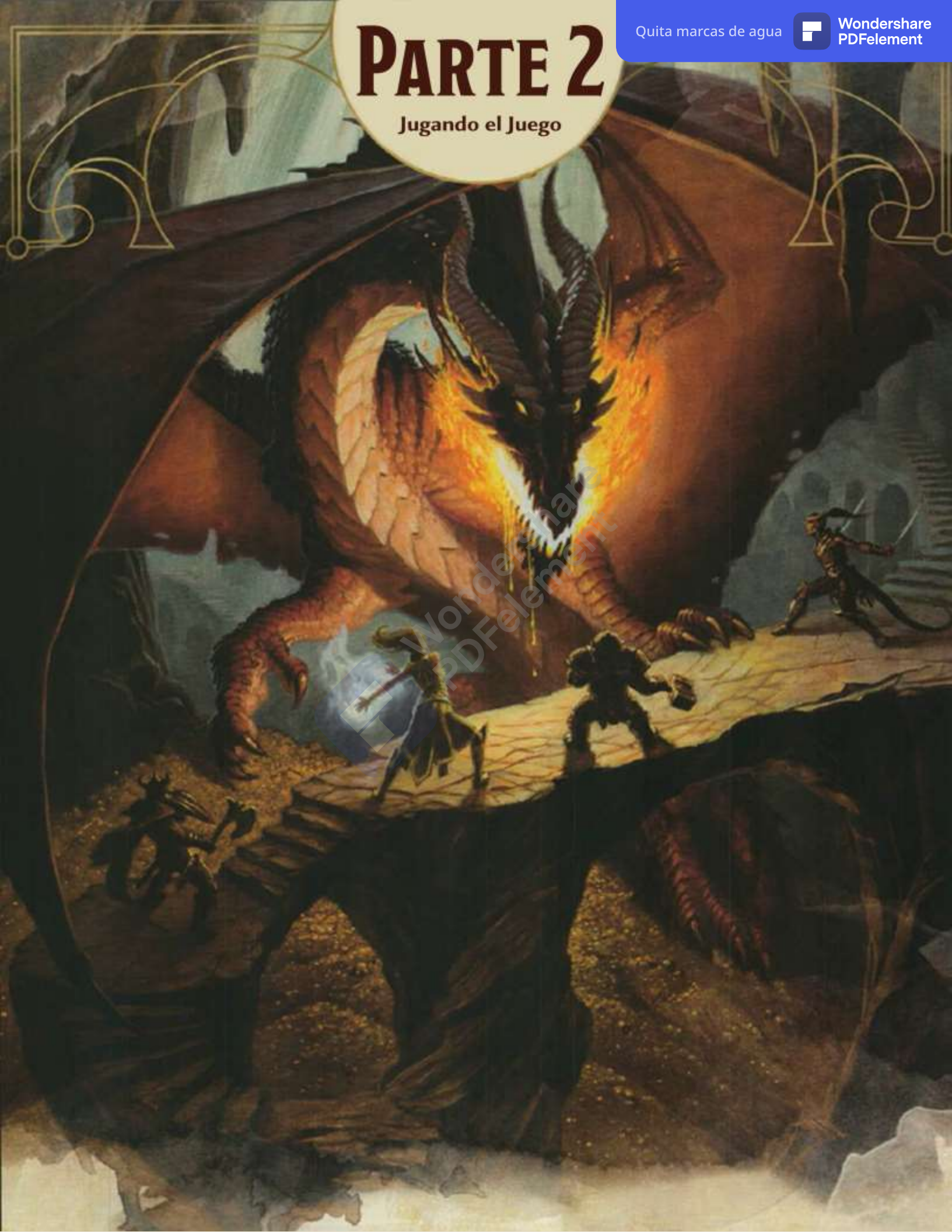
PARTE 2

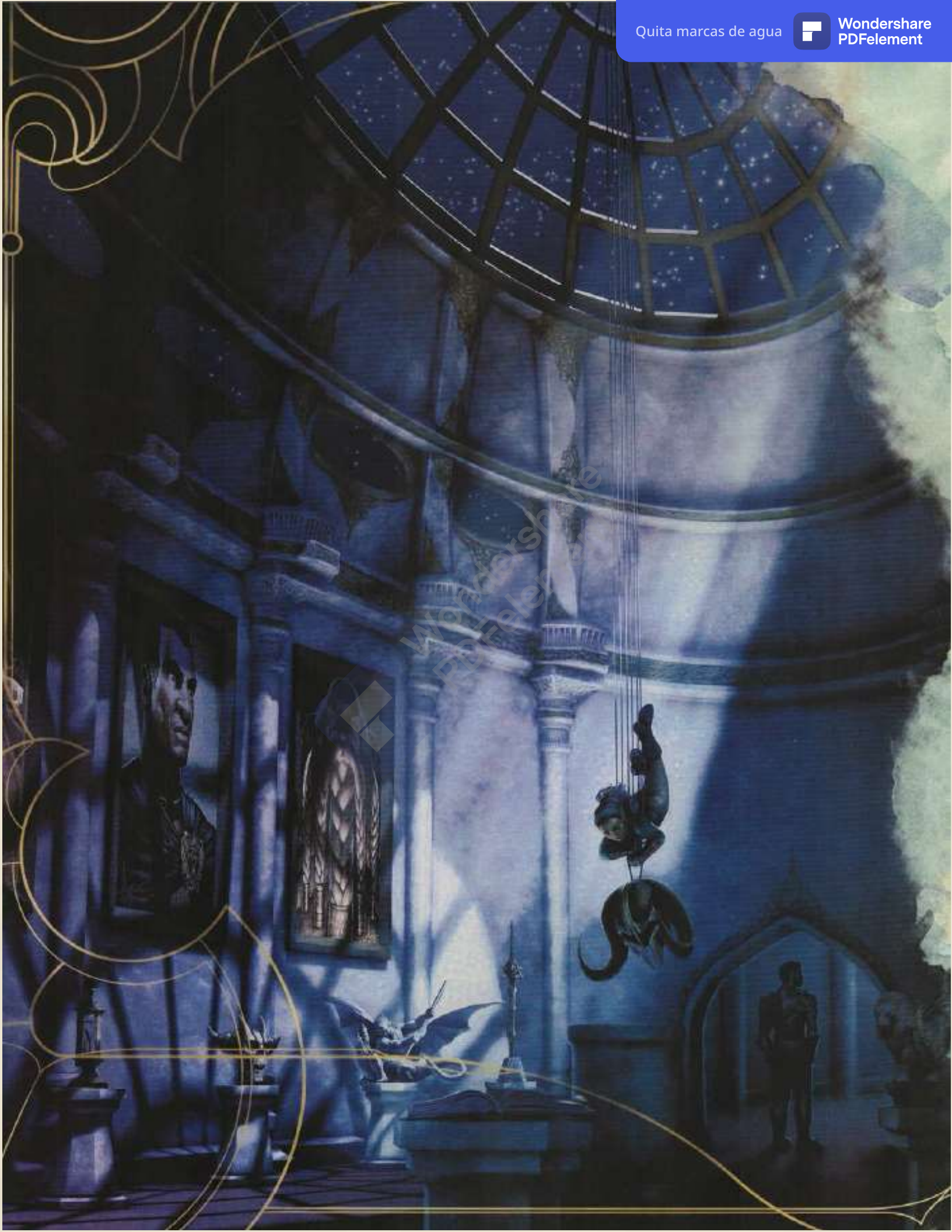
Jugando el Juego

Quita marcas de agua



Wondershare
PDFelement





CAPÍTULO 7: USANDO LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

S EIS CARACTERÍSTICAS PROPORCIONAN UNA BREVE descripción de las características físicas y mentales de cada criatura:

- **Fuerza**, mide la potencia física.
- **Destreza**, mide la agilidad.
- **Constitución**, mide la resistencia.
- **Inteligencia**, mide el razonamiento y la memoria.
- **Sabiduría**, mide la percepción y visión.
- **Carisma**, mide la fuerza de personalidad.

¿Es un personaje musculoso y perspicaz? ¿Brillante y encantador? ¿Ágil y robusto? Las puntuaciones de características definen esas cualidades, como en las criaturas, muestra sus factores positivos así como debilidades.

Las tres tiradas principales del juego, prueba de característica, tirada de salvación y la tirada de ataque, dependen de las seis puntuaciones de características. En la introducción del libro se describe los detalles de las reglas básicas para esas tiradas: tira un d20, añade un modificador de característica derivado de una de las seis puntuaciones de características, y compara el total con un número objetivo.

Este capítulo se centra en el uso de pruebas de características y tiradas de salvación, que abarcan las actividades fundamentales que intentan las criaturas en el juego. Las reglas para las tiradas de ataque las encontrarás en el Capítulo 9.

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 sólo una medida de las capacidades innatas, sino que también abarca la formación de una criatura y su competencia en actividades relacionadas con esa característica.

Una puntuación de 10 o 11 es el promedio normal para un humano, pero los aventureros y muchos monstruos están por encima del promedio en la mayoría de características. Una puntuación de 18 es la más alta que una persona suele alcanzar. Los aventureros pueden tener puntuaciones de hasta 20, y los monstruos y seres divinos pueden tener puntuaciones de hasta 30.

Cada característica también tiene un modificador, derivado de la puntuación y que van desde -5 (para una puntuación de característica de 1) a +10 (para una puntuación de 30). La tabla Puntuaciones de Características y Modificadores muestra los modificadores de característica para la gama de posibles puntuaciones de características, de 1 a 30.

Puntuaciones de Características y Modificadores

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

Para determinar un modificador de característica sin consultar a la tabla, resta 10 de la puntuación y luego divide el total por 2 (redondeando hacia abajo).

Debido a que los modificadores de características afectan todas las tiradas, las de ataque, pruebas de característica y las de salvación, se usan con más frecuencia que sus puntuaciones asociadas.

VENTAJA Y DESVENTAJA

A veces una habilidad especial o un hechizo dice que tienes ventaja o desventaja en una prueba de característica, una tirada de salvación o una tirada de ataque. Cuando eso sucede, lanzas un segundo d20 cuando haces la tirada. Utiliza el valor de la tirada más alta si tienes ventaja, y usa el de la tirada más baja si tienes desventaja. Por ejemplo, si tienes desventaja y sacas un 17 y un 5, utilizaras el 5. Si por el contrario tienes ventaja y sacas esos números, se utiliza el 17.

Si hay varias situaciones que afectan a una tirada y cada una de ellas garantiza ventaja o impone desventaja, no lanzaras d20 adicionales. Por ejemplo, si dos situaciones favorables conceden ventaja, sólo lanzaras un único d20 adicional.

Si las circunstancias provocan una tirada que tengas ventaja y desventaja, se considera que no tienes ninguno de ellos, y tiras sólo un d20. Esto se aplica incluso si múltiples circunstancias imponen desventajas y sólo una garantiza ventaja o viceversa. En tal situación, no tienes ni ventaja ni desventaja.



Cuando tienes la ventaja o desventaja y algo en el juego, como el rasgo de Suerte del mediano, te permite volver a tirar el d20, puedes volver a tirar sólo uno de los dados y tienes que elegir cuál. Por ejemplo, si un mediano tiene ventaja sobre una tirada de habilidad y saca un 1 y un 13 en su tirada, el mediano podría usar el rasgo de Suerte y volver a tirar el 1.

Por lo general, se obtiene ventaja o desventaja a través del uso de habilidades especiales, acciones o hechizos. La Inspiración (véase el Capítulo 4) también le puede dar ventaja en las pruebas relacionados con la personalidad, los ideales o vínculos de los personajes. El DM puede decidir que las circunstancias pueden influir en una tirada en una dirección o la otra y garantizar ventaja o imponer desventaja como resultado.

BONO DE COMPETENCIA

Los personajes tienen un bono de competencia determinado por el nivel, tal como se detalla en el Capítulo 1. Los monstruos también tienen este bono, que se incorpora en sus bloques de estadísticas. El bono se utiliza en las pruebas de características, las tiradas de salvación, y las tiradas de ataque.

Tu bono de competencia no se puede añadir a una tirada de dado o cualquier otro número más de una vez. Por ejemplo, si dos reglas diferentes dicen que puedes añadir tu bono de competencia a una tirada de salvación de Sabiduría, agrégalo sólo una vez cuando hagas la salvación.

De vez en cuando, tu bono de competencia podría ser multiplicado o dividido (duplicado o reducido a la mitad, por ejemplo) antes de aplicarlo. Por ejemplo, el rasgo del pícaro Experto duplica el bono de competencia para ciertas pruebas de característica. Si una circunstancia sugiere que tu nivel de bono de habilidad se aplica más de una vez para la misma tirada, todavía se agrega sólo una vez y se multiplica o divide una sola vez.

De la misma manera, si un rasgo o efecto te permite multiplicar tu bono de competencia al realizar una prueba de característica que normalmente no se beneficiaría de él, no se agrega el bono para la prueba. Para esa prueba tu bono es 0, por lo que al multiplicar 0 por cualquier número sigue siendo 0. Por ejemplo, si no tienes competencia en la habilidad de Historia, no se gana ningún beneficio de una habilidad que te permite duplicar el bono de competencia cuando haces una prueba de Inteligencia (Historia).

Normalmente, no se multiplica el bono de característica para las tiradas de ataque o tiradas de

salvación. Si una característica o efecto permite que lo hagas, se aplican las mismas reglas.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS

Una prueba de característica pone a prueba el talento innato y el entrenamiento del monstruo o del personaje en un esfuerzo por superar un reto.

El DM pide una prueba de característica cuando un personaje o monstruo intenta una acción (que no sea un ataque) que tiene una posibilidad de fracasar. Cuando el resultado es incierto, los dados determinan los resultados.

Por cada prueba de característica, el DM decide cuál de las seis habilidades es relevante para la tarea a realizar y la dificultad de la tarea, representado por una Clase de Dificultad. A más difícil es una tarea, mayor es su

Clases de Dificultad Típicas

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

CD. La tabla Clases de Dificultades Típicas muestra las CD más comunes.

Para hacer una prueba de característica, tira un d20 y agrega el modificador relevante. Al igual que con otras tiradas de d20, aplica bonificaciones y penalizaciones, y compara el total con la CD. Si el total es igual o superior a la CD, es un éxito —la criatura supera entonces el reto. De lo contrario, es un fracaso, lo que significa que el personaje o monstruo no hace ningún progreso hacia su objetivo o realiza algún progreso combinado con un contratiempo determinado por el DM.

TIRADAS ENFRENTADAS

A veces los esfuerzos del monstruo o de un personaje se oponen directamente a los de otro. Esto puede ocurrir cuando dos de ellos están tratando de hacer lo mismo y sólo uno puede tener éxito, como intentar coger antes que otro un anillo mágico que ha caído en el suelo. Esta situación también se aplica cuando uno de ellos está tratando de evitar que el otro logre algo —por ejemplo, cuando un monstruo intenta abrir por la fuerza una puerta que un aventurero intenta mantener cerrada. En situaciones como éstas, el resultado es determinado por una forma especial de prueba de característica llamada tirada enfrentada.

Ambos participantes realizan una tirada de la característica apropiada en sus esfuerzos. Se aplican todas las bonificaciones y penalizaciones pertinentes, pero en lugar de comparar el total contra un CD, se comparan los

totales de sus dos pruebas. El que consiga el resultado mayor será el que gane. Así, ese personaje o monstruo tiene éxito en la acción o evita que el otro tenga éxito.

Si el resultado es un empate, la situación sigue siendo la misma que era en un inicio. Por lo tanto, un competidor podría ganar la tirada por defecto. Si dos personajes empatan al realizar una tirada para coger un anillo en el suelo, ninguno de los dos lo coge.

En una contienda entre un monstruo tratando de abrir una puerta y un aventurero tratando de mantener la puerta cerrada, un empate significa que la puerta permanece cerrada.

HABILIDADES

Cada característica cubre una amplia gama de capacidades, incluyendo habilidades con las que un personaje o un monstruo pueden ser competentes. Una habilidad representa un aspecto específico de una puntuación de característica, y la competencia individual en una habilidad demuestra un enfoque en ese aspecto. (Las habilidades iniciales de un personaje se determinan en su creación y las competencias en habilidad de un monstruo aparecen en su bloque de estadísticas).

Por ejemplo, una prueba de Destreza podría reflejar un intento del personaje de realizar un truco acrobático, hurtar un objeto o para permanecer oculto. Cada uno de estos aspectos de la Destreza tiene una habilidad asociada: Acrobacias, Juego de manos y Sigilo respectivamente. Así, un personaje que tiene la habilidad de Sigilo es particularmente bueno realizando pruebas de Destreza relacionadas con esconderse y ocultarse.

Las habilidades relacionadas con cada puntuación de característica se muestran en la siguiente lista. (No hay habilidades relacionadas con Constitución). Véase la descripción de las características en las secciones posteriores de este capítulo para ver ejemplos de cómo usar una habilidad asociada con una característica.

A veces el DM puede pedir una prueba de característica utilizando una habilidad concreta, por ejemplo, "Hacer una prueba de Sabiduría (Percepción)". En ocasiones, un jugador puede preguntar al DM si la competencia en una habilidad particular se aplica a una prueba. En cualquier caso, la competencia en una habilidad significa que puedes agregar tu bono de competencia a la prueba de característica que involucre esa habilidad. Sin competencia en la habilidad, se hace una prueba normal de característica.

Por ejemplo, si un personaje intenta escalar un peligroso acantilado, el Dungeon Master puede pedir una

prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en atletismo, se añade su bono de competencia a la prueba de Fuerza. Si el personaje no es competente, simplemente hace una prueba de Fuerza.

Fuerza

Atletismo

Destreza

Acrobacias

Juego de Manos

Sigilo

Inteligencia

Arcano

Historia

Investigación

Naturaleza

Religión

Sabiduría

Trato de animales

Medicina

Percepción

Perspicacia

Supervivencia

Carisma

Engaño

Intimidación

Interpretación

Persuasión

VARIANTE: HABILIDADES CON DIFERENTES

CARACTERÍSTICAS

Normalmente tu competencia en una habilidad se aplica sólo a un tipo específico de prueba de característica. Competencia en Atletismo, por ejemplo, por lo general se aplica a las pruebas de Fuerza. En algunas situaciones, sin embargo, esta competencia podría aplicarse razonablemente a un tipo diferente de pruebas. En tales casos, el DM podría pedir una prueba con una combinación inusual de habilidad y característica o podrías pedirle a tu DM si puedes aplicar una competencia en una prueba diferente. Por ejemplo si tienes que nadar de una isla en alta mar hacia el continente, el DM podría requerir una tirada de Constitución para ver si tienes la energía para llegar tan lejos. En este caso, el DM podría permitir que puedas usar tu competencia en Atletismo y pedir una prueba de Constitución (Atletismo).

Así que si eres competente en Atletismo, se aplica el modificador de competencia a la prueba de Constitución tal y como lo harías normalmente para una prueba de Fuerza (Atletismo).

Del mismo modo, cuando tu guerrero enano utiliza una muestra de fuerza bruta para intimidar a un enemigo, el DM podría pedir una prueba de Fuerza (Intimidación), a pesar que intimidación se asocia normalmente con Carisma.

PRUEBAS PASIVAS

Una prueba pasiva es un tipo especial de prueba de característica que no implica ninguna tirada de dados. Este tipo de prueba puede representar el resultado promedio para una tarea hecha en repetidas ocasiones, como buscar puertas secretas una y otra vez, o puede ser utilizado cuando el DM quiere determinar en secreto si los personajes tienen éxito en algo sin tirar los dados, como darse cuenta de un monstruo oculto.

Aquí está como se determina el total de un personaje para una prueba pasiva:

10 + todos los modificadores que se aplican normalmente

Si el personaje tiene ventaja en la prueba, añade +5. Para el caso de tener desventaja, se restan 5. El juego se refiere a una prueba pasiva como una **puntuación**.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 tiene una sabiduría de 15 y es competente en percepción, su prueba pasiva de Sabiduría (Percepción) tendría una puntuación de 14.

Las reglas relativas a esconderse en la sección Destreza a continuación se basan en las pruebas pasivas, al igual que las reglas de exploración en el Capítulo 8.

TRABAJANDO JUNTOS

A veces dos o más personajes se unen para intentar una tarea. El personaje que está liderando el esfuerzo —o el que tenga el modificador de característica más alto— puede hacer una prueba con ventaja, lo que refleja la ayuda proporcionada por los otros personajes. En el combate, esto requiere la acción de ayuda (véase el Capítulo 9).

Un personaje sólo puede proporcionar ayuda si la tarea es algo que pueda realizar por sí mismo. Por ejemplo, tratar de abrir una cerradura requiere competencia con herramientas de ladrón, por lo que un personaje que carece de dicha competencia no puede ayudar en esa tarea.

Por otra parte, un personaje sólo puede ayudar cuando el hecho de que dos o más personajes trabajando juntos realmente sería productivo. Algunas tareas, como enhebrar una aguja, no se hacen más fáciles por tener ayuda.

LAS PRUEBAS DE GRUPO

Cuando un número de personas tratan de lograr algo como un grupo, el DM puede pedir una prueba de característica grupal. En estas situaciones, los personajes que son hábiles

en una determinada tarea ayudan a cubrir a aquellos que no lo son.

Para realizar una prueba de característica del grupo, todos los del grupo hacen una prueba de característica. Si por lo menos la mitad del grupo tiene éxito, todo el grupo tiene éxito. De lo contrario, el grupo falla.

Las pruebas de Grupo no se realizan muy a menudo, y son más útiles cuando todos los personajes tienen éxito o fracasan como grupo. Por ejemplo, cuando los aventureros atraviesan un pantano, el DM podría requerir una prueba de grupo de Sabiduría (Supervivencia) para comprobar si los personajes pueden evitar las arenas movedizas, sumideros y otros peligros naturales del entorno. Si por lo menos la mitad del grupo tiene éxito, los personajes exitosos son capaces de guiar a sus compañeros fuera de peligro. De lo contrario, el grupo tropieza con uno de esos peligros.

USANDO CADA CARACTERÍSTICA

Cada tarea que un personaje o monstruo podrían tratar de realizar en el juego está cubierta por uno de las seis características. En esta sección se explica con más detalle lo que significan esas características y la manera en que se utilizan en el juego.

FUERZA

Mide la potencia física, entrenamiento atlético y situaciones en que se puede ejercer puro poderío físico.

PRUEBAS DE FUERZA

Una prueba de Fuerza puede englobar cualquier intento de levantar, empujar, tirar, o romper algo, forzar a tu cuerpo a pasar a través de un espacio, o aplicar fuerza bruta a una situación. La habilidad de atletismo refleja la aptitud en algunos tipos de pruebas de Fuerza.

Atletismo. Los pruebas de Fuerza (Atletismo) cubre las situaciones difíciles que te encuentres al escalar, saltar o nadar. Los ejemplos incluyen las siguientes actividades:

- Intentar escalar un acantilado escarpado o resbaladizo, evitar peligros mientras escalas una pared, o adherirte a una superficie mientras que algo está tratando de darte una paliza.
- Intentar saltar una distancia inusualmente larga o realizar un salto sumamente arriesgado.



- Luchar para mantenerte a flote o nadar en corrientes traicioneras, olas tempestuosas o áreas de algas de gran espesor. U otra criatura trata de empujarte o jalarte bajo el agua o interferir con tu nado.

Otras Pruebas de Fuerza. El DM también podría pedirte una prueba de fuerza cuando se intentes llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Fuerza para abrir una puerta atascada, bloqueada o trancada.
- Libérate de las ataduras.
- Arrastraste a través de un túnel que es demasiado pequeño.
- Aferrarte a un carro mientras eres arrastrado detrás de él.
- Derribar una estatua.
- Evitar que una roca ruede cuesta abajo.

TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO

Añades tu modificador de Fuerza a tu tirada de ataque y la de daño cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo como una maza, un hacha de batalla o una jabalina. Utilizas armas cuerpo a cuerpo para hacer ataques en el combate cuerpo a cuerpo, y algunas de ellas pueden ser lanzadas para hacer un ataque a distancia.

LEVANTAR Y TRANSPORTAR

Tu puntuación de Fuerza determina la cantidad de peso que puedes soportar. Los siguientes términos definen lo que puedes levantar o transportar.

Capacidad de Carga. Tu capacidad de carga es tu puntuación de fuerza multiplicada por 15. Este es el peso (en libras) que puedes llevar, que es lo suficientemente alto por lo que la mayoría de los personajes no suelen tener que preocuparse por ello.

Empujar, Arrastrar o Levantar. Puedes empujar, arrastrar o levantar un peso en libras de hasta el doble de tu capacidad de carga (o 30 veces tu puntuación de Fuerza). Mientras empujas o arrastras un peso que excede tu capacidad de carga, tu velocidad se reduce a 5 pies.

Tamaño y Fuerza. Criaturas más grandes pueden soportar más peso, mientras que las criaturas minúsculas pueden llevar menos. Por cada categoría de tamaño por encima de la media, dobla la capacidad de la criatura en libras que puede transportar y el peso que puede empujar, arrastrar o levantar. Para una criatura pequeña, reduce a la mitad estos pesos.

VARIANTE: SOBRECARGA

Las reglas para el levantamiento y transporte son intencionadamente simples. He aquí una variante si estás buscando unas reglas más detalladas para determinar cómo un personaje se ve obstaculizada por el peso del equipo. Cuando se utiliza este variante, ignora la columna de Fuerza de la tabla Armaduras en el Capítulo 5.

Si el peso que llevas excede 5 veces tu puntuación de Fuerza, es que estas **sobrecargado**, lo que significa que tu velocidad disminuye en 10 pies.

Si el peso que llevas excede 10 veces tu Puntuación de Fuerza, hasta tu capacidad máxima de carga, significa que estas **excesivamente sobrecargado**, lo que significa que tu velocidad disminuye en 20 pies y tienes desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación que usan la Fuerza, Destreza o la Constitución.

DESTREZA

Mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

PRUEBAS DE DESTREZA

Una prueba de Destreza puede representar cualquier intento de moverte con agilidad, rapidez, o en silencio, o para evitar que caigas al moverte por terreno inestable. Las habilidades de Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo reflejan la aptitud en algunos tipos de pruebas de Destreza.

Acrobacias. Tu prueba de Destreza (Acrobacias) cubre tus intentos de mantenerte en pie en una situación difícil, como cuando estas tratando de correr a través de una capa de hielo, balanceándote en la cuerda floja o mantener el equilibrio sobre una la cubierta de un barco meciéndose. El DM también puede pedir una prueba de Destreza .

Juego de Manos. Cada vez que se intentas hacer un truco manual o un acto de prestidigitación, como poner un objeto en alguien más u ocultar un objeto en tu persona, haces una prueba de Destreza (Juego de Manos). El DM también puede pedir una prueba de Destreza (Juego de Manos) para determinar si puedes robar el monedero a otra persona o deslizarle algo en el bolsillo.

Sigilo. Haces una prueba de Destreza (Sigilo) cuando tratas de ocultarte de los enemigos, escabullirte de los guardias, deslizarte sin que se alguien lo note o acercarte sigilosamente a alguien sin ser visto ni oído.

OCULTARTE

Cuando te intentas ocultar, haz una prueba de Destreza (Sigilo). Hasta que te descubran o dejes de esconderte, el total de la prueba se opone a la prueba de Sabiduría (Percepción) de cualquier criatura que busca activamente tu presencia.

No puedes esconderte de una criatura que puede verte, y si haces ruido (como gritar una advertencia o derribar un florero), delataras tu posición. Una criatura invisible no puede verse, por lo que siempre puede tratar de ocultarse. Sin embargo, su andar o sus pasos aun podrán ser notados por lo tendrá que quedarse quieta.

En combate, la mayoría de las criaturas se mantienen alerta a las señales de peligro a su alrededor, por lo que si sales de tu escondite y te acercas a una criatura, por lo general te verá. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias, el Dungeon Master podrían permitirte permanecer oculto cuando te aproximas a una criatura que está distraída, lo que te permite obtener ventaja en el ataque antes que se percate de tu presencia.

Percepción pasiva. Cuando te ocultas, hay una posibilidad que alguien se dé cuenta de que estas escondido, incluso sin estar buscando. Para determinar si una criatura se da cuenta que hay alguien escondido, el DM compara tu prueba de Destreza (Sigilo) con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de esa criatura, que es igual a 10 + modificador de Sabiduría de la criatura, así como cualesquier otra bonificación o penalización. Si la criatura tiene ventaja, añade +5. Con desventaja, resta 5.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 (con un bono de competencia de +2) tiene una Sabiduría de 15 (un modificador de +2) y competencia en percepción, tiene una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14.

¿Qué Puedes ver? Uno de los principales factores que determinan si puedes encontrar una criatura u objeto oculto es lo bien que puedes ver en un área, la cual puede estar en penumbras (luz tenue) u oscuridad, como se explica en el Capítulo 8.

Otras Pruebas de Destreza. El DM puede pedir una prueba de Destreza cuando intentas realizar tareas como las siguientes:

(Acrobacias) para ver si puedes realizar suertes acrobáticas, incluyendo caídas, volteretas, mortales y giro

Controlar una carreta muy cargada en una fuerte bajada.

- Dirigir un carro por una de una curva cerrada.
- Abrir una cerradura.
- Desactivar una trampa.
- Atar firmemente a un prisionero.
- Deslizar las muñecas para liberarse de ataduras.
- Tocar un instrumento de cuerda.

- Fabricar un objeto pequeño o detallado.

TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO

Añades tu modificador de Destreza a tu tirada de ataque y de daño cuando atacas con un arma a distancia, como una honda o un arco largo. También puedes añadir tu Modificador de Destreza a tus tiradas de ataque y daño cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo que tiene la propiedad sutil, como una daga o una espada ropera.

CLASE DE ARMADURA

Dependiendo de la armadura que llevas, puedes agregar una parte o la totalidad de tu modificador de Destreza a tu Clase de Armadura, como se describe en el Capítulo 5.

INICIATIVA

Al comienzo de cada combate, tiras iniciativa haciendo una prueba de Destreza. La iniciativa determina el orden de los turnos de las criaturas en combate, como se describe en el Capítulo 9.

CONSTITUCIÓN

Mide la salud, el aguante y el vigor.

PRUEBAS DE CONSTITUCIÓN

Las pruebas de Constitución son poco comunes, y no hay ninguna habilidad relacionada con esta característica, ya que el aguante representado por esta característica es en gran parte pasivo en vez de requerir un esfuerzo específico por parte de un personaje o un monstruo. Sin embargo, una prueba de Constitución puede representar un intento por ir más allá de los límites normales.

El DM puede pedir una prueba de Constitución al intentar realizar tareas como las siguientes:

- Mantener la respiración.
- Marchar o trabajar durante horas sin descansar.
- Mantenerse en vigilia.
- Sobrevivir sin comida ni agua.
- Beber toda una jarra de cerveza de un solo trago.

PUNTOS DE GOLPE

Tu modificador de Constitución contribuye a tus puntos de golpe. Por lo general, añades tu modificador de



Constitución para cada dado de golpe que lanzas para tus puntos de golpe.

Si cambia tu modificador de Constitución, tus puntos de golpe máximos cambian, como si hubieras tenido el nuevo modificador desde nivel 1. Por ejemplo, si aumenta tu puntuación de Constitución al llegar a nivel 4 y tu modificador de Constitución aumenta de +1 a +2, se ajusta el máximo de puntos de golpe como si el modificador siempre hubiera sido +2. Así, se agregas 3 puntos de golpe por los tres primeros niveles, y luego tiras tus puntos de golpe por el nivel 4 usando tu nuevo modificador. O si eres de nivel 7 y algún efecto disminuye tu puntuación de Constitución reduciendo tu modificador de Constitución en 1, tus puntos de golpe máximos se reducirán en 7.

INTELIGENCIA

Mide la agudeza mental, la exactitud de los recuerdos y la capacidad de razonar.

PRUEBAS DE INTELIGENCIA

Una prueba de Inteligencia entra en juego cuando se necesita recurrir a la lógica, la educación intelectual, la memoria o el razonamiento deductivo. Las habilidades de Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión

reflejan la aptitud en algunos tipos de pruebas de Inteligencia.

Arcano. Tus pruebas de Inteligencia (Arcano) miden tu capacidad para recordar información sobre hechizos, objetos mágicos, símbolos arcanos, las tradiciones mágicas, los planos de existencia y sus habitantes.

Historia. Tus pruebas de inteligencia (Historia) miden tu capacidad para recordar la información acerca de los eventos históricos, personajes legendarios, los reinos antiguos, disputas pasadas, guerras recientes, y civilizaciones perdidas.

Investigación. Cuando miras a tu alrededor en busca de pistas y haces deducciones basándote en ellas, tienes que hacer una prueba de Inteligencia (Investigación). Podrías deducir la ubicación de un objeto oculto, discernir por la forma de una herida que tipo de arma la ha causado o determinar el punto más débil en un túnel que podría provocar que este colapse. Estudiar detenidamente un pergamino antiguo en busca de un fragmento de conocimiento oculto también podría necesitar una prueba de Inteligencia (Investigación).

Naturaleza. Tu prueba de Inteligencia (Naturaleza) mide tu capacidad para recordar información

sobre el terreno, plantas y animales, el clima y los ciclos naturales.

Religión. Tus pruebas de Inteligencia (Religión) miden tu capacidad para recordar información acerca de las deidades, ritos y oraciones, jerarquías religiosas, símbolos sagrados y las prácticas de cultos secretos.

Otras Pruebas de Inteligencia. El DM puede pedir una prueba de Inteligencia cuando se intenta llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Comunicarse con una criatura sin usar palabras.
- Estimar el valor de un objeto precioso.
- Reunir un disfraz para pasar por un guardia de la ciudad.
- Falsificar un documento.
- Recordar saberes sobre un oficio o actividad.
- Ganar un juego de habilidad.

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los magos usan la Inteligencia como su característica de lanzamiento de conjuros, lo que ayuda a determinar las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lancen.

SABIDURÍA

Refleja que tan en sintonía estas con el mundo que te rodea y representa la perspicacia e intuición.

PRUEBAS DE SABIDURÍA

Una prueba de Sabiduría podría reflejar un esfuerzo para leer el lenguaje corporal, entender los sentimientos de alguien, darse cuenta de cosas de tu entorno o cuidar de una persona lesionada. Las habilidades de Trato de Animales, Medicina, Percepción, Perspicacia y Supervivencia reflejan aptitud en algunos tipos de pruebas de Sabiduría.

Trato con Animales. Cuando la cuestión es calmar a un animal domesticado, controlar a una montura asustada o intuir las intenciones de un animal el DM podría pedir una prueba de Sabiduría (Trato con animales). También haces una prueba de Sabiduría (Trato con animales) para controlar tu montura cuando intentas una maniobra arriesgada.

Perspicacia. Tu prueba de Sabiduría (Perspicacia) establece si se puede determinar las verdaderas intenciones de una criatura, como cuando se busca detectar una mentira o predecir el próximo movimiento de alguien. Esto implica que recabas pistas

sobre el lenguaje corporal, hábitos del habla y los cambios en los modales.

Medicina. Una prueba de Sabiduría (Medicina) te permite intentar estabilizar a un compañero moribundo o diagnosticar una enfermedad.

Percepción. Tu prueba de Sabiduría (Percepción) te permite ver, oír o de otra manera detectar la presencia de algo. Mide tu consciencia general sobre tu entorno y la agudeza de tus sentidos.

Por ejemplo, podrías tratar de escuchar una conversación a través de una puerta cerrada, espiar bajo una ventana abierta, o escuchar monstruos moviéndose sigilosamente por el bosque. O podrías tratar de ver las cosas que están ocultas o difíciles de notar, ya sean orcos preparando una emboscada en el camino, matones escondiéndose en las sombras de un callejón o la luz de las velas debajo de una puerta secreta cerrada.

ENCONTRAR UN OBJETO OCULTO

Cuando tu personaje busca un objeto oculto, como una puerta secreta o una trampa, el DM por lo general pide que hagas una prueba de Sabiduría (Percepción). Esa prueba se puede utilizar para encontrar detalles ocultos u otra información y pistas que de lo contrario podrías pasar por alto.

En la mayoría de los casos, será necesario que describas el lugar donde buscas para que el DM determine tus posibilidades de éxito. Por ejemplo, una llave está oculta debajo de un conjunto de ropa doblada en el primer cajón de una cómoda. Si le dices al DM que caminas alrededor de la habitación, mirando las paredes y los muebles en busca de pistas, no tienes ninguna oportunidad de encontrar la llave, independientemente del resultado de tu prueba de Sabiduría (Percepción). Tendrías que especificar que estas abriendo los cajones o buscando en la cómoda para tener alguna posibilidad de éxito.

Supervivencia. El DM puede pedirte que hagas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para seguir huellas, cazar animales salvajes, guiar a tu grupo a través de páramos congelados, identificar signos de que unos osolechuzas viven cerca, predecir el clima o evitar arenas movedizas y otras amenazas naturales.

Otras Pruebas de Sabiduría. El DM puede pedir una prueba de Sabiduría cuando intentas realizar tareas como las siguientes:

- Tener una corazonada sobre el curso de acción a seguir.
- Discernir si una criatura aparentemente muerta o viva es un muerto viviente.

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO CONJUROS

Los clérigos, druidas y exploradores usan Sabiduría como su característica de lanzamiento de conjuros, lo que ayuda a determinar las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lance.

CARISMA

Mide tu capacidad para interactuar de forma efectiva con otros. Incluye factores tales como la confianza y elocuencia, y puede representar una personalidad encantadora o imponente.

PRUEBAS DE CARISMA

Una prueba de Carisma podría ser necesaria cuando intentas influenciar o entretener a otros, cuando intentas crear una impresión o decir una mentira convincente, o cuando te ves inmerso en una situación social difícil. Las Habilidades de Engaño, Intimidación, Interpretar y Persuasión reflejan aptitud en algunos tipos de pruebas de Carisma.

Engaño. Tu prueba de Carisma (Engaño) determina si de forma convincente puedes ocultar la verdad, ya sea verbalmente o por medio de sus acciones. Este engaño puede abarcar todo, desde engañar a otros a través de la ambigüedad a decir mentiras descaradas. Situaciones típicas incluyen tratar de persuadir un guardia, estafar a un comerciante, ganar dinero con juegos de azar, ocultarte tras un disfraz, difundir falsos rumores sobre alguien o mantener una cara seria mientras cuentas una flagrante mentira.

Intimidación. Cuando intentas influenciar a alguien a través de amenazas abiertas, acciones hostiles y violencia física, el DM podría pedirte que hagas una prueba de Carisma (Intimidación). Los ejemplos incluyen intentar sacar información a un prisionero, convencer a los matones de la calle a pensárselo antes de atacarte o utilizar el borde de una botella rota para convencer a un sarcástico visir a reconsiderar una decisión.



Interpretación. Tu prueba de Carisma (Interpretación) determina lo bien que puedes deleitar a la audiencia con música, danza, actuación teatral, narración de cuentos o alguna otra forma de entretenimiento.

Persuasión. Cuando intentas influenciar a alguien o un grupo de personas con tacto, gracia social o buenas maneras, el DM podría pedirte que hagas una prueba de Carisma (Persuasión). Normalmente, se utiliza la persuasión cuando actúas de buena fe, fomentas la amistad, haces peticiones cordiales o exhibes etiqueta adecuada. Ejemplos de otros intentos de persuadir incluyen convencer a un chambelán para que deje a tu grupo ver al rey, negociar la paz entre tribus en guerra o inspirar a una multitud de gente del pueblo.

Otras Pruebas de Carisma. El DM puede pedir una prueba de Carisma cuando intentes realizar tareas como las siguientes:

- Encontrar a la persona más indicada para conseguir noticias, rumores y chismes.
- Mezclarte entre una multitud para conseguir información sobre los temas claves de una conversación.

CAPACIDAD DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los bardos, paladines, hechiceros y brujos utilizan Carisma como su característica de lanzamiento de conjuros, lo que ayuda a determinar las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lancen.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Una tirada de salvación —también llamada salvación— representa el tratar de resistirse a un conjuro, una trampa, un veneno, una enfermedad o una amenaza similar. Normalmente no decides hacer una tirada de salvación; si no que te ves obligado a hacer una porque tu personaje o monstruo está en riesgo de sufrir daños.

Para hacer una tirada de salvación, tira un d20 y añade el modificador de la característica adecuada. Por ejemplo, utiliza tu modificador de Destreza en una tirada de salvación de Destreza.

Una tirada de salvación puede ser modificada por una bonificación o penalización situacional y puede verse afectada por ventaja y desventaja, según lo determine el DM.

Cada clase da competencia en al menos dos salvaciones. El mago, por ejemplo, es competente en las salvaciones de Inteligencia. Al igual que con competencias de habilidades, la competencia en una tirada de salvación le

permite a un personaje añadir su bono de competencia a las tiradas de salvación usando una puntuación de característica en particular.

Algunos monstruos también tienen bono de competencia en las tiradas de salvación. Se determina la Clase de Dificultad para una tirada de salvación según el efecto que la causa. Por ejemplo, la CD para una tirada de salvación permitida por un conjuro está determinada por la característica de lanzamiento de conjuros del lanzador y el bono de competencia.

El resultado de una tirada de salvación exitosa o fallida se detalla en el efecto que permite la salvación. Por lo general, una salvación exitosa significa que una criatura no sufre daño o reduce el daño de un efecto.



CAPÍTULO 8: DE AVENTURAS

ADENTRARSE EN LA ANTIGUA TUMBA DE LOS horrores, deslizarse a través de los callejones de Aguasprofundas, seguir un rastro reciente por las junglas de la isla del Terror: estas son las cosas de las que están hechas las aventuras de Dungeons & Dragons. Tu personaje en el juego podría explorar ruinas perdidas y tierras inexploradas, descubrir secretos oscuros y tramas siniestras, y matar monstruos repugnantes. Y si todo va bien, tu personaje podría sobrevivir y reclamar cuantiosas recompensas antes de embarcarse en una nueva aventura.

Este capítulo cubre las bases de la vida de aventurero, desde las mecánicas de movimiento a las complejidades de la interacción social. Las reglas de descanso también están en este capítulo, junto con una discusión de las actividades que tu personaje podría realizar entre aventuras.

No importa si los aventureros están explorando un calabozo polvoriento o las complejas relaciones de una corte real, el juego sigue un ritmo natural, como se resume en la introducción del libro:

1. El DM describe el entorno.
2. Los jugadores describen lo que quieren hacer.
3. El DM narra los resultados de sus acciones

Normalmente, el DM usa un mapa como guión de la aventura, registrando el progreso de los personajes mientras exploran los pasillos de un calabozo o regiones salvajes. Las notas del DM, incluyendo una clave del mapa, describen lo que los aventureros encuentran cuando entran en cada nueva área. En ocasiones, el paso del tiempo y las acciones de los aventureros determinan lo que ocurre, por el ello el DM debería usar un cronograma o diagrama de flujo para registrar su progreso en lugar de un mapa.

TIEMPO

En situaciones donde llevar la cuenta del paso del tiempo es importante, el DM determina el tiempo que requiere una tarea. El DM debería usar una escala de tiempo diferente dependiendo del contexto de la situación actual. En un entorno de calabozo, el movimiento de los aventureros transcurre en una escala de **minutos**. Lleva alrededor de un minuto cruzar con cautela un amplio vestíbulo, otro minuto para buscar trampas en la puerta al final de la sala y sus buenos diez minutos para buscar por toda la habitación en busca de algo interesante o valioso.

En una ciudad o en las tierras salvajes, una escala de **horas** es a menudo más apropiada. Los aventureros ansiosos por llegar a la torre solitaria en el corazón del bosque se apresuran a través de esas quince millas en algo menos de cuatro horas. Para viajes largos, una escala de **días** funciona mejor. Siguiendo el camino de Puerta de Baldur a Aguasprofundas, los aventureros recorren cuatro días sin eventos hasta que una emboscada goblin interrumpe su viaje.

En combate y otras situaciones apresuradas, el juego se sustenta en **turnos**, un periodo de tiempo de 6 segundos descrito en el Capítulo 9.

MOVIMIENTO

Nadando a través de un río caudaloso, deslizándose por el corredor de un calabozo, trepando por la ladera traicionera de una montaña: todos los tipos de movimiento juegan un papel fundamental en las aventuras de D&D.

El DM puede resumir el movimiento de los aventureros sin calcular distancias exactas o tiempos de viaje: “Viajáis a través del bosque y encontráis la entrada del dungeon al final de la tarde del tercer día.” Incluso en un calabozo, y en particular un calabozo grande o una red de cavernas, el DM puede resumir el movimiento entre encuentros: “Tras matar al guardián de la entrada a la antigua fortaleza enana, consultáis vuestro mapa que os conduce a través de millas de resonantes pasillos a un abismo atravesado por un estrecho arco de piedra.”

A veces es importante, sin embargo, conocer cuánto lleva ir de un punto a otro, ya sea la respuesta en días, horas o minutos. Las reglas para determinar el tiempo de viaje dependen de dos factores: la velocidad y el ritmo de viaje de las criaturas que se desplazan y el terreno por el que se mueven.

VELOCIDAD

Cada personaje y monstruo tiene una velocidad, que es la distancia en pies que el personaje o monstruo puede caminar en un turno. Este número asume pequeños impulsos de movimiento enérgico en mitad de una situación de riesgo vital.

Las siguientes reglas determinan cuánto un personaje o monstruo puede mover en un minuto, una hora o un día.



RITMO DE VIAJE

Mientras viajan, un grupo de aventureros puede moverse a ritmo normal, rápido o lento como se muestra en la tabla Ritmo de Viaje. La tabla muestra cuán lejos el grupo puede moverse en un periodo de tiempo y si el ritmo tiene algún efecto. El ritmo rápido hace que los personajes sean menos perceptivos, mientras que un ritmo lento hace posible registrar los alrededores y buscar en un área más concienzudamente (ver la sección “Actividad durante el viaje” más adelante en este capítulo para más información).

Marchas Forzadas. La tabla Ritmo Viaje asume que los personajes viajan durante 8 horas al día. Pueden ir más allá de este límite, pero a riesgo de acumular cansancio.

Por cada hora adicional de viaje más allá de las 8 horas, los personajes cubren la distancia mostrada en la columna de Hora para su ritmo, y cada personaje tiene que hacer una tirada de salvación de Constitución al final de la hora. La CD es 10 + 1 por cada hora pasada las 8 horas. Con una tirada de salvación fallida, el personaje sufre un nivel de fatiga (ver Apéndice A: Condiciones).

Monturas y Vehículos. En periodos cortos de tiempo (hasta una hora), muchos animales se mueven mucho más rápido que los humanoides. Un personaje montado puede cabalgar al galope alrededor de una hora, cubriendo el doble de la distancia habitual para un ritmo Rápido. Si hay disponibles monturas frescas cada 8 o 10 millas, los personajes pueden cubrir distancias más largas a este ritmo, pero esto es muy infrecuente excepto en zonas densamente pobladas.

Los personajes en carros, carretas u otros vehículos terrestres escogen ritmo de modo Normal. Los personajes en un navío llevado por la corriente están limitados a la velocidad del navío (ver Capítulo 5), y no sufren penalizadores por paso rápido ni ganan beneficios por un paso lento. Dependiendo del navío y del tamaño de la tripulación, los barcos pueden ser capaces de viajar hasta 24 horas por día.

Ciertas monturas especiales, como pegajos o grifos, o vehículos especiales como una alfombra voladora, te permiten viajar más velozmente. La Guía del Dungeon Master contiene más información sobre métodos especiales de viaje.

TERRENO DIFÍCIL

Las velocidades de viaje que se dan en la tabla Ritmo de Viaje asumen un terreno relativamente simple: caminos, llanuras abiertas o pasillos de calabozos despejados. Pero

Ritmo de Viaje

Ritmo	Distancia viajada por...			Efecto
	Minuto	Hora	Día	
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	-5 de penalizador a Sabiduría pasiva (Percepción)
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	—
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Posibilidad de utilizar Sigilo

los aventureros a menudo se enfrentan a bosques densos, pantanos profundos, ruinas repletas de escombros, montañas escarpadas y suelo cubierto de hielo —todo considerado terreno difícil.

Mueves a mitad de velocidad en terreno difícil (mover 1 pie en terreno difícil costaría 2 pies de velocidad) de modo que puedes cubrir solo la mitad de la distancia normal en un minuto, una hora o un día.

TIPOS ESPECIALES DE MOVIMIENTO

El movimiento a través de calabozos peligrosos o áreas salvajes a menudo requiere más que simplemente caminar. Los aventureros tienen que trepar, arrastrarse, nadar o saltar para llegar a donde necesitan ir.

TREPAR, NADAR Y ARRASTRARSE

Mientras se trepa o se nada, cada pie de movimiento cuesta 1 pie extra (2 pies extra en terreno difícil), a no ser que una criatura tenga velocidad al trepar o nadar. A criterio del DM, trepar por una superficie vertical o una con escasos agarraderos requiere una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, cubrir cualquier distancia en aguas turbulentas podría requerir una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo).

SALTAR

Tu Fuerza determina lo lejos que puedes saltar.

Salto de Longitud. Cuando haces un salto de longitud, cubres un número de pies hasta tu puntuación de Fuerza si recorres a pie al menos 10 pies inmediatamente antes del salto. Cuando haces un salto de longitud sin carrerilla, puedes alcanzar solo la mitad de esa distancia. De cualquier modo, cada pie que cubras con el salto te cuesta un pie de movimiento.

Esta regla presume que la altura de tu salto no importa, como podría darse al saltar un arroyo o un abismo. A discreción del DM, deberías tener éxito en una tirada de Fuerza (Atletismo) CD 10 para saltar un obstáculo bajo (no más alto que un cuarto de la distancia de salto), como un seto o un muro bajo. De lo contrario, te golpearías con él.

Cuando aterrizas sobre terreno difícil, debes tener éxito en una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 10 para caer de pie. De lo contrario, caerías tumbado.

Salto de Altura. Cuando haces un salto de altura, alcanzas en el aire un número de pies igual a 3 + tu modificador de Fuerza si te mueves a pie al menos 10 pies antes del salto. Cuando realices un salto de altura sin carrerilla, puedes saltar solo la mitad de esta distancia. De cualquier modo, cada pie que cubras en el salto te cuesta un pie de movimiento. En algunas circunstancias, tu DM podría permitirte una tirada de Fuerza (Atletismo) para saltar más alto de lo que normalmente podrías.

Puedes extender tus brazos la mitad de tu altura sobre ti durante el salto. De este modo, podrías alcanzar sobre ti una distancia igual a la altura del salto más 1½ veces tu altura.

ACTIVIDAD DURANTE EL VIAJE

Mientras los aventureros viajan a través de un calabozo o de las tierras salvajes necesitan permanecer alerta del peligro, y otros personajes podrían realizar otras tareas para facilitar la travesía del grupo.

ORDEN DE MARCHA

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha. Un orden de marcha hace más fácil el determinar qué personajes son afectados por trampas, cuáles pueden detectar enemigos ocultos, y cuáles son los más cercanos a sus enemigos cuando se desata un combate.

Un personaje puede ocupar la posición de vanguardia, uno o más las posiciones medias o la posición de retaguardia. Los personajes en vanguardia y retaguardia necesitan espacio suficiente para viajar hombro con hombro con los otros en su posición. Cuando el espacio es demasiado estrecho, el orden de marcha debe cambiar, normalmente moviendo a los personajes a la posición media.

Menos de Tres Posiciones. Si un grupo de aventureros organiza su orden de marcha con solo dos posiciones, éstas serán la de vanguardia y la de retaguardia. Si solo hay una posición, ésta se considerará posición de vanguardia.

SIGILO

Mientras viajan a ritmo lento, los personajes pueden moverse con sigilo. Mientras no estén en una zona abierta, podrían intentar sorprender o acechar a otras criaturas que

se encuentren. Ver las reglas de esconderse en el Capítulo 7.

DETECTANDO AMENAZAS

Usa las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de los personajes para determinar si alguien en el grupo se percata de una amenaza oculta. El DM podría decidir que una amenaza podría ser detectada solo por personajes en una posición particular. Por ejemplo, mientras los personajes están explorando un laberinto de túneles, el DM podría decidir que solo aquellos personajes en la posición de retaguardia tienen posibilidades de oír o ver a la criatura sigilosa que sigue al grupo, mientras que los personajes en las posiciones medias o de vanguardia no podrían.

Mientras viajan a ritmo rápido, los personajes tienen un penalizador de -5 a sus puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) para detectar amenazas ocultas.

Encuentros con Criaturas. Si el DM determina que los aventureros tienen un encuentro con otras criaturas mientras viajan, es cosa de ambos grupos el decidir qué sucede a continuación. Cada grupo debería decidir si atacar, iniciar una conversación, huir o esperar y ver qué hace el otro grupo.

Sorprendiendo a los Enemigos. Si los aventureros tienen un encuentro con una criatura o grupo hostiles, el DM determina si los aventureros o sus enemigos podrían ser sorprendidos cuando estalla el combate. Ver el Capítulo 9 para más información sobre la sorpresa.

OTRAS ACTIVIDADES

Los personajes que centran su atención en otras tareas mientras el grupo viaja no están concentrados detectar el peligro. Estos personajes no contribuyen con su puntuación de Sabiduría (Percepción) a las posibilidades del grupo de detectar amenazas ocultas. Sin embargo, un personaje que no esté pendiente de buscar peligros podría realizar en su lugar una de las siguientes actividades, o alguna otra actividad con permiso del DM.

Guiar. El personaje podría intentar prevenir al grupo de que se pierda, realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo pida (La Guía del Dungeon Master tiene reglas para determinar si el grupo se pierde).

Dibujar un Mapa. El personaje puede dibujar un mapa que registre el progreso del grupo y ayude a los personajes a volver a la senda en caso de que se pierdan. No se requiere tirada de característica.

Rastrear. Un personaje puede seguir los rastros de otra criatura, realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo pida (la Guía del DM contiene las reglas para rastrear).

Forrajear. El personaje puede estar pendiente de encontrar fuentes de agua y comida realizando una tirada de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo requiera (la Guía del Dungeon Master contiene las reglas de forrajear).

SEPARANDO EL GRUPO

En algunas ocasiones, tiene sentido separar el grupo de aventureros, especialmente si quieres que uno o más personajes exploren por delante. Podéis formar varios grupos, cada uno moviéndose a velocidad diferente. Cada grupo tendría sus propias posiciones de vanguardia, media y retaguardia.

El inconveniente de esta táctica es que el grupo podría encontrarse dividido en varios grupos más pequeños en caso de un ataque. La ventaja es que un pequeño grupo de personajes sigilosos moviéndose lentamente pueden ser capaces de acechar a enemigos que podrían ser descubiertos por personajes más ruidosos. Un par de pícaros moviéndose a ritmo lento son mucho más difíciles de detectar cuando dejan atrás a su amigo el guerrero enano.

EL ENTORNO

Por su naturaleza, ir de aventuras requiere internarse en lugares que son oscuros, peligrosos y repletos de misterios por explorar. Las reglas en esta sección cubren algunas de las formas más importantes en las que los aventureros interactúan con el entorno en estos lugares. La Guía del Dungeon Master contiene reglas que cubren situaciones más inusuales.

CAERSE

Una caída de una gran altura es uno de los peligros más frecuentes a los que se puede encarar un aventurero.

Al final de la caída, una criatura recibe 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de caída, hasta un máximo de 20d6. La criatura cae tumbada, a no ser que evite recibir daño de la caída.

AHOGARSE

Una criatura puede aguantar su respiración un número de minutos igual a 1 + su modificador de Constitución (mínimo 30 segundos).

Cuando una criatura se queda sin respiración, puede sobrevivir un número de turnos igual a su modificador de Constitución (mínimo 1 turno). Al inicio de su siguiente turno, baja a 0 puntos de golpe y está moribundo.

Por ejemplo, una criatura con una Constitución de 14 podría aguantar la respiración durante 3 minutos. Si empieza a ahogarse, tiene 2 turnos para tomar aire antes de que se quede con 0 puntos de golpe.

VISIÓN Y LUZ

Las tareas más fundamentales en una aventura (percibir el peligro, encontrar objetos ocultos, impactar a un enemigo en combate y asignar el objetivo de un conjuro, por nombrar unas pocas), se sustentan en gran medida en la habilidad de un personaje para ver. La oscuridad y otros efectos que oscurecen la visión pueden significar un impedimento significativo.

Un área determinada puede estar ligera o fuertemente oscurecida. En un área **ligeramente a oscuras**, como con luz tenue, niebla dispersa o follaje moderado, las criaturas tienen desventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que tengan que ver con la línea de visión.

Un área **fuertemente a oscuras** —como la oscuridad, niebla opaca o follaje denso— bloquea la visión por completo. Una criatura en un área fuertemente a oscura sufre los efectos de la condición cegado (ver Apéndice A).

La presencia o la ausencia de luz en un entorno crea tres categorías de iluminación: luz brillante, luz tenue y oscuridad.

La **luz brillante** permite a la mayoría de las criaturas ver normalmente. Incluso los días nublados proveen de luz brillante, al igual que las antorchas, linternas, fuegos y otras fuentes de iluminación en un radio específico.

La **luz tenue**, también llamada sombras, crea un área ligeramente oscurecida. Un área de luz tenue es normalmente el límite entre una fuente de luz brillante como una antorcha y la oscuridad de alrededor. La suave luz del crepúsculo y el amanecer también cuenta como luz tenue. Una luna llena particularmente brillante podría bañar la tierra con luz tenue.

La **oscuridad** crea un área fuertemente oscurecida. Los personajes afrontan la oscuridad en exteriores por la noche (incluso la mayoría de noches a la luz de la luna), en los confines de un calabozo sin iluminar o una cripta subterránea, o en un área de oscuridad mágica.



VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Una criatura con visión en la oscuridad puede percibir sus alrededores sin tener que depender de la vista, dentro de un radio específico. Las criaturas sin ojos, como los cienos y las criaturas con ecolocalización o sentidos incrementados, como los murciélagos y los dragones auténticos, poseen este sentido.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Muchas criaturas en los mundos de D&D, especialmente aquellos que residen bajo tierra, poseen visión en la penumbra. Dentro de un rango específico, una criatura con visión en la penumbra puede ver en la oscuridad como si la oscuridad fuese luz tenue, por lo tanto las áreas de oscuridad están simplemente ligeramente oscurecidas en lo que respecta a esa criatura. Sin embargo, la criatura no puede distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

VISIÓN VERDADERA

Una criatura con visión verdadera puede, dentro de un rango específico, ver en oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente ilusiones visuales y tener éxito automáticamente en tiradas de salvación contra ellas, y percibir la forma original de un cambiante o una criatura que haya sido transformada por medio de la magia. Además, la criatura puede ver dentro del Plano Etéreo.

AGUA Y COMIDA

Los personajes que no coman o beban sufren los efectos de la fatiga (ver Apéndice A). La fatiga causada por la ausencia de comida o bebida no puede ser eliminada hasta que el personaje coma y beba la cantidad requerida por completo.

COMIDA

Un personaje necesita una libra de comida por día y puede hacer que su comida dure más subsistiendo con medias raciones. Comer la mitad de una libra de comida al día cuenta como medio día sin comida.

Un personaje puede subsistir sin comida un número de días igual a 3 + su modificador de Constitución (mínimo 1). Al final de cada día más allá de este límite, un personaje sufre automáticamente un nivel de fatiga.

Un día normal de comer pone a cero la cuenta de los días sin comida.

AGUA

Un personaje necesita un galón de agua por día, o dos galones por día si el clima es caluroso. Un personaje que beba solo la mitad de esta agua debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir un nivel de fatiga al final del día. Un personaje con acceso a menos agua aun automáticamente sufre un nivel de fatiga al final del día.

Si el personaje ya tenía uno o más niveles de fatiga, el personaje recibirá dos niveles en cualquiera de los dos casos.

INTERACCIONANDO CON OBJETOS

La interacción de un personaje con objetos en un entorno es a menudo fácil de resolver en el juego. El jugador cuenta al DM qué está haciendo su personaje con alguna cosa, como mover una palanca, y el DM describe qué ocurre (en caso de que ocurra algo).

Por ejemplo, un personaje podría decidir tirar de una palanca, que podría, como consecuencia, levantar un rastrillo, inundar una habitación de agua o abrir una puerta secreta en un muro cercano. Si la palanca estuviese atascada por el óxido, sin embargo, el DM podría requerir una tirada de Fuerza para ver si el personaje pudiera girar la palanca a su lugar. El DM fija la CD de cualquier tirada basada en la dificultad de la tarea.

Los personajes también pueden dañar los objetos con sus armas y conjuros. Los objetos son inmunes al veneno y al daño psíquico, pero en cambio pueden ser afectados por ataques físicos y mágicos del mismo modo que las criaturas. El DM determina la Clase de Armadura de un objeto y sus puntos de golpe, y puede decidir que ciertos objetos tienen resistencia o inmunidad a ciertos tipos de ataque (es difícil cortar una cuerda con una clava, por ejemplo). Los objetos siempre fallarán las tiradas de salvación de Fuerza o Destreza, y son inmunes a efectos que requieran otras salvaciones. Cuando un objeto baja a 0 puntos de golpe, se rompe.

Un personaje puede también intentar una tirada de Fuerza para romper un objeto. El DM fija la CD para cualquiera de estas tiradas.

INTERACCIÓN SOCIAL

Explorar calabozos, superar obstáculos y matar monstruos son partes esenciales de las aventuras de D&D. No menos importantes, sin embargo, son las interacciones sociales que los aventureros tienen con otros habitantes del mundo.

La interacción se da de variadas formas. Puedes necesitar convencer a un ladrón sin escrúpulos que confiese sobre alguna actividad ilícita, puedes intentar adular a un dragón para que te perdone la vida. El DM asume los roles de cualquier personaje que participe en la interacción y que no pertenezca a ningún otro jugador de la mesa. Cualquiera de estos personajes será llamado **personaje no jugador** (PNJ).

En términos generales, la actitud de un PNJ hacia ti se describe como amistosa, indiferente u hostil. Los PNJs amistosos están predispuestos a ayudarte, y aquellos hostiles están inclinados a inmiscuirse en tu camino. Es más fácil sacar lo que quieres de un PNJ amistoso, por supuesto.

Las interacciones sociales tienen dos aspectos primarios: interpretación y tiradas de característica.

INTERPRETACIÓN

La interpretación es, literalmente, el acto de representar un rol. En este caso, tú como jugador estás determinando cómo tu personaje piensa, actúa y habla.

La interpretación es parte de cualquier aspecto del juego, y cobra más relevancia durante las interacciones sociales. Las rarezas de tu personaje, sus gestos y su personalidad tendrán influencia en cómo se resuelven las interacciones.

Hay dos estilos que puedes usar cuando interpretes a tu personaje: el modo descriptivo y el modo activo. Muchos jugadores usan una combinación de los dos estilos. Usa cualquier combinación de los dos que mejor te funcione.

MÉTODO DE INTERPRETACIÓN DESCRIPTIVO

Con este método, tú describes las palabras y acciones de tu personaje al DM y a los otros jugadores. Dibujando tu imagen mental de tu personaje, cuentas a todos lo que tu personaje hace y cómo lo hace.

Por ejemplo, Chris interpreta a Tordek el enano. Tordek tiene mal genio y culpa a los elfos del Bosque de la Capa de los infortunios de su familia. En una taberna, el ofensivo juglar elfo se sienta en la mesa de Tordek e intenta iniciar una conversación con el enano.

Chris dice: "Tordek escupe en el suelo, gruñe un insulto al bardo y se marcha golpeando fuertemente con los pies hacia la barra. Se sienta en un taburete y mira con furia al elfo antes de pedir otra bebida."

En este ejemplo, Chris ha verbalizado el humor de Tordek y le ha dado al DM una idea clara de la actitud y las

acciones de su personaje. Cuando uses la interpretación descriptiva, ten en cuenta estas cosas:

- Describe las emociones y la actitud de tu personaje
- Céntrate en las intenciones de tu personaje y en cómo otros las perciben.
- Provee de tanto adorno como te resulte cómodo.

No te preocupes de hacer las cosas exactamente bien. Simplemente céntrate en pensar sobre lo que tu personaje haría y describe lo que veas en tu imaginación.

MÉTODO DE INTERPRETACIÓN ACTIVO

Si la interpretación descriptiva cuenta al DM y a tus compañeros jugadores lo que tu personaje piensa y hace, la interpretación activa se lo muestra.

Cuando uses la interpretación activa, hablas con la voz de tu personaje, como un actor interpretando un papel. Puedes incluso repetir los movimientos y el lenguaje corporal de tu personaje. Este método es más inmersivo que la interpretación descriptiva, aunque aún necesitarás describir cosas que no pueden ser actuadas de forma razonable.

Volviendo al ejemplo anterior de Chris interpretando a Tordek, esta sería la escena si Chris hubiese usado la interpretación activa:

Hablando como Tordek, Chris dice con una voz áspera y profunda: "Me preguntaba por qué olía de pronto mal por aquí. Si quisiera escuchar algo de ti, te partiría el brazo y disfrutaría de tus alaridos." Con su voz normal, Chris añade: "Me levanto, miro con furia al elfo y me dirijo a la barra."

RESULTADOS DE LA INTERPRETACIÓN

El DM usa las acciones y actitudes de tu personaje para determinar cómo un PNJ reacciona. Un PNJ cobarde cederá bajo amenazas de violencia. Un enano terco rechazará a cualquiera que le importune. Un dragón vanidoso aceptará con entusiasmo las adulaciones.

Cuando interactúes con un PNJ, presta atención a la representación del humor, diálogo y personalidad del PNJ. Deberías ser capaz de determinar los rasgos de personalidad, ideales, defectos y vínculos del PNJ, por lo que tenlos en cuenta para influenciar la actitud de dicho PNJ.

Las interacciones en D&D son muy parecidas a las interacciones en la vida real. Si puedes ofrecer a un PNJ algo que quiere, amenazarle con algo que teme o jugar con sus objetivos y simpatías, puedes usar las palabras para

conseguir cualquier cosa que quieras. Por otro lado, si insultas a un guerrero orgulloso o hablas mal de los aliados de un noble, tus esfuerzos para convencerlo o engañarlo pronto fracasarán.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Como añadido a la interpretación, las tiradas de característica son fundamentales en determinar el resultado de una interacción.

Tus esfuerzos por interpretar pueden alterar la actitud de un PNJ, pero podría haber un elemento de azar en la situación. Por ejemplo, tu DM podría pedir una prueba de Carisma en algún punto de una interacción si quiere que los dados jueguen un papel en determinar las reacciones de un PNJ. Otras tiradas podrían ser apropiadas en ciertas situaciones, a discreción del DM.

Presta atención a tus competencias en habilidad cuando pienses en cómo podrías interactuar con un PNJ, y decanta la baraja en tu favor usando una táctica que se sustente en tus mejores bonificadores y habilidades. Si el grupo necesita engañar a un guardia para que les deje entrar en un castillo, el pícaro que tiene competencia en

Engaño es la mejor apuesta para conducir la conversación. Cuando negocies por la liberación de un rehén, el clérigo con Persuasión debería ser el que más hable.

DESCANSO

Por muy héroes que sean, los aventureros no pueden dedicar cada hora del día a estar centrados en la exploración, la interacción social y el combate. Necesitan descansar: tiempo para dormir y comer, atender a sus heridas, refrescar sus mentes y espíritus para los conjuros y prepararse para una nueva aventura.

Los aventureros pueden tomarse pequeños descansos en mitad de un día de aventuras y un descanso prolongado al final del día.

DESCANSO BREVE

Un descanso breve es un periodo de respiro de al menos una hora de duración, durante el cual un personaje no hace nada más extenuante que comer, beber, leer y atender sus heridas.

Un personaje puede usar uno o más Dados de Golpe al final de un descanso breve, hasta el número máximo de Dados de Golpe de un personaje, que es igual al nivel de dicho personaje. Por cada Dado de Golpe usado de este modo, el jugador lanza el dado y añade su modificador de Constitución al mismo. El personaje recupera ese total

de puntos de golpe. El jugador puede decidir gastar un Dado de Golpe adicional tras cada tirada. Un personaje recupera Dados de Golpe tras finalizar un descanso prolongado, tal y como se explica más adelante.

DESCANSO PROLONGADO

Un descanso prolongado es un periodo de amplio de reposo, de al menos 8 horas de duración, durante el cual un personaje duerme o realiza actividades ligeras: leer, hablar, comer o montar guardia no más de 2 horas. Si el descanso es interrumpido por un periodo de actividad extenuante (al menos 1 hora de andar, luchar, conjurar o actividades aventureras similares), los personajes deben reanudar el descanso otra vez para ganar cualquier beneficio del mismo. Al final de un descanso prolongado, un personaje recupera todos los puntos de golpe perdidos. El personaje además recupera los Dados de Golpe gastados, hasta un número de dados igual a la mitad del número total para ese personaje. Por ejemplo, si un personaje tiene ocho Dados de Golpe, recuperará cuatro Dados de Golpe tras finalizar un descanso prolongado.

Un personaje no puede beneficiarse de más de un descanso prolongado en un periodo de 24 horas, y el personaje debe tener al menos 1 punto de golpe al inicio del descanso para ganar sus beneficios.

ENTRE AVENTURAS

Entre viajes a calabozos y batallas contra males ancestrales, los aventureros necesitan tiempo para descansar, recuperarse y prepararse para su siguiente aventura. Muchos aventureros además usan este tiempo para realizar otras tareas, como forjar armas y armaduras, realizar investigaciones o gastar su oro tan duramente ganado.

En algunos casos, el paso del tiempo es algo que ocurre con poca fanfarria o descripción. Cuando se empieza una nueva aventura, el DM puede simplemente declarar que ha pasado un cierto lapso de tiempo y permitirte que describas en términos generales qué ha estado haciendo tu personaje. Otras veces, el DM querría llevar la cuenta de cuánto tiempo ha pasado para que los eventos más allá de tu percepción sigan avanzando.

GASTOS DEL ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, escoges una calidad de vida en particular y pagas el coste del mantenimiento de ese estilo de vida como se describe en el Capítulo 5.

Vivir con un estilo de vida en particular no tiene un gran efecto en tu personaje, pero tu estilo de vida podría

afectar el modo en el que otros particulares o grupos reaccionan ante ti. Por ejemplo, llevando un estilo de vida aristocrático, podría ser más fácil influenciar a los nobles de la ciudad que si vivieses en la pobreza.

ACTIVIDADES EN PERIODO DE INACTIVIDAD

Entre aventuras, el DM podría preguntarte qué ha estado haciendo tu personaje durante este periodo de descanso. Los periodos de inactividad podrían variar en duración, pero cada actividad de inactividad requiere un cierto número de días en completarse antes de que ganes algún beneficio, y al menos 8 horas de cada día deberían dedicarse a la actividad para la cuenta de los días. Los días no necesitan ser consecutivos. Si dispones de más del mínimo de días para usar, puedes hacer la misma cosa por un periodo más prolongado de tiempo o cambiar a otra actividad entre aventuras.

Son posibles otras actividades entre aventuras diferentes a las aquí presentadas. Si quieres que tu personaje gaste su tiempo de inactividad realizando una tarea no cubierta aquí, discútelo con tu DM.

ARTESANÍA

Puedes crear objetos no mágicos, incluidos el equipo de aventurero y obras de arte. Debes tener competencia con las herramientas relacionadas con el objeto que estás intentando crear (normalmente herramientas de artesano). Podrías además requerir acceso a materiales o lugares especiales necesarios para crearlos. Por ejemplo, alguien competente con herramientas de herrero necesita una forja en condiciones para crear una espada o pieza de armadura.

Por cada día de inactividad que gastes creando objetos, puedes crear uno o más objetos con un valor total de mercado que no exceda de 5 po, y necesitas usar materias primas de un valor equivalente a la mitad de su valor de mercado. Si algo que quieras crear tiene un valor de mercado mayor que 5 po, haces progresos cada día en incrementos de 5 po hasta que alcances el valor de mercado para ese objeto. Por ejemplo, una coraza completa (valor de mercado de 1.500 po) llevaría 300 días en ser creada por ti mismo.

Múltiples personajes podrían combinar sus esfuerzos para crear un solo objeto, dando por hecho que todos los personajes tuviesen competencia con las herramientas requeridas y que estuviesen trabajando en el mismo lugar. Cada personaje contribuye en 5 po al valor de la tarea por cada día usado en ayudar a crear el objeto. Por ejemplo, tres personajes con el requisito de competencia en

herramienta y las instalaciones apropiadas, podrían crear una coraza en 100 días con un coste total de 750 po.

Mientras creas, puedes mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día o un estilo de vida cómodo a la mitad del coste normal (ver Capítulo 5 para más información sobre los gastos del estilo de vida).

EJERCER UNA PROFESIÓN

Puedes trabajar entre aventuras, permitiéndote mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día (ver Capítulo 5 para más información sobre gastos del estilo de vida). Este beneficio dura mientras continúes ejerciendo tu profesión.

Si eres miembro de una organización que te provea empleo remunerado, como un templo o un gremio de ladrones, puedes ganar lo suficiente para mantener un estilo de vida confortable en su lugar.

Si tienes competencia en la habilidad Interpretar y haces uso de tu habilidad de interpretar durante tu tiempo de inactividad, puedes ganar lo suficiente como para mantener un estilo de vida rico en su lugar.

RECUPERARSE

Puedes usar el tiempo de inactividad entre aventuras para recuperarte de una herida debilitante, enfermedad o veneno.

Tras tres días de inactividad usados recuperándote, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Con una salvación exitosa, puedes escoger uno de los siguientes resultados:

- Termina un efecto que te impida la recuperación de puntos de golpe.
- En las siguientes 24 horas, ganas ventaja en las tiradas de salvación contra una enfermedad o veneno que te esté afectando en la actualidad.

INVESTIGACIÓN

El tiempo entre aventuras es una gran oportunidad para realizar investigación, ganando entendimiento de los misterios que han ido desplegando durante el transcurso de la campaña. La investigación puede incluir leer cuidadosamente tomos polvorientos y pergaminos cuarteados en una biblioteca o comprar bebidas a los parroquianos para sacar rumores y cotilleos de sus labios.

Cuando comiences tu investigación, el DM determina si la información está disponible, cuántos días de



inactividad deberían tomarte el encontrarla, y si hubiese alguna restricción a tu búsqueda (como la necesidad de buscar en particular a alguien, algún tomo o alguna localización). El DM podría también requerirte que hicieses una o más tiradas de característica, como una tirada de Inteligencia (Investigación) para encontrar pistas que apunten hacia la información que buscas, o una prueba de Carisma (Persuasión) para asegurarte la ayuda de alguien. Una vez se reúnen estas condiciones, encontrarás dicha información si está disponible.

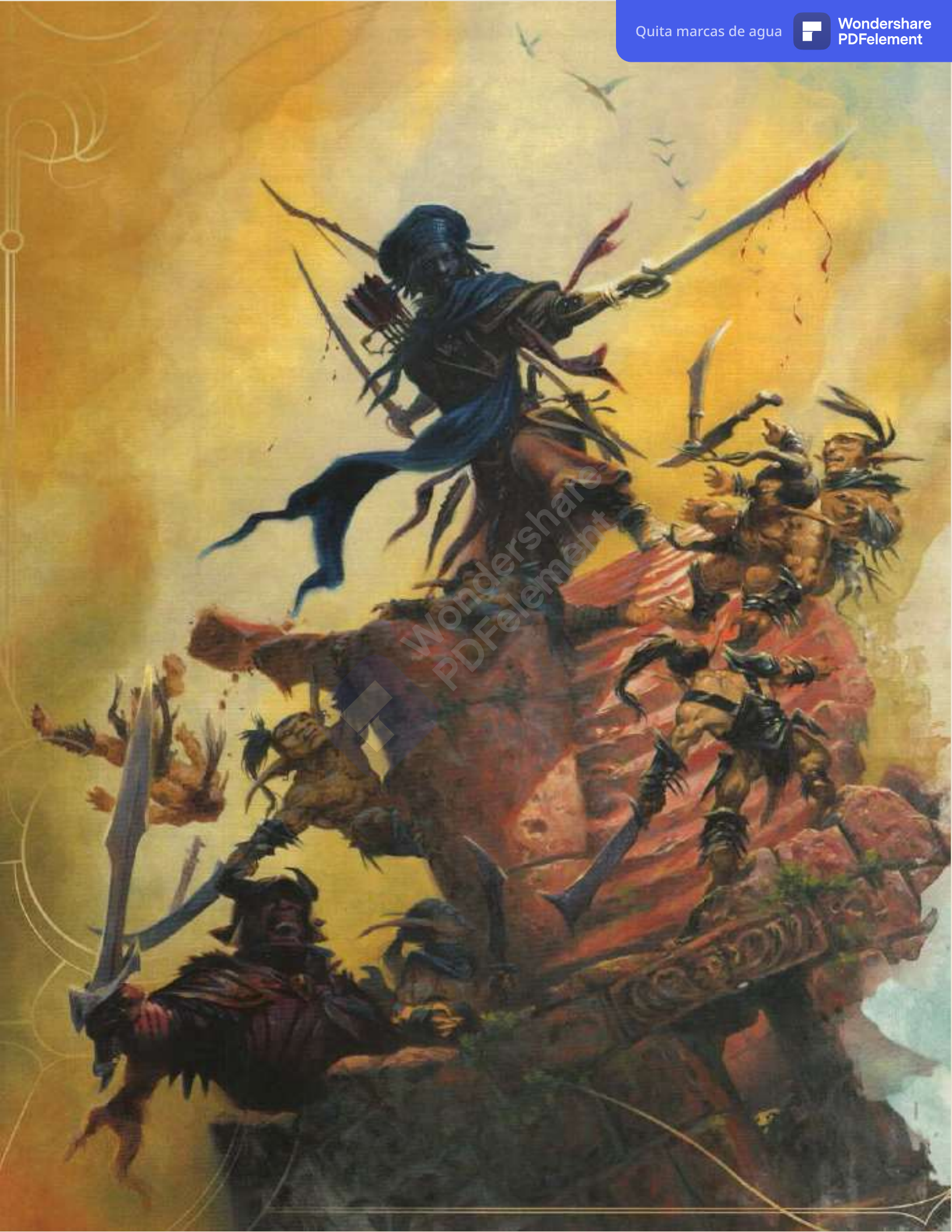
Por cada día de investigación, debes gastar 1 po para cubrir tus gastos. Este coste se suma a tus gastos normales por estilo de vida (como se discute en el Capítulo 5).

ENTRENAMIENTO

Puedes usar el tiempo entre aventuras para aprender un nuevo idioma o entrenarte con un conjunto de herramientas. Tu DM podría permitirte opciones de entrenamiento adicionales.

Primero, deberías encontrar a un instructor dispuesto a enseñarte. El DM determina cuánto tiempo requerirá y si harán falta una o más tiradas de característica.

El entrenamiento dura 250 días y tiene un coste de 1 po por día. Tras gastar la cantidad requerida de tiempo y dinero, aprendes el nuevo idioma o ganas competencia con la nueva herramienta.





CAPÍTULO 9: COMBATE

EL ESTRUENDO DE UNA ESPADA GOLPEANDO CONTRA un escudo. El terrible y desgarrador sonido de unas garras rasgando una armadura. El brillante resplandor de luz de la esfera de llamas del conjuro de un mago. El perforante olor a sangre en el aire, cortando a través del hedor de monstruos viles. Rugidos de furia, voces de triunfo, gritos de dolor. El combate en D&D puede ser caótico, mortal y emocionante.

Este capítulo proporciona las reglas que necesitas para que tus personajes y monstruos se enfrenten en combate, ya sea una breve escaramuza o un conflicto extendido en una mazmorra o el campo de batalla. Durante todo este capítulo, las reglas te conciernen, ya seas jugador o Dungeon Master. El Dungeon Master controla todos los monstruos y personajes no jugadores involucrados en el combate, y cada jugador controla un aventurero. “Tú” también puede significar el personaje o monstruo que controlas.

EL ORDEN DE COMBATE

Un combate típico es un enfrentamiento entre dos bandos, una ráfaga de golpes con un arma, fintas, esquivas, juego de piernas, y lanzamiento de conjuros. El juego organiza el caos del combate en un ciclo de asaltos y turnos. Un **asalto**

COMBATE PASO A PASO

1. **Determina la sorpresa.** El DM determina cuando cualquier involucrado en el combate es sorprendido.
2. **Establecer posiciones.** El DM decide dónde están colocados los personajes y monstruos. Con el orden de marcha establecido de los aventureros o sus posiciones de inicio en la habitación o en otra localización, el DM averiguará dónde están los adversarios —cómo de lejos y en qué dirección.
3. **Tirada de iniciativa.** Todo el mundo involucrado en el encuentro de combate tira iniciativa, determinando el orden de turno de los combatientes.
4. **Realizar los turnos.** Cada participante en la batalla realiza un turno en el orden de iniciativa.
5. **Comenzar el siguiente asalto.** Cuando todo el mundo involucrado en el combate ha tenido un turno, el asalto finaliza. Repetir desde el paso 4 hasta que la pelea finalice.

representa aproximadamente 6 segundos en el mundo de juego. Durante un asalto, cada contendiente en una batalla toma un **turno**. El orden de los turnos se determina al principio de un encuentro de combate, cuando todo el mundo tira iniciativa. Una vez que todo el mundo ha tenido su turno, la pelea continua al siguiente asalto, si ninguno de los bandos ha derrotado al contrario.

SORPRESA

Un grupo de aventureros se acerca sigilosamente a un campamento de bandidos, saliendo de entre los árboles para atacarlos. Un cubo gelatinoso se desliza por el suelo del pasillo de una mazmorra, pasando inadvertido ante los aventureros hasta que el cubo se traga a uno de ellos. En estas situaciones, un bando de la batalla sorprende al otro.

El DM determina quién puede ser sorprendido. Si ninguno de los bandos intenta ser sigiloso, automáticamente se perciben entre ellos. De lo contrario, el DM compara las tiradas de Destreza (Sigilo) de cualquiera que esté ocultándose con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de cada criatura en el bando contrario. Cualquier personaje o monstruo que no advierta la amenaza es sorprendida al principio del encuentro.

Si te encuentras sorprendido, no puedes moverte o realizar una acción en tu primer turno de combate, y no puedes hacer una reacción hasta que el turno acabe. Un miembro de un bando puede ser sorprendido incluso si los demás no lo han sido.

INICIATIVA

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando el combate comienza, cada participante hace una tirada de Destreza para determinar su lugar en el orden de iniciativa. El DM hace una tirada por los grupos completos de criaturas idénticas, por lo que cada miembro del grupo actúa al mismo tiempo.

EL DM posiciona los combatientes en orden desde aquel con el resultado más alto de la tirada de Destreza total hasta aquel con el más bajo. Ese es el orden (denominado el orden de iniciativa) en el cual actuarán durante cada asalto. El orden de iniciativa permanece siendo el mismo de una asalto a otro.

Si ocurre un empate, el DM decide el orden entre las criaturas empatadas controladas por él, y los jugadores deciden el orden entre sus personajes empatados. El DM

puede decidir el orden si el empate es entre un monstruo y un personaje jugador. Opcionalmente, el DM puede pedir que los personajes y monstruos empatados tiren un d20 para determinar el orden, la tirada más alta irá primero.

TU TURNO

En tu turno, puedes **mover** hasta una distancia igual a tu velocidad y **realizar una acción**. Tú decides entre moverte o realizar la acción en primer lugar. Tu velocidad —algunas veces denominada tu velocidad al caminar— está marcada en tu hoja de personaje.

Las acciones más comunes que puedes realizar están descritas más adelante en la sección Acciones en Combate de este capítulo. Muchas características de clase y otras habilidades proveen opciones adicionales para tu acción.

Más adelante, en la sección Movimiento y Posición de este capítulo, se detallan las reglas de movimiento.

Puedes abstenerte de moverte, de realizar una acción, o no hacer nada en absoluto en la totalidad de tu turno. Si no puedes decidir qué hacer en tu turno, considera tomar las acciones de Esquivar o Preparar, descritas en Acciones en Combate.

INTERACTUAR CON OBJETOS QUE TE RODEAN

Aquí se muestran algunos ejemplos de la clase de cosas que puedes hacer en conjunto con tu movimiento y acción:

- Desenfundar o envainar una espada.
- Abrir o cerrar una puerta.
- Coger una poción de tu mochila.
- Recoger un hacha caída.
- Coger una baratija de una mesa.
- Quitar un anillo de tu dedo.
- Meterte algo de comida en la boca.
- Clavar una bandera en el suelo.
- Pescar unas monedas de tu bolsillo del cinturón.
- Beber toda la cerveza de una jarra.
- Accionar una palanca o interruptor.
- Coger una antorcha de su soporte de pared.
- Coger un libro de un estante que puedas alcanzar.
- Extinguir un fuego pequeño.
- Ponerse una máscara.
- Coger la capucha de tu capa y ponerla sobre tu cabeza.
- Acercar tu oído a una puerta.
- Patear una piedra pequeña.
- Girar una llave en una cerradura.
- Tocar el suelo con una pértiga de 10 pies.
- Dar un objeto a otro personaje.

ACCIONES ADICIONALES

Algunas características de clase, conjuros, y otras habilidades te permiten realizar acciones extra en tu turno, denominadas acciones adicionales. La característica Acción Astuta, por ejemplo, permite a un pícaro realizar una acción adicional. Puedes tener una acción adicional solamente cuando una habilidad especial, conjuro u otro rasgo del juego indica que puedes hacer algo como una acción adicional. De otro modo no tienes ninguna acción adicional que realizar.

Solamente puedes realizar una acción adicional en tu turno, por lo que tienes que decidir qué acción adicional realizar cuando tienes más de una disponible.

Tú eliges cuándo realizar una acción adicional durante tu turno, a menos que la acción adicional te especifique el momento, y cualquier cosa que te prive de tu capacidad para realizar acciones, también te impide realizar acciones adicionales.

OTRAS ACTIVIDADES EN TU TURNO

Tu turno puede incluir una variedad de florituras que no requieren una acción o un movimiento.

Puedes comunicarte siempre que puedas, a través de breves palabras y gestos, mientras realizas tu turno. También puedes interactuar con un objeto o característica del entorno de forma gratuita, durante tanto tu movimiento como tu acción. Por ejemplo, puedes abrir una puerta mientras te mueves hacia un enemigo, o puedes sacar tu arma como parte de la misma acción que utilizas para atacar.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, necesitas usar tu acción. Algunos objetos mágicos y otros objetos especiales siempre requieren una acción para usarlos, como está reflejado en sus descripciones.

El DM puede pedirte que uses una acción para algunas de estas actividades cuando se necesite especial cuidado o se presente un obstáculo inusual. Por ejemplo, el DM puede pedirte razonablemente que uses una acción para abrir una puerta atrancada o girar una manivela para bajar un puente levadizo.

REACCIONES

Ciertas habilidades especiales, conjuros, y situaciones te permiten realizar una acción especial llamada reacción. Una reacción es una respuesta instantánea a un desencadenante de alguna clase, que puede ocurrir en tu turno o en el de cualquier otro. El ataque de oportunidad, descrito más adelante en este capítulo, es el tipo de reacción más común.

Cuanto realizas una reacción, no puedes realizar ninguna otra hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esa criatura puede continuar su turno justo después de la reacción.

MOVIMIENTO Y POSICIÓN

En combate, los personajes y los monstruos están en constante movimiento, a menudo usando su movimiento y posición para tener la sartén por el mango.

En tu turno, puedes moverte a una distancia igual a tu velocidad. Puedes usar tanta o tan poca de tu velocidad como quieras en tu turno, siguiendo estas reglas.

Tu movimiento puede incluir saltar, escalar y nadar. Estos distintos modos de movimiento pueden ser

VARIANTE: JUGAR EN UNA REJILLA O MAPA DE CASILLAS

Si juegas un combate usando una rejilla cuadrada y miniaturas u otras fichas, sigue estas reglas.

Casillas. Cada casilla en la rejilla representa 5 pies.

Velocidad. En lugar de mover pie a pie, mueve casilla a casilla en la rejilla. Esto significa que usas tu velocidad en tramos de 5 pies. Esto es particularmente fácil si traduces tu velocidad a casillas dividiendo la velocidad entre 5. Por ejemplo, una velocidad de 30 pies se traduce a una velocidad de 6 casillas.

Si usan rejilla a menudo, considera anotar tu velocidad en casillas en tu hoja de personaje.

Entrar en una casilla. Para entrar en una casilla, debes tener al menos 1 casilla de movimiento restante, incluso si la casilla es diagonalmente adyacente a la casilla en la que te encuentras (La regla para movimiento diagonal sacrifica realismo por el bien de un juego más fluido. La Guía del Dungeon Master proporciona directrices para usar un acercamiento más realista).

Si una casilla cuesta movimiento adicional, como lo hace una casilla de terreno difícil, necesitas tener suficiente movimiento para gastar al entrar. Por ejemplo, necesitas tener al menos 2 casillas de movimiento restantes para entrar en una casilla de terreno difícil.

Esquinas. El movimiento diagonal no puede atravesar la esquina de un muro, árbol grande, u otro rasgo del terreno que llene el espacio.

Distancias. Para determinar la distancia en una rejilla entre dos cosas — sean criaturas u objetos — empieza a contar casillas a partir de una casilla adyacente a uno de ellos y para de contar en el espacio de la otra. Cuenta por el camino más corto.





combinados con andar, o pueden constituir tu movimiento por completo. Sin embargo mientras estas moviéndote, descuenta la distancia de cada parte del movimiento de tu velocidad hasta que se haya agotado o hayas terminado de moverte.

La sección Tipos Especiales de Movimiento en el Capítulo 8 muestra las peculiaridades acerca de saltar, escalar y nadar.

SEPARANDO TU MOVIMIENTO

Puedes separar tu movimiento en tu turno, usando parte de tu velocidad antes y después de tu acción. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 pies, puedes moverte 10 pies, realizar tu acción y después moverte 20 pies.

MOVIÉNDOTE ENTRE ATAQUES

Si realizas una acción que incluya más de un ataque con arma, puedes separar tu movimiento entre esos ataques. Por ejemplo, un guerrero que pueda llevar a cabo dos ataques con la característica Ataque Adicional y que tenga una velocidad de 25 pies puede moverse 10 pies, realizar un ataque, moverse 15 pies y atacar de nuevo.

USANDO DIFERENTES VELOCIDADES

Si tienes más de un tipo de velocidad, como tu velocidad al caminar y velocidad de vuelo, puedes alternar entre tus velocidades durante tu movimiento. Siempre que alternes, resta la distancia que ya hayas movido de tu nueva velocidad. El resultado determina cuánto puedes mover. Si el resultado es 0 o menos, no puedes usar la nueva velocidad durante el movimiento actual.

Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 y una velocidad de vuelo de 60 a causa de que un mago te ha lanzado un conjuro de Vuelo sobre ti, podrías volar 20 pies, caminar 10 pies, y entonces elevarte en el aire para volar 30 pies más.

TERRENO DIFÍCIL

El combate rara vez tiene lugar en habitaciones vacías o en planicies sin características. Cavernas repletas de piedras, bosques llenos de maleza, escaleras traicioneras —el escenario de una pelea típica contiene terreno difícil.

Cada pie de movimiento en terreno difícil cuesta 1 pie adicional. La regla se cumple incluso si múltiples cosas en un espacio cuentan como terreno difícil.

Muebles bajos, escombros, maleza, escaleras empinadas, nieve y la superficie de un pantano son ejemplos de terreno difícil. El espacio de otra criatura, sea hostil o no, también cuenta como terreno difícil.

TUMBARSE

Los combatientes a menudo se encuentran yaciendo en el suelo, ya sea porque han sido noqueados o porque se hayan tumbado ellos mismos. En el juego, ellos se consideran tumbados, una condición descrita en el Apéndice A.

Puedes **tumbarte** sin usar tu velocidad. **Levantarte** requiere más esfuerzo, hacerlo cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es de 30 pies, puedes gastar 15 pies de movimiento para levantarte. No puedes levantarte si no te queda suficiente movimiento o si tu velocidad es de 0.

Para moverte mientras estás tumbado, tienes que gatear o usar magia como la teletransportación. Cada pie de movimiento mientras estás gateando te cuesta 1 pie adicional. Gatear 1 pie en terreno difícil, por lo tanto, te cuesta 3 pies de movimiento.

Moverse a Través de Otras Criaturas

Puedes moverte a través del espacio de una criatura no hostil. Por el contrario, puedes moverte a través del espacio de una criatura hostil solamente si la criatura es al menos dos tamaños mayor o menor que tú. Recuerda que el espacio de otra criatura es terreno difícil para ti.

Independientemente de si una criatura es amiga o enemiga, no puedes terminar tu movimiento en su espacio.

Si dejas el alcance de una criatura durante tu movimiento, provocas un ataque de oportunidad, como está explicado más adelante en el capítulo.

Movimiento de Vuelo

Las criaturas voladoras disfrutan muchos beneficios de movilidad, pero también tienen que lidiar con el peligro de caer. Si una criatura es derribada, tiene su velocidad reducida a 0, o si de cualquier otra manera es privada de su habilidad de movimiento, la criatura cae, a menos que tenga la habilidad de flotar o ser mantenida en el aire mediante magia, como por ejemplo mediante el conjuro volar.

TAMAÑO DE LA CRIATURA

Cada criatura ocupa una diferente cantidad de espacio. La tabla Categorías de Tamaño muestra cuanto espacio controla una criatura de un tamaño particular en combate. Los objetos algunas veces usan las mismas categorías de tamaño.

Categorías de Tamaño

Tamaño	Espacio
Diminuto	2 ½ por 2 ½ pies
Pequeño	5 por 5 pies
Mediano	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies
Enorme	15 por 15 pies
Gigantesco	20 por 20 pies o mayor

ESPACIO

El espacio de una criatura es el área en pies que controla efectivamente en combate, no una expresión de sus dimensiones físicas. Una típica criatura mediana no es de 5 pies de ancho, por ejemplo, pero puede controlar un espacio de ese tamaño. Si un hobgoblin Mediano permanece en una entrada de 5 pies de ancho, otra criatura no la puede atravesar a menos que el hobgoblin se lo permita.

El espacio de una criatura también refleja el área que necesita para luchar de forma efectiva. Por esa razón, hay un límite en el número de criaturas que pueden rodear otra criatura en combate. Asumiendo combatientes de tamaño Mediano, ocho criaturas pueden encajar en un radio de 5 pies alrededor de otra.

A causa de que criaturas mayores ocupan más espacio, menos de ellas pueden rodear la criatura. Si cinco criaturas Grandes se apiñan alrededor de una Mediana o más pequeña, hay poco espacio para alguna otra. Por el contrario, hasta veinte criaturas Medianas pueden rodear a una gigantesca.

APRETARSE EN UN ESPACIO MÁS PEQUEÑO

Una criatura puede apretarse en un espacio que sea lo suficientemente grande para una criatura de un tamaño menor que esta. De ese modo, una criatura Grande puede apretarse por un pasadizo que sea de sólo 5 pies de ancho. Mientras estás apretado en un espacio, una criatura debe gastar 1 pie adicional por cada pie que se mueva, y tiene desventaja en las tiradas de ataque y tiros de salvación de Destreza. Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja mientras están en un espacio más pequeño.



ACCIONES EN COMBATE

Cuando realizas tu acción en tu turno, puedes realizar una de las acciones mostradas aquí, una acción que hayas ganado de tu clase o de un rasgo especial, o una acción que improvises. Muchos monstruos tienen opciones de acción en sus propios bloques de estadísticas.

Cuando describes una acción no detallada en las reglas, el DM te dirá si esa acción es posible y que tipo de tirada necesitas para realizarla, si es que la hay, para determinar el éxito o el fallo.

ATACAR

La acción más común a realizar es la acción de Ataque, ya sea que estés blandiendo una espada, disparando una flecha con un arco o peleando con tus puños.

Con esta acción, haces un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Consulta la sección Realizar un Ataque para las reglas que rigen los ataques.

Ciertas características, como el Ataque Adicional del guerrero, te permiten realizar más de un ataque con esta acción.

LANZAR UN CONJURO

Los lanzadores de conjuros como los magos y los clérigos, así como muchos monstruos, tienen acceso a conjuros y pueden usarlos con máxima eficacia en combate. Cada conjuro tiene un tiempo de lanzamiento, que especifica si el lanzador debe usar una acción, una reacción, minutos o incluso horas para lanzar el conjuro. Lanzar un conjuro no es necesariamente, por lo tanto, una acción. La mayoría de los conjuros tienen un tiempo de lanzamiento de 1 acción, por lo que el lanzador a menudo usa su acción en combate para lanzar dicho conjuro. Consulta el Capítulo 10 para las reglas de lanzamiento de conjuros.

CARRERA

Cuando realizas la acción de Carrera, ganas una acción de movimiento adicional para el resto del turno actual. El incremento es igual a tu velocidad, después de aplicar cualquier modificador. Con una velocidad de 30 pies, por ejemplo, puedes moverte hasta 60 pies en tu turno si te desplazas.

Cualquier incremento o decremento de tu velocidad cambia este movimiento adicional en la misma cantidad. Si tu velocidad de 30 pies es reducida a 15 pies, por ejemplo, puedes moverte hasta 30 pies este turno si te desplazas.

RETIRADA

Si realizas la acción de Retirada, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad por el resto del turno.

ESQUIVAR

Cuando realizas la acción de Esquivar, te centras por completo en evitar ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, cualquier tirada de ataque realizada contra ti está en desventaja si puedes ver al atacante, y puedes realizar tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Pierdes este beneficio si estás incapacitado (como se explica en el Apéndice A) o si tu velocidad se ve reducida a 0.

AYUDAR

Puedes ofrecer tu ayuda a otra criatura para completar una tarea. Cuando realizas la acción de Ayudar, la criatura a la que ayudas gana ventaja en su siguiente tirada de habilidad que realice para llevar a cabo la tarea en la que lo estás ayudando, siempre que realice la tirada antes del comienzo de tu siguiente turno.

Alternativamente, puedes ayudar a una criatura amiga para atacar una criatura a 5 pies de ti. Fintas, distraes al objetivo, o de cualquier otra manera trabajáis en equipo para hacer el ataque de tu aliado más efectivo. Si tu aliado ataca el objetivo antes de tu siguiente turno, la primera tirada de ataque se realiza con ventaja.

OCULTARSE

Cuando realizas la acción de Ocultarte, realizas una tirada de Destreza (Sigilo) para intentar ocultarte, siguiendo las reglas para ocultarse en el Capítulo 7. Si tienes éxito, adquieres ciertos beneficios, como se describen en la

IMPROVISAR UNA ACCIÓN

Tu personaje puede hacer cosas que no estén reflejadas en las acciones de este capítulo, como derribar puertas, intimidar enemigos, percibir debilidades en defensas mágicas, o solicitar negociar con el enemigo. La única limitación en las acciones que puedes intentar está en tu imaginación y en las puntuaciones de característica de tu personaje. Mira en las descripciones de Características en el Capítulo 7 para inspirarte a la hora de improvisar.

Cuando describes una acción no detallada en las reglas, el DM te dirá si la acción es posible y que tipo de tirada necesitas para hacerla, en caso de haberla, para determinar el éxito o el fracaso.

sección “Atacantes Ocultos y Objetivos” más adelante en este capítulo.

PREPARADO

Algunas veces quieres saltar sobre un enemigo o esperar a una circunstancia particular antes de actuar. Para hacerlo, puedes realizar la acción Preparado en tu turno y de ese modo puedes actuar más tarde en el asalto usando tu reacción.

Primero, decides que circunstancia perceptible desencadenará tu reacción. Después, decides la acción que realizarás en respuesta a dicho desencadenante, o eliges moverte hasta tu velocidad en respuesta a él. Los ejemplos incluyen “Si el cultista pisa sobre la trampilla, tiraré de la palanca que la abre”, y “Si el goblin camina hacia mí, me alejo”.

Cuando el desencadenante ocurra, puedes realizar tu reacción justo después de que acabe el desencadenante o ignorarlo. **Recuerda que puedes realizar sólo una reacción por asalto.**

Cuando preparas un conjuro, lo lanzas como haces normalmente pero mantienes su energía, que la liberarás con tu reacción cuando ocurra el desencadenante. Para prepararlo, un conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción, y mantener la energía del conjuro requiere concentración (explicada en el Capítulo 10). Si tu concentración se interrumpe, el conjuro se disipa sin tener efecto. Por ejemplo, si te estás concentrando en el conjuro telaraña y preparas proyectil mágico, tu conjuro telaraña acaba, y si tu recibes daño antes de liberar tu misil mágico con tu reacción, tu concentración podría romperse.

BUSCAR

Cuando realizas la acción de Buscar, centras tu atención en encontrar algo. Dependiendo de la naturaleza de tu búsqueda, el DM puede pedirte que realices una tirada de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación).

USAR UN OBJETO

Normalmente puedes interactuar con un objeto mientras haces cualquier otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de un ataque. Cuando un objeto requiere tu acción para su uso, realizas la acción de Utilizar un Objeto. Esta acción es también útil cuando quieres interactuar con más de un objeto en tu turno.



REALIZAR UN ATAQUE

Si estás golpeando con un arma cuerpo a cuerpo, disparando un arma de alcance, o haciendo una tirada de ataque como parte de un conjuro, un ataque tiene una estructura simple.

1. **Elige un objetivo.** Elige un objetivo dentro de tu rango de ataque: una criatura, un objeto o una ubicación.
2. **Determina modificadores.** El DM determina si el objetivo tiene cobertura y si tienes ventaja o desventaja contra el objetivo. Además, los conjuros, habilidades especiales, y otros efectos pueden otorgar penalizadores o bonificadores a tu tirada de ataque.
3. **Resuelve el ataque.** Realizas la tirada de ataque. Con un impacto, realizas la tirada de daño, a menos que un ataque en particular tenga reglas que especifiquen lo contrario. Algunos ataques causan efectos especiales además o en lugar del daño.

Si alguna vez hay duda sobre si lo que estás haciendo cuenta como un ataque, la regla es sencilla: si estás realizando una tirada de ataque, estás haciendo un ataque.

TIRADAS DE ATAQUE

Cuando realizas un ataque, tu tirada de ataque determina si el ataque impacta o falla. Para realizar una tirada de ataque, lanza un d20 y añade los modificadores apropiados. Si el total de la tirada más los modificadores iguala o excede la Clase de Armadura (CA) del objetivo, el ataque impacta. La CA de un personaje se determina en la creación de personajes, mientras que la CA de un monstruo está en su bloque de estadísticas.

MODIFICADORES A LA TIRADA

Cuando un personaje realiza una tirada de ataque, los dos modificadores más comunes a la tirada son el modificador de característica y el bonificador de competencia del personaje. Cuando un monstruo realiza una tirada de ataque, usa cualquier modificador proporcionado en su bloque de características.

Modificador de Característica. El modificador de característica utilizado para un arma cuerpo a cuerpo es Fuerza, y el modificador de característica utilizado por un arma a distancia es Destreza. Las armas que posean las propiedades sutileza o arrojadiza rompen esta regla.

Algunos conjuros también requieren una tirada de ataque. El modificador de característica usado por un conjuro de ataque depende de la característica de

lanzamiento de conjuros del lanzador, como se explica en el Capítulo 10.

Bonificador de Competencia. Añades tu bonificador de competencia a tu tirada de ataque cuando tu ataque use un arma con la cual eres competente, así como cuando ataques con un conjuro.

RESULTADOS DE 1 O 20

Algunas veces el destino bendice o maldice a un combatiente, causando que el novato impacte y que el veterano falle.

Si la tirada de d20 para un ataque es un 20, el ataque impacta independientemente de cualquier modificador o de la CA del objetivo. Además, el ataque es un impacto crítico, como se explica más adelante en este capítulo.

Si la tirada de d20 para un ataque es un 1, el ataque falla independientemente de cualquier modificador o la CA del objetivo.

ATACANTES OCULTOS Y OBJETIVOS

Los combatientes a menudo intentan escapar de la atención de sus enemigos tratando de ocultarse, lanzando el conjuro de invisibilidad, o acechando en la oscuridad.

Cuando atacas a un objetivo que no puedes ver, tienes desventaja en la tirada de ataque. Esto se cumple si estas adivinando la posición del objetivo o si tienes como objetivo a una criatura que puedes escuchar pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en la posición que has atacado, automáticamente fallas, pero lo típico es que el DM sólo diga que el ataque ha fallado, no si has acertado la posición del objetivo.

Cuando una criatura no puede verte, tienes ventaja en las tiradas de ataque contra ella.

Si estás oculto —tanto sin poder ser visto como sin ser oído— cuando realizas un ataque, revelas tu posición cuando el ataque impacte o falle.

ATAQUES A DISTANCIA

Cuando realizas un ataque a distancia, tú puedes disparar un arco o una ballesta, puedes lanzar un hacha de mano, o de cualquier manera enviar proyectiles para impactar a un enemigo a distancia. Un monstruo podría disparar espinas de su cola. Muchos conjuros también implican realizar un ataque a distancia.

ALCANCE

Puedes realizar ataques a distancia sólo contra objetivos dentro de un alcance específico.

Si un ataque a distancia, como uno realizado con un conjuro, tiene un único alcance, no puedes atacar un objetivo más allá de ese alcance.

Algunos ataques a distancia, como aquellos realizados con un arco largo o un arco corto, tienen dos rangos. El número más pequeño es el alcance normal, y el más alto es el alcance largo. Tu tirada de ataque tiene desventaja cuando tu objetivo está fuera de tu alcance normal, y no puedes atacar un objetivo que esté más lejos de tu alcance largo.

ATAQUES A DISTANCIA EN COMBATE CERRADO

Apuntar un ataque a distancia es más difícil cuando un enemigo está a tu lado. Cuando realizas un ataque a distancia con un arma, conjuro, o por algún otro medio, tienes desventaja en la tirada de ataque si estas a 5 pies de una criatura hostil que puede verte y no se encuentre incapacitada.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Acostumbrado en el combate mano a mano, un combate cuerpo a cuerpo te permite atacar un enemigo en tu alcance. Un ataque cuerpo a cuerpo normalmente usa un arma de mano como una espada, un martillo de guerra, o un hacha. Un monstruo típico realiza un ataque cuerpo a cuerpo cuando golpea con sus garras, cuernos, dientes, tentáculos, u otra parte del cuerpo. Algunos conjuros también implican realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

La mayoría de las criaturas tienen un **alcance** de 5 pies y pueden atacar de ese modo a objetivos a 5 pies de ellos cuando realizan un ataque cuerpo a cuerpo. Ciertas criaturas (normalmente aquellas más grandes que las de tamaño Mediano) tienen ataques cuerpo a cuerpo con un alcance mayor a 5 pies, como se indica en sus descripciones.

Cuando te encuentras **desarmado**, puedes luchar cuerpo a cuerpo realizando un ataque desarmado, como se muestra en la tabla Armas del Capítulo 5.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

En una pelea, todo el mundo está constantemente atento a que los enemigos bajen la guardia. Rara vez puedes moverte de forma descuidada por delante de tus enemigos

sin ponerte en peligro; hacerlo provoca un ataque de oportunidad.

Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura hostil que puedas ver sale de tu alcance. Para realizar un ataque de oportunidad, usas tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura que lo

PRUEBAS ENFRENTADAS EN COMBATE

La batalla a menudo pone a prueba tus habilidades contra las de tu adversario. Tal desafío es representado mediante una tirada enfrentada. Esta sección incluye las tiradas enfrentadas más comunes que requieren una acción en combate: presa y empujar a una criatura. El DM puede usar estas tiradas enfrentadas como guía para improvisar otras.

provoca. El ataque interrumpe el movimiento de la criatura que lo provoca, y tiene lugar justo antes de que la criatura abandone tu alcance.

Puedes evitar provocar un ataque de oportunidad realizando la acción de Retirarte. Además no provocas un ataque de oportunidad cuando te teletransportes o cuando alguien o algo te mueva sin usar tu movimiento, acción o reacción. Por ejemplo, no provocas un ataque de oportunidad si una explosión te lanza fuera del alcance de un enemigo o si la gravedad causa que caigas dejando atrás a un enemigo.

PELEA A DOS ARMAS

Cuando realizas una acción de Ataque y atacas con un arma ligera que estás sosteniendo en una mano, puedes utilizar una acción adicional para atacar con un arma ligera diferente de cuerpo a cuerpo que estés sosteniendo con la otra mano. No añades tu modificador de característica al daño del ataque adicional, a menos que dicho modificador sea negativo.

Si ambas cualquiera de las dos armas tiene la propiedad arrojadiza, puedes lanzar el arma, en lugar de realizar un ataque cuerpo a cuerpo con ella.

PRESA

Cuando quieras apresar a una criatura o forcejear con ella, puedes usar la acción de Ataque para realizar un ataque cuerpo a cuerpo especial, una presa. Si eres capaz de realizar ataques múltiples con la acción Atacar, este ataque reemplaza uno de ellos.

El objetivo de tu presa no puede ser más de un tamaño mayor que tú y tiene que estar dentro de tu alcance. Usando al menos una mano libre, intentas apresar el objetivo realizando una tirada de presa, una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a prueba de Fuerza (Atletismo) del objetivo o una prueba de Destreza (Acrobacias) (el objetivo elige qué característica usar). Si tienes éxito, sometes al objetivo a la condición de apresado (consulta el apéndice A). La condición especifica qué situaciones la terminan y puedes soltar al objetivo cuando tú quieras (no es necesaria ninguna acción).

Escapar de una presa. Una criatura apresada puede usar su acción para escapar. Para hacerlo, debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a tu prueba de Fuerza (Atletismo).

Mover una criatura apresada. Cuando te mueves, puedes arrastrar o llevar a la criatura apresada contigo, pero tu velocidad se ve reducida a la mitad, a menos que la criatura sea dos o más tamaños más pequeña que tú.

EMPUJAR A UNA CRIATURA

Usando la acción de Ataque, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo especial para empujar a una criatura, tanto para apartarla de ti como para derribarla. Si eres capaz de realizar ataques múltiples con la acción de Ataque, este ataque reemplaza a uno de ellos.

El objetivo de tu empujón no debe ser más de un tamaño mayor que tú, y debe estar dentro de tu alcance. Realiza una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a la prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) (el objetivo elige la Característica a usar). Si ganas la prueba enfrentada, o bien derribas el objetivo o lo empujas a 5 pies de ti.

COBERTURA

Muros, árboles, criaturas, y otros obstáculos pueden otorgar cobertura durante el combate, haciendo que sea más difícil dañar al objetivo. Un objetivo se puede beneficiar de cobertura sólo cuando un ataque u otro efecto se originen en el lado opuesto de la cobertura.

Existen tres grados de cobertura. Si el objetivo está detrás de múltiples fuentes de cobertura, sólo se aplica la de mayor grado de protección; los grados no se suman entre ellos. Por ejemplo, si un objetivo está detrás de una criatura que proporciona cobertura media y el tronco de un árbol que le proporcione una cobertura de tres cuartos, el objetivo tiene una cobertura de tres cuartos.

Un objetivo con **cobertura media** tiene un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo bloquea al menos la mitad de su cuerpo. El obstáculo puede ser un muro bajo, un mueble grande, un tronco de árbol delgado, o una criatura, ya sea enemiga o amiga.

Un objetivo con **cobertura de tres cuartos** tiene un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Una criatura tiene una cobertura de tres cuartos si aproximadamente tres cuartos de ella está cubierta por un obstáculo. El obstáculo puede ser un rastrillo, una aspillera, o un tronco de árbol grueso.

Un objetivo con **cobertura total** no puede ser el objetivo directo de un ataque o conjuro, aunque algunos conjuros pueden alcanzar dicho objetivo siendo incluido en un área de efecto. Una criatura tiene cobertura total si está completamente oculta por un obstáculo.

DAÑO Y CURACIÓN

Las heridas y el riesgo de muerte son constantes compañeros de aquellos que exploran los mundos de D&D. La estocada de una espada, una flecha bien colocada, o una explosión de llamas de un conjuro de bola de fuego tienen el potencial de dañar, o incluso matar, a la más fuerte de las criaturas.

PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe representan una combinación del desgaste físico y mental, la voluntad de vivir, y la suerte. Las criaturas con más puntos de golpe son más difíciles de matar. Aquellas con menos puntos de golpe son más frágiles.

Los puntos de golpe actuales de una criatura (normalmente sólo llamados puntos de golpe) pueden ser cualquier número entre los puntos de golpe máximos de la criatura hasta 0. Este número cambia con tanta frecuencia como la criatura recibe daño o curación.

Siempre que una criatura reciba daño, el daño es restado de sus puntos de golpe. La pérdida de puntos de golpe no tiene efecto en las capacidades hasta que la criatura vea reducido a 0 sus puntos de golpe.

TIRADAS DE DAÑO

Cada arma, conjuro, y habilidad para dañar de un monstruo especifica el daño que hace. Tiras el dado o dados de daño, añade cualquier modificador y aplicas el daño al objetivo. Las armas mágicas, habilidades especiales, y otros factores pueden proporcionar un bonificador al daño.

Cuando atacas con un **arma**, añades tu modificador de Característica —el mismo utilizado para la tirada de ataque— al daño. Un **conjuro** te indica que dado tirar para el daño y si hay que añadir algún modificador.

Si un conjuro u otro efecto infligen daño a **más de un objetivo** al mismo tiempo, haz la tirada de daño una vez para todos. Por ejemplo, cuando un mago lanza una bola de fuego o un clérigo lanza descarga flamígera, el daño del conjuro se tira una vez para todas las criaturas dentro de la explosión.

GOLPES CRÍTICOS

Cuando logras un golpe crítico, obtienes dados adicionales para el daño del ataque contra el objetivo. Tira todos los dados de daño del ataque dos veces y súmalos. Después añade cualquier modificador relevante como normalmente harías. Para acelerar el juego, puedes tirar todos los dados de daño de una vez.

Por ejemplo, si logras un golpe crítico con una daga, tira 2d4 para el daño, en lugar de 1d4, y después añade tu modificador de Característica relevante. Si el ataque implica otro dado de daño, como la característica de Ataque Furtivo del pícaro, también tiras ese daño dos veces.

TIPOS DE DAÑO

Diferentes ataques, conjuros hirientes, y otros efectos dañinos infligen diferentes tipos de daño. Los tipos de daño no tienen reglas por sí mismos, pero otras reglas, como la resistencia al daño, afectan a estos tipos.

Los tipos de daño se muestran a continuación, con ejemplos para ayudar al DM a asignar un tipo de daño a un efecto nuevo.

Ácido. La rociada corrosiva del aliento de un dragón negro y las enzimas corrosivas segregadas por un pudín negro inflige daño de ácido.

Contundente. Ataques de fuerza contundente —martillos, caídas, constricciones, y similares— infligen daño contundente.

Frío. El frío infernal que irradia la lanza de hielo de un diablo y la fría explosión del aliento de un dragón blanco infligen daño de frío.

Fuego. Los dragones rojos exhalan fuego, y muchos conjuros crean llamas para infligir daño de fuego.

Fuerza. La Fuerza es pura energía mágica concentrada en una forma dañina. La mayoría de efectos que infligen daño de fuerza son conjuros, incluyendo proyectil mágico y arma espiritual.

DESCRIBIENDO LOS EFECTOS DEL DAÑO

Los Dungeon Masters describen la pérdida de Puntos de Golpe de distinta forma. Cuando el total de Puntos de Golpe actuales es la mitad o más de tus Puntos de Golpe máximos, típicamente no muestras signos de heridas. Cuando tus Puntos de Golpe bajan de la mitad, muestras signos de deterioro, como cortes y moratones. Un ataque que reduzca directamente tus Puntos de Golpe a 0, deja una herida sangrante u otra lesión, o simplemente te deja inconsciente.

Relámpago. Un conjuro de rayo relampagueante y el aliento de un dragón azul infligen daño de relámpago.

Necrótico. El daño necrótico, infligido por ciertos muertos vivientes y algunos conjuros como toque helado, marchita la materia incluso el alma.

Perforante. Ataques punzantes y de empalamiento, incluyendo las lanzas y los mordiscos de monstruos, infligen daño perforante.

Veneno. Aguijones venenosos y el gas tóxico del aliento de un dragón verde infligen daño de veneno.

Psíquico. Habilidades mentales como la explosión psiónica de un azotamientos inflige daño psíquico.

Radiante. El daño radiante, infligido por el conjuro descarga flamígera de un clérigo o el arma castigadora de un ángel, abrasa la carne como el fuego y sobrecarga el espíritu con poder.

Cortante. Espadas, hachas y las garras de los monstruos infligen daño cortante.

Trueno. Una consecutiva explosión de sonido, como el efecto del conjuro onda sónica, inflige daño de trueno.

RESISTENCIA AL DAÑO Y VULNERABILIDADES

Algunas criaturas y objetos son extremadamente difíciles o inusualmente fáciles de dañar con ciertos tipos de daño. Si una criatura u objeto tiene **resistencia** a un tipo de daño, el daño de ese tipo contra él es reducido a la mitad. Si una criatura o un objeto tienen **vulnerabilidad** a un tipo de daño, el daño de ese tipo contra él se dobla.





La resistencia y la vulnerabilidad son aplicadas después de otros modificadores de daño. Por ejemplo, una criatura tiene resistencia al daño contundente y es impactada por un ataque que le inflige 25 de daño contundente. La criatura está también dentro de un aura mágica que reduce todo el daño en 5. El 25 de daño primeramente es reducido en 5 y después es reducido a la mitad, por lo que la criatura recibe 10 de daño.

Múltiples casos de resistencia o vulnerabilidad que afecten al mismo tipo de daño cuentan como un solo caso. Por ejemplo, si una criatura tiene resistencia a daño de fuego y también resistencia a todo daño no mágico, el daño de un fuego no mágico es reducido a la mitad contra la criatura, no a una cuarta parte.

CURACIÓN

A menos que resulte en muerte, el daño no es permanente. Incluso la muerte se puede revertir a través de magia poderosa. El descanso puede restaurar los puntos de golpe (como se explica en el Capítulo 8), y los métodos mágicos como el conjuro de curar heridas o una poción de curación pueden eliminar el daño en un instante.

Cuando una criatura recibe curación de cualquier clase, los puntos de golpe recuperados son añadidos a sus puntos de golpe actuales. Los puntos de golpe de una criatura no pueden exceder sus puntos de golpe máximos, por lo que cada punto de golpe que se ganen por encima de ese número se pierde. Por ejemplo, un druida otorga a un explorador 8 puntos de golpe de curación. Si el explorador tiene 14 puntos de golpe actuales y tiene un máximo de 20 puntos de golpe, el explorador recupera 6 puntos de golpe del druida, no 8.

Una criatura que ha muerto no puede recuperar puntos de golpe a menos que magia como el conjuro de revivir la haya devuelto a la vida.

LLEGANDO A 0 PUNTOS DE GOLPE

Cuando llegas a 0 puntos de golpe, o bien mueres de forma rotunda o caes inconsciente, como se explica en las siguientes secciones.

MUERTE INSTANTÁNEA

El daño masivo puede matarte instantáneamente. Cuando el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y hay daño restante, mueres si el daño restante iguala o supera tus puntos de golpe máximos.

Por ejemplo, un clérigo con unos puntos de golpe máximos de 12 tiene actualmente 6 puntos de golpe. Si recibe 18 puntos de golpe de un ataque, ve reducido a 0 sus puntos de golpe, pero quedan 12 puntos de daño. Debido a que el daño restante iguala sus puntos de golpe máximos, el clérigo muere.

CAER INCONSCIENTE

Si el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y no te mata, caes inconsciente (consulta el Apéndice A). Estar inconsciente termina si recuperas cualquier punto de golpe.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MUERTE

Siempre que comiences tu turno con 0 puntos de golpe, debes realizar un tiro de salvación especial, llamada una tirada de salvación de muerte, para determinar si te arrastras hasta la muerte o te aferras a la vida. A diferencia de otros tiros de salvación, este no está relacionado con ninguna puntuación de característica. Estas en las manos del destino ahora, ayudado sólo por conjuros o rasgos que mejoren tus oportunidades de superar una tirada de salvación.

Lanza un d20. Si la tirada es 10 o mayor, tienes éxito. De cualquier otra manera, fallas. Un éxito o un fracaso no tienen efecto por sí mismos. En tu tercer éxito, te estabilizas (consulta más abajo). En tu tercer fallo, mueres. Los éxitos o fracasos no tienen por qué ser consecutivos, lleva la cuenta de ambos hasta que consigas tres de un mismo tipo. El número de ambos se restablece a cero cuando recuperes cualquier punto de golpe o te estabilices.

Sacar 1 o 20. Cuando realizas un tiro de salvación de muerte y obtienes un 1 en el d20, cuenta como 2 fallos. Si obtienes un 20 en el d20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño a 0 Puntos de Golpe. Si recibes cualquier daño mientras estás en 0 puntos de golpe, obtienes una tirada de salvación de muerte fallida. Si el daño es de un impacto crítico, sufres en su lugar dos fallos. Si el daño iguala o excede tus puntos de golpe máximos, mueres instantáneamente.

ESTABILIZAR UNA CRIATURA

La mejor forma de salvar a una criatura con 0 puntos de golpe es curarla. Si la curación es inviable, la criatura al menos puede ser estabilizada para que no muera debido a los tiros de salvación de muerte.

Puedes usar tu acción para proporcionar primeros auxilios a una criatura inconsciente e intentar estabilizarla,



lo que requiere una tirada exitosa de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Una criatura **estable** no realiza tiradas de salvación de muerte, incluso aunque tenga 0 puntos de golpe, pero permanece inconsciente. La criatura deja de estar estable y debe comenzar a realizar tiros de salvación contra muerte de nuevo, si recibe cualquier daño. Una criatura estable que no sea curada recupera 1 punto de golpe después de 1d4 horas.

MONSTRUOS Y MUERTE

La mayoría de los DM hacen que muera un monstruo instantáneamente si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0, en lugar de hacer que caigan inconscientes y realicen tiros de salvación de muerte.

Los poderosos villanos y personajes no jugadores especiales son excepciones comunes; el DM puede hacer que caigan inconscientes y seguir las mismas reglas que los personajes jugadores.

DEJAR INCONSCIENTE A UNA CRIATURA

Algunas veces un atacante quiere incapacitar a un enemigo, en lugar de darle un golpe mortal. Cuando un atacante reduce los puntos de golpe de una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, el atacante puede dejar inconsciente a la criatura. El atacante puede tomar esta decisión en el instante en el que el daño es infligido. La criatura cae inconsciente y estabilizada.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Algunos conjuros y habilidades especiales confieren puntos de golpe temporales a una criatura. Los puntos de golpe temporales no son puntos de golpe actuales, son una reserva de puntos de golpe contra el daño, que te protege de las lesiones.

Cuando tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, los puntos de golpe temporales se pierden primero, y cualquier daño restante 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 recibes 2 puntos de daño.

Debido a que los puntos de golpe temporales van por separado a tus puntos de golpe actuales, pueden sobrepasar tus puntos de golpe máximos. Un personaje puede, por tanto, tener el máximo de puntos de golpe y recibir puntos de golpe temporales.

La curación no puede restaurar los puntos de golpe temporales, y no se pueden sumar entre ellos. Si tienes puntos de golpe temporales y recibes más de los

misimos, decides entre cuales conservas, los que tienes o los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te proporciona 12 puntos de golpe temporales cuando ya tienes 10, puedes tener 12 o 10, no 22.

Si tienes 0 puntos de golpe, recibir puntos de golpe temporales no te devuelve la consciencia o te estabiliza. Aún pueden absorber daño directo mientras estás en ese estado, pero solo la verdadera curación puede salvarte.

A menos que un rasgo que te proporcione puntos de golpes temporales tenga una duración, permanecen hasta que se han agotado o finalizas un largo descanso.

COMBATE MONTADO

Un caballero cargando en la batalla en un caballo de guerra, un mago lanzando conjuros desde el lomo de un grifo, o un clérigo planeando a través del cielo en un pegaso, todos disfrutan los beneficios de la velocidad y movilidad que una montura puede proveer.

Una criatura predispuesta que sea al menos de un tamaño mayor que tú y que tenga una anatomía apropiada puede servir como montura, usando las reglas que siguen.

MONTAR Y DESMONTAR

Una vez durante tu movimiento, puedes montar una criatura que está a 5 pies de ti o desmontar. Hacer esto te cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es de 30 pies, debes gastar 15 para montar un caballo. Por lo tanto, no puedes montar si no te quedan 15 pies de movimiento restantes o si tu velocidad es 0.

Si un efecto mueve tu montura contra su voluntad mientras estás en ella, debes de tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerte de la montura, cayendo tumbado en un espacio a 5 pies de ella. Si eres derribado mientras estás montado, debes realizar la misma tirada de salvación.

Si tu montura está tumbada, puedes usar tu reacción para desmontar a medida que cae y aterrizar de pie. De otro modo, desmontas y caes tumbado en un espacio en 5 pies.

CONTROLAR UNA MONTURA

Mientras estas montado, tienes dos opciones, puedes controlar la montura o dejarla que actúe de forma independiente. Las criaturas inteligentes, como los dragones, actúan de forma independiente.

Puedes controlar una montura sólo si ha sido entrenada o acepta un jinete. Se asume que los caballos

domesticados, burros y criaturas similares tengan dicho entrenamiento. La iniciativa de una montura controlada cambia para coincidir contigo cuando la montas. Se mueve hacia donde la dirijas, y solo tiene tres acciones posibles: Carrera, Retirada y Esquivar. Una montura controlada puede mover y actuar incluso en el turno en el que la montas.

Una montura independiente conserva su turno en el orden de iniciativa. Llevar un jinete no restringe las acciones que la montura puede realizar, y se mueve y actúa a su voluntad. Puede huir del combate, apresurarse para atacar y devorar un enemigo herido de muerte, o de cualquier otro modo actuar en contra de tus deseos.

En cualquier caso, si la montura provoca un ataque de oportunidad mientras estás sobre ella, el atacante puede atacarte a ti o a la montura.

COMBATE BAJO EL AGUA

Cuando los aventureros persiguen a un sahuagin hasta sus hogares bajo el mar, luchan contra tiburones en un antiguo barco naufragado, o se encuentran en una habitación de mazmorra inundada, deben luchar en un entorno desafiante. Bajo el agua se aplican las siguientes reglas.

Cuando realizas un **ataque con arma cuerpo a cuerpo**, la criatura que no tenga velocidad de nadar (ya sea natural u otorgada por magia) tiene desventaja en combate en la tirada de ataque, a menos que el arma sea una daga, jabalina, espada corta, lanza o tridente.

Un **ataque con un arma a distancia** falla automáticamente contra un objetivo que esté fuera del alcance normal del arma. Incluso contra un objetivo dentro del rango normal, la tirada de ataque tiene desventaja a menos que el arma sea una ballesta, una red o un arma que sea arrojadiza como una jabalina (incluyendo una lanza, tridente o un dardo).

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

PARTE 3

Las Reglas de la Magia

Quita marcas de agua



Wondershare
PDFelement





CAPÍTULO 10: LANZAMIENTO DE CONJUROS

mAGIA IMPREGNA LOS MUNDOS DE D&D Y MUY A menudo aparece en la forma de un conjuro. Este capítulo presente las reglas para lanzar conjuros.

Las diferentes clases de personajes poseen formas distintas de aprender y preparar sus conjuros, y los monstruos utilizan los conjuros de formas únicas. Sin importar su fuente, un conjuro sigue las siguientes reglas.

¿QUÉ ES UN CONJURO?

Un conjuro es un efecto mágico individual, una única conformación de las energías mágicas que empapan el multiverso de una forma específica y limitada. Cuando lanza un conjuro, un personaje puntea delicadamente los hilos invisibles de la magia en bruto que impregna el mundo, los une en un lugar según un patrón particular, los hace vibrar de una forma específica y luego los libera para desencadenar, en la mayoría de los casos, el efecto deseado, todo ello en el lapso de segundos.

Los conjuros pueden ser versátiles herramientas, armas o barreras protectoras. Pueden infligir daño o sanarlo, imponer o eliminar condiciones (consulta el apéndice A), drenar energía vital y devolver la vida a los muertos.

En el transcurso de la historia del multiverso se han creado incontables conjuros, y muchos de ellos hace mucho tiempo que se olvidaron. Aún algunos podrían permanecer registrados en maltrechos libros de conjuros ocultos en antiguas ruinas, o atrapados en las mentes de dioses muertos. O algún día podrían ser reinventados por un personaje que haya acumulado suficiente poder y sabiduría como para hacerlo.

NIVEL DEL CONJURO

Cada conjuro posee un nivel desde 0 a 9. El nivel de conjuro es un indicador general de cuán poderoso es, como el más bajo (pero aun así impresionante) proyectil mágico de nivel 1 y el increíble detener el tiempo de nivel 9. Los trucos,

LANZAMIENTO DE CONJUROS CON ARMADURA

Debido al enfoque mental y a los gestos precisos requeridos para lanzar conjuros, debes ser competente con la armadura que portas para lanzar un conjuro. De otro modo tu armadura te estorba físicamente y estas distraído para lanzar conjuros.

conjuros sencillos pero poderosos que los personajes pueden lanzar casi de forma rutinaria, son de nivel 0. Cuanto mayor sea el nivel de un conjuro mayor debe ser el nivel del lanzador para utilizarlo.

El nivel de conjuro y el nivel de personaje no se corresponden directamente. Normalmente, un personaje tiene que ser al menos de nivel 17 para lanzar un conjuro de nivel 9.

CONJUROS CONOCIDOS Y PREPARADOS

Antes de que un lanzador de conjuros pueda utilizar un conjuro, debe tenerlo firmemente grabado en la mente, o debe tener acceso al él mediante un objeto mágico. Los miembros de algunas clases, incluyendo al bardo y al hechicero, poseen una lista limitada de conjuros conocidos que siempre están grabados en su mente. Esto mismo es también cierto para muchos monstruos usuarios de la magia. Otros lanzadores, como clérigos y magos, se someten a un proceso para preparar conjuros. Este proceso varía según las diferentes clases, tal y como se explica en sus descripciones. En todo caso, el número de conjuros que un lanzador puede tener grabado en su mente en un momento dado depende del nivel del personaje.

ESPACIOS DE CONJUROS

Sin importar cuántos conjuros conozca o prepare un lanzador, solo puede lanzar un número limitado antes de descansar. Manipular el tejido de la magia y canalizar su energía es una tarea agotadora tanto física como mentalmente, incluso si se trata de conjuros sencillos, siendo los conjuros de mayor nivel más agotadores aún. Por ello, cada descripción de las clases lanzadoras de conjuros incluye una tabla que muestra cuántos espacios de conjuros para cada nivel de conjuro puede utilizar un lanzador en cada nivel de personaje. Por ejemplo, el mago Umara de nivel 3 posee cuatro espacios de conjuros de nivel 1 y dos espacios de nivel 2.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta un espacio de ese nivel del conjuro o mayor, realmente “ocupando” un espacio con el conjuro. Imagina que un espacio de conjuros es un guante de cierto tamaño, pequeño para un espacio de nivel 1 y más grande para un conjuro de nivel mayor. Un conjuro de nivel 1 cabe en un espacio de cualquier tamaño, pero un conjuro de nivel 9 solo en un espacio de nivel 9. Así que cuando Umara lanza proyectil



mágico, un conjuro de nivel 1, gasta uno de sus cuatro espacios de nivel 1 y le quedan tres.

Tras terminar un descanso prolongado se restablece cualquier espacio de conjuro gastado (consulta el Capítulo 8 para las reglas sobre descansar).

Algunos personajes y monstruos poseen aptitudes especiales que les permite lanzar conjuros sin utilizar espacios de conjuros. Por ejemplo, un monje que sigue el Camino de los Cuatro Elementos, un brujo que elige ciertas invocaciones sobrenaturales y un diablo del abismo de los Nueve Infiernos, todos pueden lanzar hechizos de tal manera.

LANZAR UN CONJURO A UN NIVEL SUPERIOR

Cuando un lanzador de conjuros lanza un conjuro utilizando un espacio que es de nivel superior al del conjuro, éste adopta el nivel superior para ese lanzamiento. Por ejemplo, si Umara lanzase proyectil mágico utilizando uno de sus espacios de nivel 2, ese proyectil mágico es de nivel 2. Efectivamente, el conjuro se expande para ocupar el espacio en el que es situado.

Algunos conjuros, como proyectil mágico o curar heridas, poseen efectos más poderosos cuando son lanzados a un nivel superior, tal y como se explica en su descripción.

TRUCOS

Un truco es un conjuro que puede ser lanzado a voluntad, sin utilizar un espacio de conjuro y sin ser preparado con antelación. La práctica repetida ha grabado el conjuro en la mente del lanzador y lo ha imbuido con la magia necesaria para producir el efecto una y otra vez. El nivel de conjuro de un truco siempre es 0.

RITUALES

Ciertos conjuros poseen un descriptor especial: ritual. Tal conjuro puede ser lanzado siguiendo las reglas normales para lanzamiento de conjuros o bien ser lanzado como un ritual. La versión ritual de un conjuro requiere 10 minutos más para ser lanzado que la forma normal. No gasta un espacio de conjuro, lo que significa que la versión ritual de un conjuro no puede ser lanzada a un nivel mayor.

Para lanzar un conjuro como un ritual, un lanzador de conjuros debe poseer un rasgo que le proporcione la aptitud para hacerlo así. Por ejemplo, el clérigo y el druida poseen tal rasgo. El lanzador también debe tener el conjuro preparado o en su lista de conjuros conocidos, a no ser que

el rasgo de ritual del personaje indique otra cosa, como es el caso del mago.

LANZANDO UN CONJURO

Cuando un personaje lanza cualquier conjuro se siguen las mismas reglas básicas, sin importar la clase del personaje o los efectos del conjuro.

La descripción de cada conjuro en el Capítulo 11 comienza con un bloque de información, incluyendo el nombre, nivel, escuela de magia, tiempo de lanzamiento, alcance, componentes y duración del conjuro. El resto de la descripción del conjuro analiza su efecto.

TIEMPO DE LANZAMIENTO

La mayoría de conjuros requiere una única acción para lanzarse, pero algunos conjuros requieren una acción adicional, una reacción o mucho más tiempo para ser lanzados.

ACCIÓN ADICIONAL

Un conjuro lanzado con una acción adicional es especialmente rápido. Debes utilizar una acción adicional en tu turno para lanzar el conjuro, suponiendo que aún no hayas llevado a cabo una acción adicional durante ese turno. No puedes lanzar otro conjuro durante el mismo turno, excepto un truco con un tiempo de lanzamiento de 1 acción.

REACCIONES

Algunos conjuros pueden ser lanzados como reacciones. Estos conjuros solo tardan una fracción de segundo en llevarse a cabo y son lanzados en respuesta a algún evento. Si un conjuro puede ser lanzado como una reacción, la descripción del conjuro te dice exactamente cuándo puedes hacerlo.

TIEMPOS DE LANZAMIENTO MÁS LARGOS

Ciertos conjuros (incluyendo conjuros lanzados como rituales) requieren más tiempo para lanzarse: minutos o incluso horas. Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor que una única acción o reacción, debes gastar tu acción de cada turno en la ejecución del lanzamiento del conjuro, y debes mantener tu concentración mientras lo haces (consulta “Concentración” más abajo). Si tu concentración es interrumpida, el conjuro fracasa, pero no gastas un espacio de conjuro. Si quieres

LAS ESCUELAS DE MAGIA

Las academias de magia agrupan los conjuros en ocho categorías llamadas escuelas de magia. Los eruditos, especialmente los magos, aplican estas categorías a todos los conjuros, creyendo que toda la magia funciona esencialmente de la misma manera, ya provenga de un estudio riguroso o sea concedido por una deidad.

Estas escuelas de magia ayudan a describir los conjuros: no poseen reglas propias, aunque algunas reglas hacen referencia a las escuelas.

Los conjuros de Adivinación revelan información, ya sea en forma de secretos hace mucho olvidados, visiones del futuro, los lugares de cosas ocultas, la verdad tras las ilusiones o visiones de gente o lugares lejanos.

Los conjuros de Abjuración son protectores en su naturaleza, aunque algunos de ellos poseen usos agresivos. Crean barreras mágicas, niegan efectos dañinos, dañan a los intrusos o expulsan a criaturas a otros planos de existencia.

Los conjuros de Conjunción tienen que ver con el transporte de objetos y criaturas de un lugar a otro. Algunos conjuros convocan a criaturas u objetos al lado del lanzador, mientras que otros permiten al lanzador teletransportarse a otro lugar. Algunas conjunciones crean objetos o efectos de la nada.

Los conjuros de Encantamiento afectan a la mente de los demás, influyendo o controlando su conducta. Tales conjuros pueden hacer que los enemigos consideren amigo al lanzador, obligar a criaturas a tomar un curso de acción o incluso controlar a otra criatura como una marioneta.

Los conjuros de Evocación manipulan la energía mágica para producir un efecto deseado. Algunos convocan estallidos de fuego o relampagueantes. Otros canalizar energía positiva para sanar heridas.

Los conjuros de Ilusión engañan a los sentidos o mentes de los demás. Hacen que la gente vea cosas que no están allí, escuchen sonidos fantasmales o recuerden cosas que nunca tuvieron lugar. Algunas ilusiones crean imágenes fantasmas que cualquier criatura puede ver, pero las ilusiones más maliciosas implantan directamente una imagen en la mente de una criatura.

Los conjuros de Nigromancia manipulan las energías de la vida y la muerte. Tales conjuros conceden una reserva adicional de fuerza vital, drenan la energía vital de otra criatura, crean muertos vivientes o incluso devuelven la vida a los muertos.

Crear muertos vivientes a través del uso de conjuros nigrománticos como reanimar a los muertos no es una buena acción, y solo lanzadores malignos utilizan frecuentemente tales conjuros.

Los conjuros de Transmutación cambian las propiedades de una criatura, objeto o entorno. Podrían convertir a un enemigo en una criatura inofensiva, mejorar la fuerza de un aliado, hacer que un objeto se mueva a la orden del lanzador o mejorar las aptitudes sanadoras innatas de una criatura para recuperar rápidamente de una herida.

probar a lanzar de nuevo el conjuro, debes comenzar de nuevo.

ALCANCE

El objetivo de un conjuro debe estar dentro del alcance del conjuro. Para un conjuro como proyectil mágico, el objetivo es una criatura. Para un conjuro como bola de fuego, el objetivo es un punto en el espacio donde explota la bola de fuego.

La mayoría de conjuros poseen el alcance expresado en pies. Algunos conjuros solo pueden tener como objetivo a una criatura (incluyéndote a ti) que tocas. Otros conjuros, como el conjuro de escudo, solo te afectan a ti. Estos conjuros poseen un alcance de personal.

Los conjuros que crean conos o líneas de efecto que se originan en ti también tiene una alcance propio, lo que indica que el punto de origen del efecto del conjuro debes ser tú (ver "Áreas de Efecto" más adelante en este capítulo).

Una vez que un conjuro se lanza, sus efectos no están limitados por su alcance, a menos que la descripción del mismo diga lo contrario.

COMPONENTES

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debes cumplir con el fin de lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si requiere componentes verbales (V), somáticos (S) o materiales (M). Si no tienes a tu disposición uno o más de los componentes de un conjuro, eres incapaz de lanzarlo.

VERBAL (V)

La mayoría de conjuros requieren entonar palabras místicas. Las palabras mismas no son la fuente del poder del conjuro; en su lugar, la combinación particular de sonidos, con el tono y resonancia específicos, pone en marcha el engranaje de la magia. Así, un personaje que está amordazado o en un área de silencio, como la creada por un conjuro de silencio, no puede lanzar un conjuro con un componente verbal.

SOMÁTICO (S)

Los gestos para lanzar conjuros podrían incluir un movimiento de manos obligatorio o un juego complicado de gestos. Si un conjuro requiere un componente somático, el lanzador debe tener al menos una mano libre para realizar estos gestos.

MATERIAL (M)

Lanzar algunos conjuros requiere objetos en particular, especificados entre paréntesis en el epígrafe del componente. Un personaje puede utilizar una bolsa de **componentes de conjuro** o un **foco para lanzamiento de conjuros** (que se encuentran en el Capítulo 5) en lugar de los componentes especificados. Pero si se indica el coste de un componente, el personaje debe poseer el objeto específico antes de que pueda lanzar el conjuro.

Si una descripción indica que un componente material es consumido por el conjuro, el lanzador debe proporcionar este componente para cada lanzamiento del mismo.

Un lanzador de conjuros debe tener una mano libre para acceder a estos componentes, pero puede ser la misma mano que utiliza para realizar componentes somáticos.

DURACIÓN

La duración de un conjuro es la cantidad de tiempo que persisten sus efectos. Una duración se puede expresar en asaltos, minutos, horas o incluso años. Algunos conjuros especifican que sus efectos duran hasta que los conjuros son disipados o destruidos.

INSTANTÁNEO

Muchos conjuros son instantáneos. El conjuro daña, sana, crea o altera a una criatura u objeto en una forma que no puede ser disipada, porque su magia solo existe durante un instante.

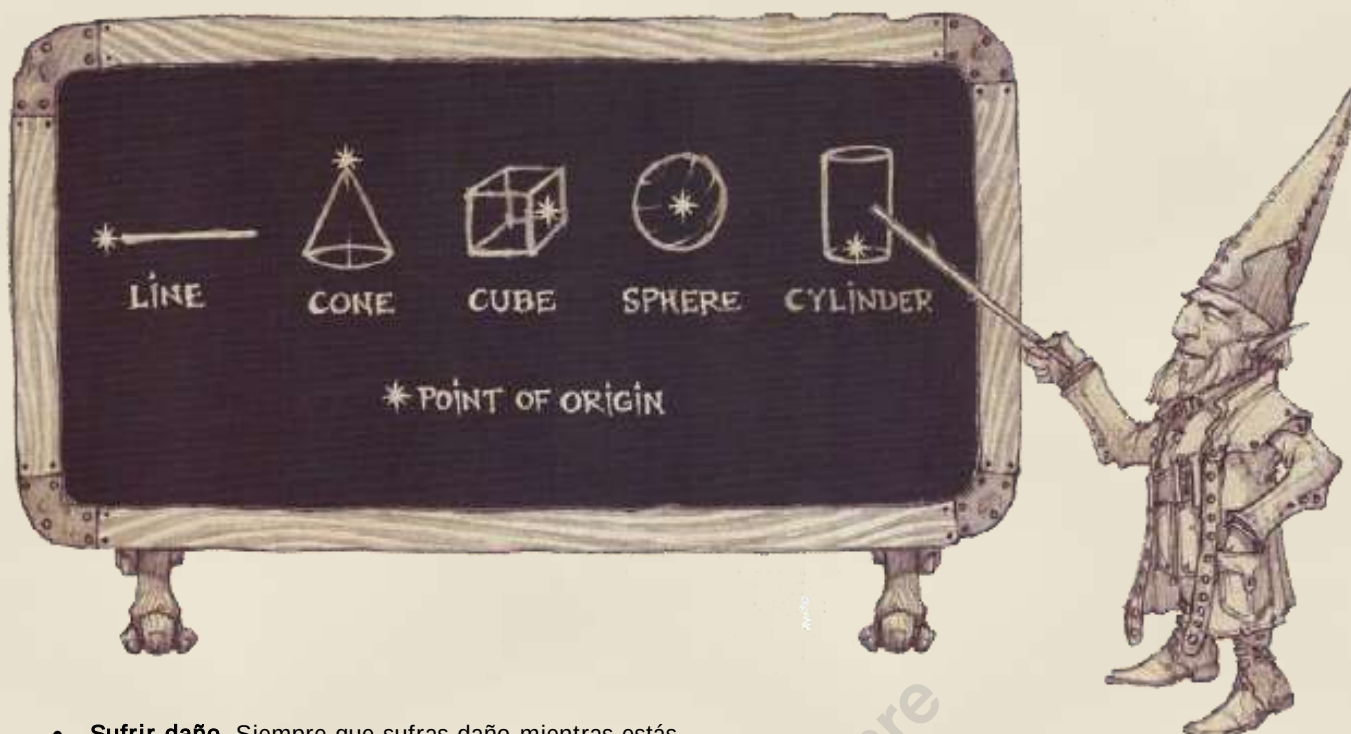
CONCENTRACIÓN

Algunos conjuros requieren que sigas concentrado con el fin de mantener activa su magia. Si pierdes la concentración, tal conjuro finaliza.

Si un conjuro debe ser mantenido con la concentración, este hecho aparece en la entrada de Duración, y el conjuro indica cuánto tiempo te puedes concentrar en él. Puedes finalizar la concentración en cualquier momento (no se requiere ninguna acción).

La actividad normal, como moverse o atacar, no interfiere con la concentración. Los siguientes factores pueden romper la concentración:

- **Lanzar otro conjuro que requiera concentración.** Pierdes la concentración en un conjuro si lanzas otro conjuro que requiere concentración. No te puedes concentrar en dos conjuros a la vez.



- **Sufrir daño.** Siempre que sufras daño mientras estás concentrado en un conjuro, debes realizar una tirada de salvación de Constitución para mantener tu concentración. La CD es igual a 10 o la mitad de daño que has sufrido, lo que sea más alto. Si sufres daño de diferentes fuentes, como de una flecha y del aliento de un dragón, realizas tiradas de salvación separadas por cada fuente de daño.
- **Quedar incapacitado o morir.** Pierdes tu concentración en un conjuro si quedas incapacitado o mueres.

El DM también podría decidir que ciertos fenómenos ambientales, como una ola que choque contra ti cuando estás en un barco azotado por una tormenta, requieren que tengas éxito en una tirada de salvación CD 10 para mantener la concentración en un conjuro.

OBJETIVOS

Un conjuro normal requiere que elijas uno o más objetivos que serán afectados por la magia del conjuro. La descripción del conjuro te dice si el conjuro tiene como objetivos a criaturas, objetos o un punto de origen para un área de efecto (descrita a continuación).

A no ser que un conjuro posea un efecto perceptible, una criatura podría no tener conocimiento en absoluto de que fue el objetivo de un conjuro. Un efecto como un relámpago crepitante es obvio, pero un efecto más sutil, como un intento por leer los pensamientos de una criatura, normalmente pasa desapercibido a no ser que el conjuro indique otra cosa.

UNA LÍNEA VISUAL HASTA EL OBJETIVO

Para elegir como objetivo a algo, debes tener una línea visual hasta él, así que no puede estar tras una cobertura total.

Si colocas un área de efecto en un punto que no puedes ver y un obstáculo, como una pared, está entre ese punto y tú, el punto de origen pasa a ser el lado más cercano de ese obstáculo.

ELIGIÉNDOTE COMO OBJETIVO

Si un conjuro elige como objetivo a una criatura a tu elección, puedes elegirte a ti mismo, a no ser que la criatura deba ser hostil o específicamente una criatura distinta a ti. Si estás en el área de efecto de un conjuro que has lanzado, puedes elegirte como objetivo.

ÁREAS DE EFECTO

Los conjuros como manos ardientes o cono de frío abarcan un área, permitiendo que afecten a criaturas múltiples a la vez.

La descripción de un conjuro indica su área de efecto, que normalmente adopta una de cinco formas diferentes: cono, cubo, cilindro, línea o esfera. Cada área de efecto posee un **punto de origen**, un lugar desde el que la energía del conjuro surge. Las reglas para cada forma indican cómo tu posición es el punto de origen. Normalmente un punto de origen es un punto en el espacio,

pero algunos conjuros poseen un área cuyo origen es una criatura o un objeto.

El efecto de un conjuro se expande en líneas rectas desde el punto de origen. Si hay una línea recta bloqueada extendiéndose desde el punto de origen hasta un lugar dentro del área de efecto, este lugar no se incluye en el área del conjuro. Para bloquear una de estas líneas imaginarias, un obstáculo debe proporcionar cobertura total, como se explica en el Capítulo 9.

CONO

Un cono se extiende en una dirección a tu elección desde su punto de origen. El ancho de un cono en un punto determinado a lo largo de su longitud es igual a la distancia desde ese punto al punto de origen. El área de efecto de un cono indica su anchura máxima.

El punto de origen de un cono no se incluye en el área de efecto del cono, a no ser que decidas lo contrario.

CUBO

Elige el punto de origen de un cubo, que se encuentra en cualquier lado en la cara del efecto cúbico. El tamaño del cubo se expresa según la longitud de cada lado.

El punto de origen de un cubo no se incluye en el área de efecto del cubo, a no ser que decidas lo contrario.

CILINDRO

El punto de origen de un cilindro es el centro de un círculo de un radio determinado, como se indica en la descripción del conjuro. El círculo debe o bien estar sobre el suelo, o bien a la altura del efecto del conjuro. La energía en un cilindro se expande en líneas rectas desde el punto de origen hasta el perímetro del círculo, formando la base del cilindro. Luego el efecto del conjuro se dispara hacia arriba desde la base o hacia abajo desde lo alto, hasta una distancia igual a la altura del cilindro.

El punto de origen de un cilindro está incluido en el área de efecto del cilindro.

LÍNEA

Una línea se extiende desde su punto de origen en línea recta hasta su longitud y cubre un área definida por su ancho.

El punto de origen de la línea no se incluye en el área de efecto de la línea, a no ser que decidas lo contrario.

ESFERA

Eliges el punto de origen de una esfera, y la esfera se extiende hacia afuera desde ese punto. El tamaño de la esfera se expresa como un radio en pies que se extiende desde ese punto.

El punto de origen de la esfera está incluido en el área de efecto de la esfera.



TIRADAS DE SALVACIÓN

Muchos conjuros especifican que un objetivo puede realizar una tirada de salvación para evitar alguno o todos los efectos del conjuro. El conjuro indica la característica que el objetivo utiliza para la salvación y qué pasa si tiene éxito o fracasa.

La CD para resistirse a uno de tus conjuros es igual a:

8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Característica para el lanzamiento de conjuros + cualquier modificador especial

TIRADAS DE ATAQUE

Algunos conjuros requieren que el lanzador realice una tirada de ataque para determinar si el efecto del conjuro impacta sobre el objetivo previsto. Tu bonificador de ataque con un ataque de conjuro es igual a tu modificador de aptitud de lanzamiento de conjuros + tu bonificador de competencia.

La mayoría de conjuros que requieren tiradas de ataque tiene que ver con ataques a distancia. Recuerda que posees desventaja en una tirada de ataque a distancia si estás a 5 pies de una criatura hostil que te pueda ver y que no esté incapacitada (consulta el Capítulo 9).

COMBINANDO EFECTOS MÁGICOS

Los efectos de conjuros diferentes se suman mientras que las duraciones de estos conjuros se superponen. No obstante, los efectos del mismo conjuro lanzado múltiples veces no se combinan. En su lugar, el efecto más potente, tales como los bonificadores más altos de estos lanzamientos, se aplica mientras que sus duraciones se superponen.

Por ejemplo, si dos clérigos lanzan bendecir sobre el mismo objetivo, ese personaje obtiene solo una vez los beneficios del conjuro; no tiene que tirar dos dados adicionales.

LA URDIMBRE

Los mundos en el multiverso de D&D son lugares mágicos. Toda existencia está infiltrada de poder mágico, y la energía potencial sin explotar se encuentra en cada roca, arroyo y criatura viva, e incluso en el aire mismo. La magia en bruto es la materia de la creación, la voluntad muda e inconsciente de la existencia, empapando cada fragmento de materia y presente en cada manifestación de la energía por todo el multiverso.

Los mortales no pueden moldear directamente esta magia en bruto. En su lugar hacen uso del tejido de la magia, un modo de comunicación entre la voluntad de un lanzador de conjuros y la materia de la magia en bruto. Los lanzadores de los Reinos Olvidados lo llaman la Urdimbre y reconocen que es la esencia de la diosa Mystra, pero los lanzadores poseen muchas formas para nombrar y visualizar este medio de comunicación. Tenga el nombre que tenga, sin la Urdimbre la magia en bruto está cerrada e inaccesible; el archimago más poderoso no puede encender con magia una vela en un área donde la Urdimbre ha sido desgarrada. Pero rodeado por la Urdimbre, un lanzador de conjuros pueden moldear un rayo para destruir a sus enemigos, transportarse cientos de millas en un abrir y cerrar de ojos o incluso regresar de la muerte.

Toda la magia depende de la Urdimbre, aunque los tipos diferentes de magia acceden a ella de formas diversas. Los conjuros de magos, brujos, hechiceros y bardos comúnmente son llamados magia arcana. Estos conjuros confían en la comprensión, aprendida o intuitiva, de las obras de la Urdimbre. El lanzador puntea directamente los hilos de la Urdimbre para crear el efecto deseado. Los caballeros arcanos y los bribones arcanos también utilizan magia arcana. Los conjuros de los clérigos, druidas, paladines y exploradores son llamados magia divina. El acceso de estos lanzadores de conjuros a la Urdimbre se realiza mediante un poder divino; los dioses, las fuerzas divinas de la naturaleza o el peso sagrado del juramento de un paladín.

Siempre que un efecto mágico es creado, los hilos de la Urdimbre se entrelazan, se retuercen y se pliegan para hacer que el efecto sea posible. Cuando los personajes utilizan conjuros de adivinación como detectar magia o identificar, vislumbran la Urdimbre. Un conjuro como disipar magia deshace la Urdimbre. Conjuros como campo antimagia reordenan la Urdimbre para que la magia fluya alrededor del área afectada por el conjuro, en lugar de atravesarla. Y en los lugares donde la Urdimbre está dañada o desgarrada, la magia funciona en formas impredecibles o puede no funcionar en absoluto.



CAPÍTULO 11: CONJUROS

ESTE CAPÍTULO DESCRIBE LOS CONJUROS MÁS COMUNES EN los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. El capítulo comienza con las listas de hechizos seleccionados para las clases lanzadoras de conjuros más comunes. La sección posterior contiene las descripciones de los conjuros, ofrecidos en orden alfabético según el nombre del mismo.

CONJUROS DE BARDO

TRUCOS (NIVEL 0)

Amigos
Burla cruel
Cuchilla protectora
Impacto verdadero
Ilusión menor
Luz
Luces danzantes
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Remendar

NIVEL 1

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

NIVEL 2

Animal mensajero
Apertura
Aumentar característica
Boca mágica
Calentar metal
Calmar emociones
Cautivar
Ceguera/Sordera
Corona de la locura
Detectar pensamientos
Estallar
Fuerza fantasmal
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Nube de dagas
Restablecimiento menor
Silencio
Sugestión

Ver lo invisible
Zona de verdad

NIVEL 3

Clarividencia
Crecimiento vegetal
Cobijo seguro de Leomund
Disipar magia
Don de lenguas
Fingir muerte
Glifo custodio
Hablar con los animales
Hablar con los muertos
Imagen mayor
Indetectabilidad
Lanzar maldición
Miedo
Nube apestosa
Pauta hipnótica
Recado

NIVEL 4

Compulsión
Confusión
Invisibilidad mayor
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Polimorfar
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

NIVEL 5

Animar los objetos
Círculo de teletransporte
Conocimiento de leyendas
Curar heridas en masa
Doble engañoso
Dominar persona
Dotar de consciencia
Escudriñamiento
Geas
Inmovilizar monstruo
Ligadura de los planos
Mensaje onírico
Modificar recuerdo
Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Similitud

NIVEL 6

Baile irresistible de Otto
Encontrar la senda
Guardas y custodias
Ilusión programada
Mirada penetrante
Sugestión de masas
Visión verdadera

NIVEL 7

Espada de Mordenkainen

Espejismo arcano
Eteridad
Jaula de fuerza
Magnífica mansión de Mordenkainen
Proyectar imagen
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Teleportar

NIVEL 8

Debilidad mental
Dominar monstruo
Labia
Mente en blanco
Palabra de poder aturdir

NIVEL 9

Palabra de poder sanar
Palabra de poder matar
Polimorfismo verdadero
Presciencia

CONJUROS DE BRUJO

TRUCOS (NIVEL 0)

Amigos
Cuchilla protectora
Estallido arcano
Ilusión menor
Impacto verdadero
Mano de mago
Prestidigitación
Rociada de veneno
Toque gélido

NIVEL 1

Armadura de Agathys
Brazos de Hadar
Comprensión idiomática
Escritura ilusoria
Hechizar persona
Mal de ojo
Protección contra el mal
Reprensión infernal
Retirada expeditiva
Sirviente invisible
Virote encantado

NIVEL 2

Cautivar
Corona de locura
Estallar
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Nube de dagas
Oscuridad
Paso brumoso
Rayo de debilitamiento
Sugestión
Tregar cual arácnido

NIVEL 3

Círculo mágico
Contraconjuro
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Hambre de Hadar
Imagen mayor
Miedo
Pauta hipnótica

Quitar maldición
Toque vampírico
Volar

NIVEL 4

Destierro
Marchitar
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

NIVEL 5

Contactar con otro plano
Escudriñamiento
Inmovilizar monstruo
Mensaje onírico

NIVEL 6

Círculo de muerte
Conjurar ser feérico
Crear muerto viviente
De la carne a la piedra
Mirada penetrante
Portal arcano
Sugestión de masas
Visión verdadera

NIVEL 7

Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Eteridad
Jaula de fuerza

NIVEL 8

Debilidad mental
Dominar monstruo
Labia
Palabra de poder aturdir
Semplano

NIVEL 9

Cautiverio
Palabra de poder matar
Polimorfismo verdadero
Presciencia
Proyección astral

CONJUROS DE CLÉRIGO

TRUCOS (NIVEL 0)

Llama sagrada
Luz
Remendar
Resistencia
Orientación divina
Perdonar la vida
Taumaturgia

NIVEL 1

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

**NIVEL 2**

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

NIVEL 3

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

NIVEL 4

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

NIVEL 5

Comunión
Conocimiento de leyendas
Contagio
Curar heridas en masa
Descarga flamígera
Disipar el bien y el mal
Escudriñamiento
Geas
Ligadura de los planos
Plaga de insectos
Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Sacralizar

NIVEL 6

Aliado de los planos
Barrera de cuchillas
Crear muerto viviente
Dañar
Encontrar la senda
Festín de los héroes
Interdicción

Palabra de regreso
Sanar
Visión verdadera

NIVEL 7

Conjurar celestial
Desplazamiento de plano
Eteridad
Palabra divina
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Tormenta de fuego

NIVEL 8

Aura sagrada
Campo antimagia
Controlar el clima
Terremoto

NIVEL 9

Proyección astral
Resurrección verdadera
Sanar a las masas
Umbral

CONJUROS DE DRUIDA**TRUCOS (NIVEL 0)**

Flamear
Garrote
Látigo de espinas
Magia druidica
Orientación divina
Remendar
Resistencia
Rociada de veneno

NIVEL 1

Amistad con los animales
Buenas bayas
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Enmarañar
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Nube brumosa
Onda atronadora
Palabra sanadora
Purificar comida y bebida
Salto
Zancada prodigiosa

NIVEL 2

Animal mensajero
Aumentar característica
Brote de espinas
Calentar metal
Encontrar trampas
Esfera flamígera
Filo flamígero
Inmovilizar persona
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Pasar sin dejar rastro
Piel robliza
Protección contra el veneno
Ráfaga de viento
Rayo de luna

Restablecimiento menor
Sentido animal
Visión en la oscuridad

NIVEL 3

Caminar sobre las aguas
Conjurar animales
Crecimiento vegetal
Disipar magia
Fingir muerte
Fundirse con la piedra
Hablar con las plantas
Llamar al relámpago
Luz del día
Muro de viento
Protección contra la energía
Respiración acuática
Tormenta de granizo

NIVEL 4

Confusión
Conjurar elementales menores
Conjurar seres de los bosques
Controlar el agua
Dominar Bestia
Hiedras atrapadoras
Insecto gigante
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Marchitar
Muro de fuego
Piel pétrea
Polimorfar
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo
Transformar piedra

NIVEL 5

Caparazón antivida
Comunión con la naturaleza
Conjurar elemental
Contagio
Curar heridas en masa
Dotar de consciencia
Escudriñamiento
Geas
Ligadura de los planos
Muro de piedra
Plaga de insectos
Reencarnar
Restablecimiento mayor
Zancada arbórea

NIVEL 6

Caminar con el viento
Conjurar ser feérico
Encontrar la senda
Festín de los héroes
Muro de espinas
Rayo solar
Remover tierra
Sanar
Viajar mediante plantas

NIVEL 7

Desplazamiento de plano
Espejismo arcano
Invertir gravedad
Regenerar
Tormenta de fuego

NIVEL 8

Antipatía/Simpatía

Controlar el clima
Debilidad mental
Explosión solar
Formas de animal
Terremoto
Tsunami

NIVEL 9

Cambiar de forma
Presciencia
Resurrección verdadera
Tormenta de venganza

CONJUROS DE EXPLORADOR**NIVEL 1**

Alarma
Amistad con los animales
Buenas bayas
Curar heridas
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Hablar con los animales
Impacto enmarañador
Marca del cazador
Nube brumosa
Ráfaga de espinas
Salto
Zancada prodigiosa

NIVEL 2

Animal mensajero
Brote de espinas
Cordón de flechas
Encontrar trampas
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Pasar sin dejar rastro
Piel robliza
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Sentido animal
Silencio
Visión en la oscuridad

NIVEL 3

Caminar sobre las aguas
Conjurar animales
Conjurar bombardeo
Crecimiento vegetal
Flecha relampagueante
Hablar con las plantas
Indetectabilidad
Luz del día
Muro de viento
Protección contra la energía
Respiración acuática

NIVEL 4

Conjurar seres de los bosques
Hiedras atrapadoras
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Piel pétrea

NIVEL 5

Carcaj rápido
Comunión con la naturaleza
Conjurar descarga
Zancada arbórea

CONJUROS DE HECHICERO**TRUCOS (NIVEL 0)**

Amigos



Contacto electrizante
Cuchilla protectora
Ilusión menor
Impacto verdadero
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Remendar
Rociada de veneno
Saeta de fuego
Salpicadura de ácido
Toque gélido

NIVEL 1

Armadura de mago
Caída de pluma
Comprensión idiomática
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Escudo
Hechizar persona
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube Brumosa
Onda atronadora
Orbe cromático
Proyectil mágico
Rayo de dolencia
Retirada expeditiva
Rociada de color
Salto
Vida falsa
Virote encantado

NIVEL 2

Agrandar/Reducir
Alterar el propio aspecto
Apertura
Aumentar característica
Ceguera/Sordera
Contorno borroso
Corona de locura
Detectar pensamientos
Estallar
Fuerza fantasmal
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Levitar
Nube de dagas
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Sugestión
Telaraña
Tregar cual arácnido
Ver lo invisible
Visión en la oscuridad

NIVEL 3

Acelerar
Bola de fuego
Caminar sobre las aguas
Clarividencia
Contraconjuro
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Imagen mayor

Intermitencia
Luz del día
Miedo
Nube apesosa
Pauta hipnótica
Protección contra la energía
Ralentizar
Rayo relampagueante
Respiración acuática
Tormenta de granizo
Volar

NIVEL 4

Confusión
Destierro
Dominar bestia
Invisibilidad mayor
Marchitar
Muro de fuego
Piel pétrea
Polimorfar
Puerta dimensional
Tormenta de hielo

NIVEL 5

Animar los objetos
Círculo de teletransporte
Cono de frío
Creación
Dominar persona
Inmovilizar monstruo
Muro de piedra
Nube aniquiladora
Plaga de insectos
Similitud
Telequinesia

NIVEL 6

Cadena de relámpagos
Círculo de muerte
Desintegrar
Globo de invulnerabilidad
Mirada penetrante
Portal arcano
Rayo solar
Remover tierra
Sugestión de masas
Visión verdadera

NIVEL 7

Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Invertir gravedad
Eteridad
Rociada prismática
Teleportar
Tormenta de fuego

NIVEL 8

Dominar monstruo
Explosión solar
Nube incendiaria
Palabra de poder aturdir
Terremoto

NIVEL 9

Deseo
Detener el tiempo
Palabra de poder matar
Tromba de meteoritos
Umbral

CONJUROS DE MAGO

TRUCOS (NIVEL 0)

Amigos
Contacto electrizante
Cuchilla protectora
Ilusión menor
Impacto verdadero
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Remendar
Rociada de veneno
Saeta de fuego
Salpicadura de ácido
Toque gélido

NIVEL 1

Alarma
Armadura de mago
Caída de pluma
Comprensión idiomática
Detectar magia
Disco flotante de Tenser
Disfrazarse
Dormir
Encontrar familiar
Escritura ilusoria
Escudo
Grasa
Hechizar persona
Identificar
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube brumosa
Onda atronadora
Orbe cromático
Protección contra el bien y el mal
Proyectil mágico
Rayo de dolencia
Retirada expeditiva
Rociada de color
Salto
Sirviente invisible
Terribles carcajadas de Tasha
Vida falsa
Virote encantado
Zancada prodigiosa

NIVEL 2

Agrandar/Reducir
Alterar el propio aspecto
Apertura
Arma mágica
Aura mágica de Nystul
Boca mágica
Cerradura arcana
Ceguera/Sordera
Contorno borroso
Corona de locura
Descanso apacible
Detectar pensamientos
Esfera flamígera
Estallar
Flecha ácida de Melf
Fuerza fantasmal
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Llama continua

Levitar
Localizar objeto
Nube de dagas
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Rayo de debilitamiento
Sugestión
Telaraña
Truco de la cuerda
Tregar cual arácnido
Ver lo invisible
Visión en la oscuridad

NIVEL 3

Acelerar
Clarividencia
Bola de fuego
Círculo mágico
Cobijo seguro de Leomund
Contraconjuro
Corcel fantasmal
Disipar magia
Don de lenguas
Fingir muerte
Forma gaseosa
Glifo custodio
Indetectabilidad
Imagen mayor
Intermitencia
Lanzar maldición
Miedo
Nube apesosa
Pauta hipnótica
Protección contra la energía
Quitar maldición
Ralentizar
Rayo relampagueante
Reanimar a los muertos
Recado
Respiración acuática
Toque vampírico
Tormenta de granizo
Volar

NIVEL 4

Asesino fantasmal
Cofre secreto de Leomund
Confusión
Conjurar elementales menores
Controlar el agua
Destierro
Elaborar
Escudo de fuego
Esfera elástica de Otiluke
Invisibilidad mayor
Localizar criatura
Marchitar
Mastín fiel de Mordenkainen
Muro de fuego
Ojo arcano
Piel pétrea
Polimorfar
Puerta dimensional
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen
Tentáculos negros de Evard
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo
Transformar piedra

NIVEL 5

Animar los objetos
Círculo de teletransporte



Conjurar elemental
Cono de frío
Conocimiento de leyendas
Contactar con otro plano
Creación
Doble engañoso
Dominar persona
Escudriñamiento
Geas
Inmovilizar monstruo
La mano de Bigby
Ligadura de los planos
Ligadura telepática de Rary
Mensaje onírico
Modificar recuerdo
Muro de fuerza
Muro de piedra
Nube aniquiladora
Pasamiento
Similitud
Telequinesia

NIVEL 6

Baile irresistible de Otto
Cadena de relámpagos
Círculo de muerte
Crear muerto viviente
Contingencia
De la carne a la piedra
Desintegrar
Esfera congelante de Otiluke
Frasco mágico
Globo de invulnerabilidad
Guardas y custodias
Ilusión programada
Invocación instantánea de Drawmij
Mirada penetrante
Muro de hielo

Portal arcano
Rayo solar
Remover tierra
Sugestión de masas
Visión verdadera

NIVEL 7

Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Espada de Mordenkainen
Espejismo arcano
Eteridad
Invertir gravedad
Jaula de fuerza
Magnífica mansión de Mordenkainen
Proyectar imagen
Recluir
Rociada prismática
Símbolo
Simulacro
Teleportar

NIVEL 8

Antipatía/Simpatía
Campo antimagia
Clonar
Controlar el clima
Debilidad mental
Dominar monstruo
Explosión solar
Laberinto
Mente en blanco
Nube incendiaria
Palabra de poder aturdir
Semiplano
Telepatía

NIVEL 9

Cambiar de forma
Cautiverio
Deseo
Detener el tiempo
Muro prismático
Némesis inexorable
Palabra de poder matar
Polimorfismo verdadero
Presciencia
Proyección astral
Tromba de meteoritos
Umbral

CONJUROS DEL PALADÍN**NIVEL 1**

Bendecir
Curar heridas
Detectar el bien y el mal
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Escudo de la fe
Duelo obligado
Favor divino
Golpe abrasador
Golpe iracundo
Golpe estruendoso
Heroísmo
Orden imperiosa
Protección contra el bien y el mal
Purificar comida y bebida

NIVEL 2

Arma mágica
Auxilio divino
Encontrar corcel

Golpe cegador
Localizar objeto
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Zona de verdad

NIVEL 3

Arma elemental
Aura de vitalidad
Círculo mágico
Crear comida y agua
Disipar magia
Golpe cegador
Luz del día
Manto del cruzado
Quitar maldición
Revivir

NIVEL 4

Aura de pureza
Aura de vida
Destierro
Custodia contra la muerte
Localizar criatura
Golpe asombroso

NIVEL 5

Castigo desterrador
Círculo de poder
Disipar el bien y el mal
Geas
Onda destructiva
Revivir a los muertos

ACELERAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una corteza de raíz de regaliz)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, la velocidad del objetivo se dobla, gana un bonificador de +2 a su CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza, y gana una acción extra en cada uno de sus turnos. Esta acción solo puede usarse para realizar un ataque (solo un ataque de arma), carrera, retirada, ocultarse, o la acción de usar un objeto.

Cuando el conjuro finaliza, el objetivo no puede moverse o tomar acciones hasta su siguiente turno, como si una oleada de letargo lo cubriera.

ADIVINACIÓN

Nivel 4, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incienso y una ofrenda apropiada a tu religión. Juntos, los componentes deben costar como mínimo 25 po, que se consumen en el lanzamiento del conjuro)

Duración: Instantánea

Tu magia y una ofrenda te ponen en contacto con tu dios o un sirviente de tu dios. Le realizas una única pregunta que tiene que ver con un objetivo, evento o actividad específica que va tener lugar en los próximos 7 días.

El DM ofrece una respuesta verdadera. La respuesta podría ser una breve frase, una rima críptica o un presagio. El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pudiese cambiar el resultado, como el lanzamiento de conjuros adicionales o la pérdida o ganancia de un compañero.

Si lanzas este conjuro dos o más veces antes de finalizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero de que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

AGRANDAR/REDUCIR

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Provocas que una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance se vuelva más grande o más pequeña mientras dure el conjuro. Elige una criatura o un objeto que no esté siendo portado o transportado. Si el objetivo no es voluntario, puede realizar una

tirada de salvación de Constitución. Con una salvación con éxito el conjuro no tiene efecto.

Si el objetivo es una criatura, todo lo que vista y porte cambia de tamaño con ella. Cualquier objeto dejado caer por una criatura afectada vuelve a su tamaño normal al instante.

Agrandar. El objetivo dobla su tamaño 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 u objeto alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible. Hasta que el conjuro finalice, el objetivo también tiene ventaja en las pruebas Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también se agrandan con él, acorde a su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén agrandadas, los ataques que el objetivo realice con ellas infligen 1d4 puntos de daño extra.

Reducir. El tamaño del objetivo se reduce a la mitad en todas las dimensiones, y su peso se reduce a un octavo del normal. Esta reducción disminuye su tamaño en una categoría, por ejemplo, de mediano a pequeño. Hasta que el conjuro finalice, el objetivo también tiene desventaja en las pruebas Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también se reducen con él, acorde a su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén reducidas, los ataques que el objetivo realice con ellas infligen 1d4 puntos de daño menos (esto no puede reducir el daño por debajo de 1).

ALARMA

Nivel 1, abjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: un minuto

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una pequeña campana y un pedazo de fino alambre de plata)

Duración: 8 horas

Se activa una alarma contra visitas indeseadas. Elige una puerta, una ventana o un área dentro del alcance que no sea más grande que un cubo de 20 pies (4 casillas, 6 m). Hasta que el conjuro finalice, una alarma avisa cuando una criatura, ya sea pequeña o grande, toca o entre en el área protegida. Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir a ciertas criaturas que no harán sonar la alarma. También puedes elegir si la alarma es un aviso mental o audible.

La alarma mental te alerta enviando un pensamiento a tu mente si te encuentras a menos de 1 milla (1,6 km) del área protegida. Este pensamiento te despierta si estás dormido.

Una alarma audible emite el sonido de una campana de mano durante 10 segundos dentro de un área de 60 pies (12 casillas, 18 m).

ALIADO DE LOS PLANOS

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Le imploras ayuda a una entidad de otro mundo. El ser debe ser conocido por ti: un dios, un primordial, un príncipe demonio, o algún otro ser de poderes cósmicos. Aquella entidad envía un

celestial, elemental o demonio que le es leal para socorrerte, haciendo que la criatura aparezca en un espacio desocupado dentro del alcance. Si conoces el nombre de una criatura en concreto, podrías pedirle que viniera con solo mencionar su nombre al ejecutar el conjuro, aunque de todas formas, podría terminar acudiendo una criatura diferente (a elección del DM).

Cuando la criatura aparece, no está bajo ninguna obligación de comportarse de una manera en particular. Puedes pedirle a la criatura que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada puede ir desde algo simple (llévanos volando al otro lado del abismo, o ayúdanos a pelear una batalla) a algo complejo (espía a nuestros enemigos, o protégenos durante nuestra incursión en el calabozo). Debes ser capaz de comunicarte con la criatura para negociar por sus servicios.

El pago puede tomar varias formas. Un celestial puede requerir una donación considerable de oro u objetos mágicos para un templo aliado, mientras que un demonio puede demandar un sacrificio viviente o un regalo en forma de tesoro. Algunas criaturas pueden intercambiar sus servicios por una misión llevada a cabo por ti.

Como regla general, una tarea que pueda ser calculada en minutos requiere un pago que merece 100 po por minuto. Una tarea calculada en horas requiere 1.000 po por hora. Y una tarea calculada en días (hasta 10 días) requiere 10.000 po por día. El DM puede ajustar estos pagos basados en las circunstancias bajo las que lanzaste el conjuro. Si la tarea está alineada con los valores de la criatura, el pago podría ser reducido a la mitad o incluso renunciar a él. Las tareas no peligrosas requieren típicamente sólo la mitad del pago sugerido, mientras que tareas especialmente peligrosas pueden requerir un obsequio mayor. Las criaturas raramente aceptan tareas que parezcan suicidas.

Después de que la criatura complete la tarea, o cuando el estado del acuerdo sobre la duración del servicio expira, la criatura retorna a su plano natal después de presenciarse de vuelta ante ti, si es apropiado debido a la tarea y si es posible. Si eres incapaz de acordar un precio por el servicio de la criatura, ésta inmediatamente retorna a su plano de hogar.

Una criatura reclutada para unirse a tu grupo cuenta como un miembro de éste, recibiendo una parte completa de los puntos de experiencia obtenidos.

ALTERAR EL PROPIO ASPECTO

Nivel 2, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: Una acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta una hora

Asumes una forma diferente. Cuando lanzas el conjuro, elige una de las siguientes opciones, cuyos efectos duran mientras dure el conjuro. Mientras dura el conjuro, puedes finalizar la opción elegida gastando una acción para ganar los beneficios de otra apariencia diferente.

Adaptación acuática. Adapta tu cuerpo al entorno acuático, te brotan branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y adquieres al nadar una velocidad igual a la velocidad que tienes al caminar.

Cambio de apariencia. Transformas tu apariencia.

Decides qué apariencia quieres tomar, incluida la altura, el peso, rasgos faciales, el sonido de tu voz, la longitud y color del pelo y otros rasgos distintivos, si los hay. Puedes hacer que te vean como un miembro de otra raza, pero ninguna de tus estadísticas cambia. Tampoco puedes parecer una criatura de diferente tamaño que tú, ya que la forma básica se mantiene; por ejemplo, si eres bípedo este conjuro no te convertirá en cuadrúpedo. En cualquier momento durante la duración del conjuro, se puede utilizar una acción para cambiar de apariencia de nuevo.

Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, espinas, cuernos o cualquier otra arma natural a tu elección. Tus ataques sin armas provocarán 1d6 daño contundente, perforante o cortante, según proceda con el arma natural elegida y eres considerado competente con ataques desarmados. Finalmente, el arma natural es mágica y tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño que hacen uso de ella.

AMIGOS

Truco, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: S, M (un poco de maquillaje aplicado a la cara cuando este conjuro es lanzado)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Durante la duración de este conjuro, posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti. Una criatura propensa a la violencia podría atacarte. Otra criatura podría buscar alguna otra manera de retribución (a la discreción del DM), dependiendo de la naturaleza de tu interacción con él.

AMISTAD CON LOS ANIMALES

Nivel 1, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un bocado de comida)

Duración: 24 horas

Este conjuro permite convencer a una bestia de que no vas a hacerle daño. Elige una bestia que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Ella también debe verte y escucharte. Si la inteligencia de la bestia es 4 o más, el conjuro falla automáticamente. Si no, la bestia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o es encantada por ti durante la duración del conjuro. Si alguno de tus compañeros o tú hace daño a la bestia, el conjuro también finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una bestia adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ANIMAL MENSAJERO

Nivel 2, encantamiento (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un poco de comida)

Duración: 24 horas

Por medio de este conjuro se utiliza un animal para entregar un mensaje. Elige una bestia diminuta que puedas ver dentro de tu alcance de visión, como por ejemplo una ardilla, un arrendajo azul o un murciélago. Especifica una ubicación, que debes haber visitado previamente, y un destinatario que coincida con una descripción general, como por ejemplo "un hombre o mujer vestido con el uniforme de la guardia de la ciudad" o "un enano pelirrojo que lleve un sombrero puntiagudo". Puedes transmitir un mensaje hablado de unas 25 palabras. La bestia objetivo viaja durante la duración del conjuro hasta la ubicación elegida, si es una bestia alada cubrirá alrededor de 50 millas (80 km) cada 24 horas, si es otro tipo de bestia cubrirá 25 millas (40 km) en el mismo tiempo.

Cuando el mensajero llegue a su destino, entregará el mensaje a la criatura que has descrito, imitando el sonido de tu voz. El mensajero solo hablará con una criatura que coincida con la descripción dada. Si el mensajero no alcanza su destino antes de que el efecto del conjuro finalice, el mensaje se pierde, y la bestia regresa al lugar donde lanzaste el conjuro.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la duración del conjuro aumenta en 48 horas por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

ANIMAR LOS OBJETOS

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Los objetos cobran vida a tu orden. Elige hasta diez objetos no mágicos dentro de tu alcance que no estén siendo usados o sujetos. Los objetivos de tamaño medio cuentan como dos objetos, los objetivos de tamaño grande cuentan como cuatro objetos y los objetivos de tamaño enorme cuentan como ocho objetos. No puedes animar ningún objeto de mayor tamaño que enorme. Cada objetivo elegido cobra vida y se convierte en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro finaliza o hasta que se reduzcan sus Puntos de Golpe a 0.

Como acción adicional, puedes controlar mentalmente a cualquier criatura animada por este conjuro que se encuentre a menos de 500 pies (100 casillas, 150 m) de ti (si controlas múltiples criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas o a todas ellas al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para cada una). Tú decides que acción llevará a cabo la criatura y a donde se desplazará durante su siguiente turno, también puedes emitir una orden general, como por ejemplo vigilar una habitación concreta o un corredor. Si no emites ninguna orden, la criatura sólo actuará en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que le das una orden a la criatura, ésta no para hasta completarla.

ESTADÍSTICAS DE LOS OBJETOS ANIMADOS

Tamaño	PG	CA	Ataque	Fue	Des
Diminuto	20	18	+8 para impactar, daño 1d4 + 4	4	18
Pequeño	25	16	+6 para impactar, daño 1d8 + 2	6	14
Medio	40	13	+5 para impactar, daño 2d6 + 1	10	12
Grande	50	10	+6 para impactar, daño 2d10 + 2	14	10
Enorme	80	10	+8 para impactar, daño 2d12 + 4	18	6

Un objeto animado es un constructo con CA, Puntos de Golpe, ataques, fuerza y destreza determinados por su tamaño. Su Constitución es 10, su Inteligencia y Sabiduría es 3, y su Carisma es 1. Su velocidad es de 30 pies (6 casillas, 9 m); si el objeto carece de patas o cualquier otro tipo de apéndice que puedan utilizarse como medio de locomoción, en su lugar tendrá una velocidad de vuelo de 30 pies (6 casillas, 9 m) y puede flotar. Si el objeto está firmemente anclado a una superficie o a otro objeto más grande, como por ejemplo una cadena atornillada a una pared, su velocidad será de 0. Tiene vista ciega en un radio de 30 pies (6 casillas, 9 m) y esta cegada más allá de esa distancia. Cuando el objeto animado cae hasta los 0 Puntos de Golpe, vuelve a su estado original, y cualquier daño de más que haya recibido se aplica a su forma original.

Si ordenas a un objeto que ataque, podrá realizar un ataque simple de cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él. Hace un ataque de golpetazo con una bonificación determinada por su tamaño (ver tabla) e inflige daño contundente. El DM puede determinar que un objeto específico dependiendo de su forma inflija daño cortante o perforante.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes animar dos objetos adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

ANTIPATÍA/SIMPATÍA

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (o bien un terrón de alumbre untado en vinagre para el efecto de antipatía, o bien untando en miel para el efecto de simpatía)

Duración: 10 días

Este conjuro atrae o repele a criaturas de tu elección. Eliges cualquier cosa que esté a tu alcance, un objeto enorme o más pequeño, o una criatura o un área que no sea más grande que un cubo de 200 pies (40 casillas, 60 m). Luego especifica algún tipo de criatura inteligente, como por ejemplo dragones rojos, goblins o vampiros. Le confieres al objetivo un aura que o bien atrae o bien repele a las criaturas especificadas durante la duración del conjuro. Elige antipatía o simpatía como efecto del aura.

Antipatía. El encantamiento hace sentir a las criaturas del tipo elegido unas ganas inmensas de alejarse de la zona y evitar al objetivo. Cuando la criatura puede ver al objetivo o se encuentra a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) de él, la criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o adquirirá la condición de asustado. La criatura permanecerá asustada mientras vea al objetivo o mientras siga a 60 pies (12 casillas, 18 m) de distancia. Mientras esté asustada por el objetivo, la criatura debe usar su movimiento para moverse al lugar seguro más cercano desde el que deje de ver al objetivo. Si la criatura se aleja más de 60 pies (12 casillas, 18 m) del objetivo y deja de verlo, la criatura deja de estar asustada, pero volverá a estarlo si el objetivo se vuelve a poner a la vista o a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) de la criatura.

Simpatía. El encantamiento hace sentir a las criaturas del tipo elegido unas ganas inmensas de acercarse al objetivo a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) o hasta un lugar donde puedan verle. Cuando la criatura puede ver al objetivo o se encuentra a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) de él, la criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o usar su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en el área dentro del alcance del objetivo. Cuando la criatura logra acercarse, ya no puede alejarse por propia voluntad. Si el objetivo hiere o causa daño de algún tipo a la criatura afectada, ésta puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para librarse del efecto, tal y como se describe debajo.

Finalizando el efecto. Si una criatura afectada acaba su turno alejada del objetivo más de 60 pies (12 casillas, 18 m) o fuera del alcance de su vista, la criatura puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una tirada con éxito la criatura deja de estar afectada por el objetivo y reconoce que el sentimiento de repugnancia o de atracción era mágico. Además, la criatura afectada por el conjuro puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría cada 24 horas mientras el conjuro siga teniendo efecto. Una criatura que consigue superar la tirada de salvación es inmune al conjuro durante 1 minuto, pasado el cual puede volver a ser afectada otra vez.

APERTURA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, un juego de grilletes, un candado u otro objeto que contenga un método corriente o mágico para impedir abrirlo.

Un objetivo que esté cerrado por una cerradura corriente o que está atascado o atrancado queda abierto, desatascado o desatrancado. Si el objeto posee varias cerraduras, solo una de ellas queda abierta. Si eliges un objetivo que está cerrado con cerradura arcana, el conjuro queda suprimido durante 10 minutos, tiempo durante el cual el objetivo puede ser abierto y cerrado de manera normal. Cuando lanzas el conjuro, un fuerte golpe, que se oye tan lejos como a 300 pies (60 casillas 90 m), surge del objeto elegido como objetivo.

ARMA ELEMENTAL

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un arma no mágica que tocas se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, electricidad o sónico. Mientras dure el conjuro, el arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido al impactar.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 ó 6, el bonificador aumenta a +2 y el daño extra aumenta a 2d4. Cuando lanzas este

hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el bonificador aumenta a +3 y el daño extra aumenta a 3d4.

ARMA ESPIRITUAL

Nivel 2, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que persiste durante la duración o hasta que lances otro conjuro. Cuando lanzas el conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 5 pies (1 casilla, 1.5 m) del arma. Si impacta, el objetivo sufre 1d8 + tu modificador de característica de lanzador de conjuros como daño por fuerza.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) y repetir el ataque contra una criatura a 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de la misma.

El arma puede tomar la forma que tú prefieras. Los clérigos de deidades asociadas con ciertas armas (como St. Cuthbert, conocido por su maza o Thor por su martillo) le dan la forma asociada con su deidad.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

ARMA MÁGICA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que finalice el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el bonificador se incrementa a +2. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el bonificador se incrementa a +3.

ARMADURA DE AGATHYS

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componente: V, S, M (una copa de agua)

Duración: 1 hora

Una fuerza mágica protectora te envuelve, manifestándose como un espectro helado que te cubre a ti y a tu equipo. Ganas 5 puntos temporales de golpe mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea mediante un ataque de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Puntos de Golpe temporales, la criatura sufre 5 puntos de daño por frío.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tanto los Puntos de Golpe temporales como los puntos de daño por frío se

incrementan en 5 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ARMADURA DE MAGO

Nivel 1 abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de cuero curtido)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria, que no esté portando una armadura, y una fuerza mágica protectora la rodea hasta el fin de la duración del conjuro. La CA base del objetivo se vuelve 13 + su modificador de Destreza. El conjuro finaliza si el receptor se pone una armadura o si tú cancelas el conjuro como una acción.

ASESINO FANTASMAL

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Accedes a las pesadillas de una criatura que puedes ver dentro del alcance y creas una manifestación ilusoria de sus más profundos miedos, visibles solo para esa criatura. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si se fracasa la salvación, el objetivo se encontrará asustado mientras dure el conjuro. Al comienzo de cada turno del objetivo, antes de que finalice el conjuro, éste debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 4d10 puntos de daño psíquico. Con una tirada de salvación con éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

AUGURIO

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (palillos con marcas especiales, huesos o fichas parecidas de un valor mínimo de 25 po)

Duración: Instantánea

Ya sea lanzando palillos con gemas incrustadas, lanzando huesos de dragón, disponiendo cartas con ilustraciones o empleando alguna otra herramienta de adivinación, una entidad de otro mundo te proporciona un presagio sobre los resultados del curso de una acción específica que planeas llevar a cabo en los siguientes 30 minutos. El DM elige entre los siguientes presagios posibles:

- Dicha, para buenos resultados.
- Desdicha, para malos resultados.
- Dicha y desdicha, para resultados tanto buenos como malos.
- Nada, para resultados que no son especialmente buenos o malos.

El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que podría cambiar el resultado, como por ejemplo el lanzamiento de conjuros adicionales, o la pérdida o llegada de un compañero.

Si lanzas el conjuro dos veces o más antes de completar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

AUMENTAR CARACTERÍSTICA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (pelaje o una pluma de una bestia)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas una criatura y le concedes una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos; el objetivo gana el efecto hasta que el conjuro finalice.

Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. También gana 2d6 Puntos de Golpe temporales, que se pierden cuando el conjuro finaliza.

Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su capacidad de carga se dobla.

Gracia Felina. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Además no recibe daño por caídas de 20 pies (4 casillas, 6 m) o menos si no está incapacitado.

Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma.

Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia.

Sabiduría de búho. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 3º nivel o superior, puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

AURA DE PUREZA

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (un radio de 30 pies [6 casillas, 9 m])

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Irradías una energía purificadora en forma de aura con un radio de 30 pies (6 casillas, 9 m). Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil (incluido tú) que permanezca dentro del aura no puede enfermar, adquiere resistencia al daño por veneno, y tiene ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que causen cualquiera de las siguientes condiciones: cegado, encantado, ensordecido, asustado, paralizado, envenenado y aturdido.

AURA DE VIDA

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (un radio de 30 pies [6 casillas, 9 m])

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Irradías una energía preservadora de vida en forma de aura con un radio de 30 pies (6 casillas, 9 m). Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil



(incluido tú) que permanezca dentro del aura, adquiere resistencia al daño necrótico, y sus Puntos de Golpe máximos no pueden ser reducidos. Además, una criatura viva no hostil con 0 Puntos de Golpe, obtiene 1 punto de golpe cuando comienza su turno dentro del aura.

AURA DE VITALIDAD

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (un radio de 30 pies [6 casillas, 9 m])

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies (6 casillas, 9 m). Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.

AURA MÁGICA DE NYSTUL

Nivel 2, ilusión

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 en un objeto que toques para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. El objetivo puede ser una criatura voluntaria o un objeto que no esté siendo sujetado o transportado por otra criatura.

Cuando lanzas el conjuro elige uno o los dos efectos siguientes. El efecto permanece hasta que finalice el conjuro. Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura u objeto cada día durante 30 días, colocando el mismo efecto en él cada vez, la ilusión permanece hasta que sea disipada.

Aura falsa. Cambias la manera en que el objetivo se muestra ante conjuros y efectos mágicos, como detectar magia, que detectan auras mágicas. Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, un objeto mágico parezca no mágico, o cambiar el aura mágica del objeto de tal manera que parezca que pertenece a una escuela específica de magia que tu elijas. Cuando uses este efecto en un objeto puedes hacer que la falsa magia sea aparente para cualquier criatura que sujete el objeto.

Enmascarar. Cambias la manera en que el objetivo se muestra ante conjuros y efectos mágicos que detectan el tipo de una criatura, como el rasgo de paladín, Sentido divino o el desencadenante del conjuro símbolo. Eliges un tipo de criatura y otros conjuros y efectos mágicos tratan al objetivo como si fuera una criatura de ese tipo o de ese alineamiento.

AURA SAGRADA

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un pequeño relicario con un valor mínimo de 1.000 po que contenga una reliquia sagrada, como un pedazo de ropa de la túnica de un santo o una pieza de pergamino de un texto sagrado)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Luces divinas emanan de ti y se funden en un suave resplandor en un radio 30 pies (9 m) a tu alrededor. Las criaturas de tu elección dentro del radio cuando lanzas este conjuro, emiten luz tenue en un radio de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) y tienen ventaja en todas las tiradas de salvación, y otras criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra ellas hasta que el conjuro finalice. Además, cuando un infernal o un muerto viviente impactan a una criatura afectada por este conjuro con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura destella con una luz brillante. El atacante debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegado hasta que el conjuro finalice.

AUXILIO DIVINO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una tira diminuta de tela blanca)

Duración: 8 horas

Tu conjuro refuerza a tus aliados con tenacidad y determinación. Elige hasta tres criaturas que estén dentro del alcance. Mientras dura el efecto del conjuro, aumentan en 5 los Puntos de Golpe máximos y los Puntos de Golpe actuales de cada objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, los Puntos de Golpe del objetivo se incrementan en 5 puntos adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

BAILE IRRESISTIBLE DE OTTO

Nivel 6, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo comienza un baile cómico en el lugar donde se encuentra; arrastrando los pies, taconeando y haciendo cabriolas mientras dure el conjuro. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este conjuro.

Una criatura que está bailando debe usar todo su movimiento para bailar sin abandonar su espacio y sufre desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y tiradas de ataque. Mientras el objetivo este afectado por este conjuro, las otras criaturas ganan ventaja en las tiradas de ataque contra él. Como una acción, una criatura que está bailando puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Con una salvación con éxito, finaliza el conjuro.

BARRERA DE CUCHILLAS

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro vertical de afiladas cuchillas giratorias de energía mágica. El muro aparece dentro del alcance y permanece mientras dure el conjuro. Puedes crear un muro recto de hasta 100 pies (20 casillas, 150 m) de largo, 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto y 5 pies (1

casillas, 1,5 m) de grosor, o un muro redondo de hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) de radio, 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto y 5 pies (1 casillas, 1,5 m) de grosor. El muro proporciona tres cuartos de cobertura a las criaturas tras él, y su espacio es terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área del muro por primera vez en un turno o comienza allí su turno, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada de salvación, la criatura sufre 6d10 puntos de daño cortante. Con una salvación con éxito, la criatura sufre la mitad de daño.

BENDECIR

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una rociada de agua bendita)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance del conjuro. Siempre que el objetivo realice una tirada de ataque o una tirada de salvación antes de que finalice el conjuro, el objetivo puede tirar un d4 y añadir el resultado obtenido a la tirada de ataque o tirada de salvación.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

BOCA MÁGICA

Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un trozo pequeño de panal y jade en polvo por valor de al menos 10 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta que sea disipado

Implantas un mensaje en un objeto dentro del alcance, un mensaje que es pronunciado cuando se da una condición desencadenante. Elige un objeto que puedas ver y que no esté siendo sujetado o transportado por otra criatura. Di entonces el mensaje, que deben ser 25 palabras o menos, pero que puede ser transmitido a lo largo de 10 minutos. Finalmente, determina la circunstancia que desencadenará el conjuro para emitir el mensaje.

Cuando dicha circunstancia ocurre, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y el mismo volumen con el que hablaste. Si el objeto que elegiste tiene una boca o algo que se parezca a una boca (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica aparece en ese lugar para que parezca que las palabras provengan de la boca del objeto. Cuando lanzas este conjuro, puedes hacer que finalice después de emitir el mensaje, o puede permanecer y repetir el mensaje siempre que el desencadenante ocurra.

La circunstancia desencadenante puede ser tan general o detallada como tú quieras, pero debe basarse en condiciones visuales o audibles que ocurran a 30 pies (6 casillas, 9 m) o menos del objeto. Por ejemplo, puedes dar instrucciones a la boca de hablar cuando cualquier criatura se mueva a 30 pies (6 casillas, 9 m) o menos del objeto o cuando una campana de plata tañe a 30 pies (6 casillas, 9 m) o menos de él.

BOLA DE FUEGO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélago y azufre)

Duración: Instantánea

Un rayo brillante resplandece desde tu dedo apuntando a un lugar que eliges dentro del rango y luego estalla con un rugido grave en una explosión de llamas. Cada criatura en un radio de esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza. El objetivo sufre 8d6 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o la mitad del total de daño en una salvación con éxito.

El fuego se extiende por las esquinas. EL fuego enciende objetos inflamables en el área que no son sujetados ni transportados.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (45 m)

Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélago y azufre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de luz amarilla resplandece desde la punta de tu dedo, luego permanece condensándose en un punto escogido dentro del alcance como una perla resplandeciente por la duración del conjuro. Cuando el conjuro finaliza, ya sea porque tu concentración se ha roto o porque tú decides terminarlo, la perla estalla con un grave estruendo en una explosión de llamas que se extiende por las esquinas. Cada criatura en el radio de una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en el punto escogido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre daño por fuego igual al total de daño acumulado en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

El daño base del conjuro es 12d6. Si al final de tu turno la perla de fuego no ha detonado aun, el daño se incrementa en 1d6.

Si la perla resplandeciente es tocada antes de que el intervalo haya expirado, la criatura que la ha tocado debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, el conjuro finaliza inmediatamente, causando que la perla estalle en llamas. En una salvación con éxito, la criatura puede arrojar la perla hasta 40 pies (12 m). Cuando ésta golpea una criatura o un objeto sólido, el conjuro finaliza, y la perla explota.

El fuego daña objetos en el área y enciende objetos inflamables que no son sujetados o transportados.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8 o superior, el daño base se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 7.

**BRAZOS DE HADAR**

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** Personal (un radio de 10 pies [2 casillas, 3 m])**Componente:** V, S**Duración:** Instantánea

Invocas el poder de Hadar, el Hambriento Oscuro.

Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas que se encuentren a menos de 10 pies (2 casillas, 3 m). Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. En caso de que falle la tirada de salvación, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño necrótico y no podrá reaccionar hasta su siguiente turno. En caso de que supere la tirada de salvación la criatura sufre sólo la mitad del daño y ningún otro efecto.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa con 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

BROTE DE ESPINAS

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 150 pies (30 casillas, 45 m)**Componentes:** V, S, M (siete espinas afiladas o siete ramitas, cada una afilada en forma puntiaguda)**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Del suelo en un radio de 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en un punto dentro del alcance, brotan duros pinchos y espinas. El área se convierte en un terreno difícil durante la duración del conjuro. Cuando una criatura entra o se mueve dentro del área, sufre 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies (1 casilla, 1.5 m) que se desplace.

La transformación del suelo está camuflada para que parezca natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área en el momento en que se lanza el conjuro debe realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra la CD de tu salvación de conjuros para reconocer el terreno como peligroso antes de entrar en él.

BUENAS BAYAS

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** Toque**Componentes:** V, S, M (ramita de muérdago)**Duración:** Instantánea

Hasta diez bayas aparecen en tu mano las cuales están infundidas con magia por toda la duración del conjuro. Una criatura puede usar su acción para comer una baya. Comerse una baya recupera 1 punto de golpe, y la baya provee suficiente nutrientes para mantener a una criatura durante un día.

Las bayas pierden su potencial si estas no han sido consumidas en las 24 horas después de que el conjuro fue lanzado.

BURLA CRUEL

Truco, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 60 pies (12 casillas, 18 m)**Componentes:** V

Duración: Instantánea

Sueltas una sarta de insultos unidos con imperceptibles encantamientos a una criatura que puedes ver dentro del alcance. Si tu objetivo puede oírte (aunque no necesita entenderte), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d4 cuando llegas a nivel 5 (2d4), nivel 11 (3d4) y nivel 17 (4d4).

CADENA DE RELÁMPAGOS

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 225 m)

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de animal; un fragmento de ámbar, vidrio o un cetro de cristal; y tres alfileres de plata)

Duración: Instantánea

Creas una descarga en forma de relámpago que forma un arco hacia un objetivo de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Luego, tres relámpagos más surgen desde ese objetivo hasta un máximo de otros tres objetivos, cada uno de los cuales debe de estar a menos de 30 pies (6 casillas, 9 m) del primer objetivo. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto, y solo puede ser objetivo de una de las descargas.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada de salvación, el objetivo sufre 10d8 puntos de daño eléctrico, o la mitad del daño si con una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, una descarga adicional salta desde el primer objetivo a otro objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

CAÍDA DE PLUMAS

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando tú o una criatura hasta a 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti caéis

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, M (una pequeña pluma o una pelusa)

Duración: 1 minuto

Elige hasta a 5 criaturas que estén cayendo dentro del alcance. La velocidad de descenso de una criatura cayendo se reduce a 60 pies (12 casillas, 18 m) por asalto hasta que el conjuro finalice. Si la criatura aterriza antes de que el conjuro finalice, no sufre daño de caída y puede aterrizar de pie, y el conjuro finaliza para dicha criatura.

CALENTAR METAL

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una pieza de hierro y una flama)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un objeto metálico manufacturado, como un arma de metal o una armadura metálica media o pesada, que puedas ver dentro del alcance. Provocas que el objeto comience a brillar al rojo vivo. Cualquier criatura en contacto físico con el objeto sufre 2d8 puntos

de daño por fuego cuando lanzas este conjuro. Hasta que el conjuro finalice puedes usar una acción adicional en cada uno de tus subsiguientes turnos para causar este daño de nuevo.

Si la criatura está agarrando o portando el objeto del que toma daño, esta debe superar una tirada de salvación de Constitución o tirar el objeto si es que puede. Si no puede tirar el objeto, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el comienzo de tu siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa por 1d8 por cada nivel del espacio de conjuros por encima de nivel 2.

CALMAR EMOCIONES

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: concentración, hasta 1 minuto

Intentas suprimir emociones fuertes que afectan a un grupo de personas. Cada humanoide en una esfera de radio 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en un punto que elijas dentro del alcance, debe realizar una tirada de salvación de Carisma; una criatura puede elegir fallar esta tirada si así lo desea. Si la criatura falla la tirada de salvación elige uno de los dos siguientes efectos.

Puedes suprimir cualquier efecto que causa que el objetivo esté en estado encantado o asustado. Cuando finalice el conjuro, cualquier efecto disipado vuelve, siempre y cuando la duración de la condición no hubiera expirado antes.

Alternativamente, puedes hacer que un objetivo permanezca indiferente hacia criaturas de tu elección contra las que es abiertamente hostil. Esta indiferencia finaliza si el objetivo es atacado o herido directamente por un conjuro, o si es testigo de que alguno de sus amigos están siendo dañados.

Cuando el conjuro finaliza la criatura vuelve a ser hostil otra vez, salvo que el DM precise lo contrario.

CAMBIAR DE FORMA

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una diadema de jade con un valor de al menos 1.500 po, que debes poner en tu cabeza antes de lanzar el conjuro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Adoptas la forma de otra criatura durante la duración del conjuro. La nueva forma puede ser de cualquier criatura con un valor de desafío igual o menor a tu nivel. La criatura no puede ser un constructo o un muerto viviente, y debes haber visto ese tipo de criatura al menos una vez. Te transformas en un ejemplo corriente de esa criatura, sin ningún nivel de clase y sin el rasgo de lanzamiento de conjuros.

Tus características de juego se reemplazan por las de la criatura escogida, aunque mantienes tu alineamiento y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma. También mantienes todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar aquellas propias de la criatura. Si la

criatura tiene la misma competencia que tú y el bonificador listado es mayor al tuyo, usa el bonificador de la criatura en lugar del tuyo. No puedes usar ninguna acción legendaria o acciones de guarida de la nueva forma.

Asumes los Puntos de Golpe y dados de golpe de la nueva forma. Cuando vuelves a tu forma normal, vuelves al número de Puntos de Golpe que tenías antes de transformarte. Si vuelves a tu forma normal como resultado de llegar a 0 Puntos de Golpe, cualquier exceso de daño se pasa a tu forma normal. A no ser que el exceso de daño reduzca tu forma normal a 0 Puntos de Golpe, no caerás inconsciente.

Mantienes los rasgos que te otorgan tu clase, raza, u otro tipo de fuente y puedes usarlas, teniendo en cuenta si tu nueva forma sea capaz de ello. No puedes usar ningún tipo de sentido especial que tengas (por ejemplo, visión nocturna) a no ser que tu nueva forma también tenga ese mismo sentido. Solo puedes hablar si la criatura puede hablar normalmente.

Cuando te transformas, puedes escoger si tu equipo se cae al suelo, se fusiona con la nueva forma, o si se lo equipa. El equipo portado funciona con normalidad. El DM determina si es práctico para la nueva forma el llevar una pieza de equipo, basado en la forma y tamaño de la criatura. Tu equipo no cambia de forma o tamaño para encajar con la nueva forma, y cualquier equipo que no pueda ser llevado por la nueva forma debe caer al suelo o ser fusionado con la misma. El equipo fusionado no tiene ningún efecto.

Durante la duración de este conjuro, puedes usar tu acción para asumir una forma diferente siguiendo las mismas restricciones y reglas que para la forma original, con una excepción: si tu nueva forma tiene más Puntos de Golpe que tú forma actual, tus Puntos de Golpe se mantienen en su valor actual.

CAMINAR CON EL VIENTO

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 pies (6 casillas, 12 m)

Componentes: V, S, M (fuego y agua bendita)

Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance del conjuro adoptáis una forma gaseosa durante toda la duración, apareciendo como jirones de nubes. Mientras estáis en esa forma de nube, una criatura tiene una velocidad de vuelo de 300 pies (60 casillas, 90 m) y resistencia al daño proveniente de armas no mágicas. La única acción que puede tomar una criatura en esta forma es una acción de carrera o revertirse a su forma normal. Revertirse toma 1 minuto, durante ese tiempo una criatura está incapacitada y no puede moverse. Hasta que finalice el conjuro, la criatura puede revertir a su forma de nube, lo cual también requiere 1 minuto de transformación.

Si una criatura está en forma de nube y volando cuando el efecto finaliza, la criatura desciende 60 pies (12 casillas, 18 m) por turno durante 1 minuto hasta que aterriza, lo cual hace de forma segura. Si no puede aterrizar después de 1 minuto, la criatura cae la distancia restante.

CAMINAR SOBRE LA AGUAS

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de corcho)

Duración: 1 hora

Este conjuro concede la habilidad de moverse sobre cualquier superficie líquida, tal como agua, ácido, barro, nieve, arenas movedizas, o lava, como si fuera un suelo sólido inofensivo (las criaturas cruzando lava derretida pueden, sin embargo, sufrir daño por calor). Hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance obtienen esta habilidad toda la duración.

Si eliges como objetivo a una criatura sumergida en un líquido, el conjuro lleva al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 60 pies (12 casillas, 18 m) por asalto.

CAMPO ANTIMAGIA

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (esfera de radio de 10 pies [2 casillas, 3 m])

Componentes: V, S, M (una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una esfera antimagia invisible de 10 pies (2 casillas, 3 m) de radio te rodea. El área que ocupa la esfera te separa de la energía mágica que recubre el multiverso. Dentro de la esfera, no se pueden lanzar conjuros, las criaturas invocadas desaparecen e incluso los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro finaliza, la esfera se desplaza contigo, centrada en ti.

Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto aquellos que fueron creados por un artefacto o una deidad, quedan suprimidos dentro de la esfera y no pueden proyectarse a su interior. Un espacio de conjuros gastado en lanzar un hechizo que es suprimido, es consumido. Cuando un efecto mágico queda suprimido, no tiene ningún efecto, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para la duración del conjuro.

Efectos con objetivo. Los conjuros y otros efectos mágicos, como un proyectil mágico o hechizar persona, que tienen como objetivo una criatura o un objeto en la esfera no tienen efecto en el objetivo.

Áreas de magia. El área de otro conjuro o efecto mágico, como una bola de fuego, no se pueden extender dentro de la esfera. Si la esfera se superpone a un área de magia, la parte del área que queda cubierta por la esfera queda suprimida. Por ejemplo, las llamas creadas por un muro de fuego quedan suprimidas dentro de la esfera, creando un hueco en el muro si el solapamiento es lo suficientemente grande.

Conjuros. Cualquier conjuro u otro efecto mágico activo sobre una criatura o un objeto en la esfera queda disipado mientras la criatura o el objeto está dentro del campo.

Objetos mágicos. Las propiedades y poderes de objetos mágicos quedan disipados en la esfera. Por ejemplo, una espada larga +1 en la esfera funciona como una espada larga no mágica.

Las propiedades y poderes de un arma quedan suprimidas si es utilizada contra un objetivo en la esfera o esgrimida por un atacante en la esfera. Si un arma mágica o una munición mágica abandona totalmente la esfera (por ejemplo, si disparas una flecha mágica o arrojas una lanza a un objetivo fuera

de la esfera), la magia suprimida del objeto regresa a él tan pronto como sale de la esfera.

Viaje mágico. La teleportación y el viaje entre los planos no funcionan en la esfera, ya sea la esfera el punto de destino o de partida para dicho viaje mágico. Un portal entre lugares, mundos o planos de existencia, así como una apertura a un espacio extradimensional como el creado por el conjuro Truco de la Cuerda, se cierra temporalmente mientras esta dentro de la esfera.

Criaturas y objetos. Una criatura u objeto invocado o creado por magia temporal desaparece de la existencia en la esfera. Dicha criatura reaparece instantáneamente una vez que el espacio que ocupaba esa criatura ya no está dentro de la esfera.

Disipar Magia. Los conjuros y efectos mágicos como disipar magia no tienen efecto en la esfera. De igual modo, las esferas creadas por diferentes conjuros de campo antimagia no se anulan una a otra.

CAPARAZÓN ANTIVIDA

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 10 pies [2 casillas, 3 m])

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una brillante barrera se expande a tu alrededor a lo largo de un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y se desplaza contigo permaneciendo centrada en ti, protegiéndote de criaturas que no sean muertos vivientes o constructos. La barrera persiste mientras dure el conjuro.

La barrera previene a una criatura susceptible de ser afectada a que pase o atraviase la citada barrera. Una criatura afectada puede lanzar conjuros o realizar ataques con armas a distancia o con alcance a través de la barrera.

Si te mueves de forma que fuerzas a una criatura afectada a pasar a través de la barrera, el conjuro finaliza.

CARCAJ RÁPIDO

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un carcaj con al menos una pieza munición)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Transmutas tu carcaj para que produzca una cantidad infinita de munición no mágica, que parece saltar hacia tu mano cuando tratas de alcanzarla.

En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro finalice, puedes usar una acción adicional para realizar dos ataques con un arma que use la munición del carcaj. Cada vez que hagas un ataque a distancia, tu carcaj reemplaza mágicamente la pieza de munición que has usado con una pieza similar de munición no mágica. Cualquier pieza de munición creada por este conjuro se desintegra cuando el conjuro finaliza. Si sueltas el carcaj, el conjuro finaliza.

CASTIGO DESTERRADOR

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal



Componentes: V**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, tu arma crepita con fuerza y el ataque inflige un daño extra de 5d10 puntos de daño por fuerza al objetivo. Además, si el ataque reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 50 o inferior, lo destierras. Si el objetivo pertenece a otro plano de existencia diferente al plano en el que te encuentras, el objetivo desaparece, retornando al plano de donde proviene. Si el objetivo pertenece al plano donde te encuentras, la criatura queda atrapada en un semiplano inofensivo. Mientras se encuentra ahí, el objetivo está incapacitado. Permanece allí hasta que el conjuro finaliza, momento en el cual el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el primer lugar desocupado más cercano.

CAUTIVAR

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 60 pies (18 m)**Componentes:** V, S**Duración:** 1 minuto

Tejes una cadena de palabras con el objetivo de distraer, provocando que criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance y te puedan oír realicen una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura que no pueda ser encantada supera esta tirada de salvación automáticamente, y si tú o tus compañeros estáis luchando contra la criatura, ésta tiene ventaja en la salvación. Con una salvación fallida, el objetivo tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) realizadas para percibir cualquier criatura que no seas tú hasta que finalice el conjuro o hasta que el objetivo no pueda oírte. El conjuro finaliza si quedas incapacitado o no puedes hablar.

CAUTIVERIO

Nivel 9, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto**Alcance:** 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una ilustración en vitela o una estatuilla tallada con un parecido al objetivo, y un componente especial que varía de acuerdo a la versión del conjuro que elijas, con un valor mínimo de 500 po por dado de golpe del objetivo)

Duración: hasta que se disipe

Creas unas mágicas ataduras que retienen una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser aprisionado por el conjuro; si tiene éxito, este se vuelve inmune si tratas de lanzar el conjuro de nuevo contra él. Mientras este afectado por el conjuro, la criatura no necesita respirar, comer, o beber, y no envejece. Conjuros de adivinación no pueden localizar o sentir al objetivo.

Cuando lanzas este conjuro, eliges una de las siguientes formas de cautiverio.

Entierro. El objetivo es sepultado profundamente en la tierra dentro de una esfera de fuerza mágica que es lo suficientemente grande para mantener al objetivo. Nada puede pasar a través de la esfera, ni pueden teletransportarse o usar viaje planar para llegar dentro de esta.

El componente especial para esta versión del conjuro es un orbe pequeño de mitral.

Encadenar. Pesadas cadenas, firmemente arraigadas en el suelo, inmovilizan al objetivo en el lugar. El objetivo es neutralizado hasta que el conjuro finalice, y no puede moverse o ser movido por algo hasta entonces.

El componente especial para esta versión del conjuro es una cadena fina de metal precioso.

Prisión cubierta. El conjuro transporta al objetivo a un pequeño semiplano protegido contra teletransportación y viaje planar. El semiplano puede ser un laberinto, una jaula, una torre, o una estructura confinada o área similar de tu preferencia.

El componente especial para esta versión del conjuro es una pequeña prisión hecha de jade.

Contención mínima. El objetivo es reducido hasta tener una altura de 1 pulgada (2.5 cm) y es encerrado en el interior de una gema u objeto similar. La luz puede pasar normalmente a través de la gema (permitiendo al objetivo ver al exterior y a otras criaturas ver en el interior), pero nada más puede pasar a través de esta, incluso por formas de teletransportación o viaje planar. La gema no puede ser cortada o rota mientras el conjuro mantenga su efecto.

El componente especial para esta versión del conjuro es una gema larga y transparente, como un corindón, un diamante o un rubí.

Inactividad. El objetivo cae dormido y no puede ser despertado. El componente especial para esta versión del conjuro consiste en raras hierbas soporíferas.

Finalizando el conjuro. Durante el lanzamiento de este conjuro, en cualquiera de sus versiones, puedes especificar una condición que puede causar que el conjuro finalice y libere al objetivo. La condición puede ser específica o tan elaborada como prefieras, pero el DM debe aprobar que la condición sea razonable y tenga probabilidades de ocurrir. Las condiciones se pueden basar en el nombre de la criatura, su identidad, su deidad pero por lo demás deben basarse en acciones o cualidades observables y no basadas en cosas intangibles como el nivel, la clase, o los Puntos de Golpe.

Un conjuro de disipar magia puede terminar el conjuro solo si es lanzado como un conjuro de nivel 9, seleccionando ya sea la prisión o el componente especial que se utilizó para crearlo.

Puedes usar un componente especial en particular para crear una prisión a la vez. Si lanzas el conjuro de nuevo utilizando el mismo componente, el objetivo del primer conjuro es inmediatamente liberado de sus ataduras.

CEGUERA/SORDERA

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 30 pies (6 casillas, 9 m)**Componentes:** V**Duración:** 1 minuto

Puedes cegar o dejar sordo a un enemigo. Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance para que realice una tirada de salvación de Constitución. Si la tirada de salvación falla, el objetivo queda cegado o ensordecido (a tu elección) durante la duración del

conjuro. Al final de cada turno, el objetivo puede realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

CERRADURA ARCANA

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de oro por valor de 25 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta ser disipado

Toca una puerta, ventana, umbral, cofre u otra entrada cerrada, y esta queda cerrada mágicamente mientras dure el conjuro. Tú y las criaturas que designes Cuando lanzas este conjuro pueden abrir el objeto de forma normal. También puedes establecer una contraseña que cuando se pronuncie a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) del objeto, suprima el conjuro durante 1 minuto. De otra manera, el objeto no se puede abrir hasta que sea roto o el conjuro sea disipado o suprimido. Lanzar el conjuro de apertura sobre el objeto suprime el efecto de cerradura arcana durante 10 minutos.

Mientras el objeto esté afectado por este conjuro, es más difícil de romper o de abrir por la fuerza; la CD para romperlo o abrir cualquier cerradura aumenta en 10.

CÍRCULO DE MUERTE

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (el polvo de una perla negra triturada con un valor de al menos 500po)

Duración: Instantánea

Una esfera de energía negativa se propaga en una esfera de 60 pies de radio desde un punto dentro del alcance. Cada criatura que se encuentre en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada recibirá 8d6 puntos de daño necrótico, o la mitad si tiene éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en 2d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

CÍRCULO DE PODER

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 30 pies [6 casillas, 9 m])

Componentes: V

Duración: concentración, hasta 10 minutos

Irradias energía divina, distorsionando y difuminando la energía mágica a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. Hasta que finalice el conjuro, la esfera se mueve contigo, centrada en ti, y cada criatura amiga dentro del área de la esfera (incluido tú) tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Además, cuando una criatura afectada por este hechizo, consigue superar una tirada de salvación contra un conjuro, o efecto mágico que

permite reducir a la mitad el daño en caso de éxito, si supera la tirada salvación, en vez de reducir a la mitad no sufre ningún daño.

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, M (tizas raras y tinta preparada con gemas preciosas por valor de 50 po, que el conjuro consume)

Duración: 1 asalto

Mientras lanzas el conjuro, dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo inscrito con sellos que vinculan tu localización a un círculo de teletransporte permanente de tu elección en el mismo plano de existencia que tú. Un portal brillante se abre en el círculo que has dibujado y permanece abierto hasta el final de tu próximo turno. Cualquier criatura que entre en el portal aparece instantáneamente a 5 pies (1 casilla, 1.5 m) del círculo de destino o en el espacio libre más cercano, si el espacio está ocupado.

La mayoría de templos mayores, gremios, y otros sitios importantes tienen círculos de teletransporte permanentes inscritos en algún sitio de sus dominios. Cada círculo incluye una secuencia de sellos. Cuando ganas la habilidad de lanzar este conjuro, aprendes la secuencia de sellos de dos destinos del Plano Material, determinados por el DM. Puedes aprender secuencias de sellos adicionales durante tus aventuras. Puedes considerar memorizada una secuencia de sellos nueva si la estudias durante 1 minuto.

Puedes crear un círculo de teletransporte permanente realizando este conjuro en la misma localización cada día durante un año. Necesitas no usar el círculo para teletransportarte cuando realizas el conjuro de esta manera.

CÍRCULO MÁGICO

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (agua sagrada o plata y hierro en polvo por valor de al menos 100 po, que el conjuro consume)

Duración: 1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 10 pies (2 casillas, 3 m) de radio y 20 pies (4 casillas, 6 m) de altura centrado en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Runas resplandecientes aparecen allí donde el cilindro hace intersección con el suelo u otras superficies.

Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestial, elemental, feérico, infernal, o muerto viviente. El círculo afecta una criatura del tipo elegido de las siguientes formas:

- La criatura no puede entrar voluntariamente al cilindro por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar teletransportación o viaje intraplanar para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos dentro del cilindro.
- Los objetivos dentro del cilindro no pueden ser encantados, asustados o poseídos por la criatura.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir causar que su magia opere en el sentido inverso, previniendo que una criatura del

tipo elegido abandone el cilindro y protegiendo a los objetivos fuera del mismo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, la duración se incrementa en 1 hora por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

CLARIVIDENCIA

Nivel 3, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 1 milla (1,6km)

Componentes: V, S, M (un foco con valor de 100 po, ya sea un cuerno enojado para escuchar o un ojo de cristal para ver)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible dentro del alcance del conjuro en una localización que te sea familiar (un lugar que ya hayas visitado o visto con anterioridad) o en una localización obvia aunque no te sea familiar (por ejemplo detrás de una puerta, tras una esquina o en una arboleda). El sensor permanece ahí hasta que finalice el efecto del conjuro y no puede ser atacado, ni se puede interactuar con él.

Cuando lanzas este conjuro eliges si quieres ver u oír. Puedes utilizar el sentido elegido tal y como si estuvieras en la localización del sensor. En tu acción, puedes elegir cambiar el sentido utilizado entre ver y oír.

Una criatura que detecte el sensor (por ejemplo, aquellas criaturas que posean ver invisibilidad [see invisibility] o visión verdadera) verá un orbe luminoso e intangible del tamaño de un puño.

CLONAR

Nivel 8, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante por valor de 1.000po, y al menos una pulgada cúbica (1cm³ aprox.) de materia de la criatura que va a ser clonada, que el conjuro consume, y un recipiente por valor de 2.000 po que tenga una tapa estanca y que sea lo suficientemente grande para albergar una criatura de tamaño Medio, como por ejemplo una urna enorme, un ataúd, una tumba arcillosa cavada en el suelo o un contenedor de cristal lleno de agua salada)

Duración: Instantánea

Este conjuro hace crecer un duplicado inerte de una criatura viva como garantía contra la muerte. Este clon se forma dentro de un recipiente sellado y adquiere su tamaño final y madurez después de 120 días; además también puedes hacer que el clon sea una versión más joven de la misma criatura. El clon permanecerá inerte hasta la eternidad mientras su recipiente no sea profanado.

En cualquier momento después de que el clon madure, si la criatura original muere, su alma es transferida al clon, siempre y cuando el alma sea libre y quiera regresar. El clon es físicamente idéntico al original y tiene la misma personalidad, memoria y habilidades, pero no conserva nada del equipamiento que pudiera llevar. El cuerpo de la criatura original perdura, si todavía existe, en estado inerte, y no puede ser devuelto a la vida ya que su alma no está disponible.

COBIJO SEGURO DE LEOMUND

Nivel 3, evocación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal (un hemisferio de 10 pies [2 casillas, 3 m] de radio)

Componentes: V, S, M (una pequeña cuenta de cristal)

Duración: 8 horas

Una cúpula inmóvil de fuerza de 10 pies (2 casillas, 3 m) de radio cobra existencia alrededor y por encima de ti y permanece estática mientras dura el conjuro. El hechizo termina si sales del área.

Nueve criaturas de tamaño mediano o menor pueden caber dentro contigo. El conjuro falla si su área incluye una criatura mayor o más de nueve criaturas. Las criaturas y objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos quedan impedidas de pasar a través de ella. Conjuros y otros efectos mágicos no se pueden extender a través de la cúpula o ser lanzados a través de ella. La atmósfera del espacio interior es confortable y seca, independientemente del tiempo en el exterior.

Hasta que el conjuro finalice, puedes hacer que el interior quede iluminado en luz tenue o a oscuras. La cúpula es opaca desde el exterior, del color que elijas, pero es transparente desde el interior.

COFRE SECRETO DE LEOMUND

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un cofre exquisito, de 3 pies [90 cm] por 2 pies [60 cm] por 2 pies [60 cm], construido con materiales raros por valor de al menos 5.000 po, y una réplica diminuta creada con los mismos materiales por valor de al menos 50 po)

Duración: Instantánea

Escondes un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que funcionan como componentes materiales del conjuro. El cofre puede contener hasta 12 pies cúbicos (340 litros [0,34 m³]) de material no vivo (3 pies [90 cm] por 2 pies [60 cm] por 2 pies [60 cm]).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción y tocar la réplica para traer de vuelta el cofre.

Éste aparece en un espacio desocupado en el suelo a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ti. Puedes enviar de vuelta el cofre al Plano Etéreo usando una acción y tocando ambos cofres.

Después de 60 días, hay una probabilidad de un 5 por ciento acumulativo por día de que el efecto del conjuro finalice. Este efecto termina si lanzas el conjuro otra vez, si la réplica pequeña del cofre es destruida, o si eliges terminar el conjuro como una acción. Si el conjuro finaliza y el cofre grande está en el Plano Etéreo, se pierde irremediamente.

COMPRESIÓN IDIOMÁTICA

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y de sal)

Duración: 1 hora

Mientras dura el conjuro, comprendes el significado literal de cualquier idioma hablado que oigas. También comprendes cualquier idioma escrito que veas, pero debes estar tocando la superficie sobre la cual están escritas las palabras. Es necesario alrededor de 1 minuto para leer una página de texto.

Este conjuro no descifra mensajes secretos en un texto o un glifo, como en un sello arcano, que no es parte de un idioma escrito.

COMPULSIÓN

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Las criaturas a tu elección que puedas ver y te puedan oír dentro del alcance del conjuro deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Un objetivo supera esta tirada de salvación automáticamente si no puede ser encantado. En caso de que la tirada falle, el objetivo se verá afectado por el conjuro. Hasta que el conjuro finalice, puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos para elegir una dirección horizontal a ti. Cada objetivo afectado por el conjuro, en su siguiente turno, debe utilizar el máximo de su capacidad de movimiento para moverse en esa dirección. El objetivo puede realizar su acción antes de moverse. Después de moverse de este modo, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría para intentar finalizar el efecto.

Un objetivo no puede ser forzado a caminar hacia un peligro mortal, como por ejemplo caminar hacia el fuego o hacia un pozo, pero puede provocar ataques de oportunidad al moverse en la dirección indicada.

COMUNIÓN

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incienso y un vial de agua bendita o sacrílega)

Duración: 1 minuto

Contactas con tu deidad o una representación divina pudiendo realizar hasta tres preguntas que pueden ser respondidas con sí o no. Debes realizar tus preguntas antes de que finalice el conjuro. Recibes una respuesta correcta a cada pregunta.

Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, así que podrías recibir como respuesta un “no lo tengo claro” si una pregunta tiene que ver con información que se encuentra más allá del conocimiento de la deidad. En el caso de que dar una respuesta de una sola palabra pudiese inducir a error o se oponga a los intereses de la deidad, el DM podría en su lugar ofrecer una frase breve como respuesta.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de finalizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo de posibilidades por cada lanzamiento después del primero de que no obtengas respuesta. El DM realiza esta tirada en secreto.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Te conviertes en uno con la naturaleza por un breve tiempo y obtienes conocimientos sobre el territorio circundante. En el exterior, el conjuro te proporciona conocimiento de la tierra hasta 3 millas (4,8km aprox.) de donde lo lanzas. En cuevas y otros entornos subterráneos naturales, el radio de conocimiento se limita a 300 pies (60 casillas, 90 m). El conjuro no funciona si el lugar ha sido modificado por construcciones, como por ejemplo, en una mazmorra o en una ciudad.

Inmediatamente ganas conocimiento a tu elección de cualquiera de los siguientes hechos relativos a los siguientes elementos que se encuentran en la zona:

- Terrenos y cuerpos de agua.
- Plantas nativas de la zona, minerales, animales o gentes.
- Poderosos celestiales, feéricos, infernales, elementales o muertos vivientes.
- Influencia desde otros planos de existencia.
- Edificios.

Por ejemplo, puedes llegar a conocer la localización de una poderosa área de muertos vivientes, la localización de manantiales de agua potable, o la localización de cualquier ciudad cercana.

CONFUSIÓN

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (3 cáscaras de nuez)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro penetra en la mente de las criaturas y las confunde, generándoles delirios y provocándoles acciones incontroladas. Cada criatura dentro de una esfera con un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) centrada en un punto que elijas dentro del alcance del conjuro debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no verse afectada por él.

Una criatura afectada no puede realizar reacciones y debe tirar un d10 al comienzo de sus turnos para determinar su comportamiento a lo largo del mismo.

d10 — Comportamiento

1 - La criatura usa todo su movimiento para moverse en una dirección aleatoria. Para determinar en qué dirección se mueve, tira 1d8 y asigna una dirección a cada cara del dado. La criatura no puede realizar ninguna acción en su turno.

2-6 - La criatura ni se mueve ni realiza acciones en su turno.

7-8 - La criatura usa su acción para realizar un ataque de cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada aleatoriamente que esté a su alcance. Si no hay criatura cerca de ella, la criatura no hace nada en este turno.

9-10 - La criatura puede actuar y moverse de forma normal.

Al final de cada turno, una criatura afectada puede realizar de nuevo una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el efecto del conjuro finaliza para ella.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el radio de la

esfera crece en 5 pies (1 casillas, 1,5 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

CONJURAR ANIMALES

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas espíritus feéricos que toman la apariencia de bestias que aparecen en espacios desocupados que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Una bestia con valor de desafío 2 o inferior.
- Dos bestias con valor de desafío 1 o inferior.
- Cuatro bestias con valor de desafío 1/2 o inferior.
- Ocho bestias con valor de desafío 1/4 o inferior.

Cada bestia se considera feérica y desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Las criaturas invocadas son amistosas contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus propios turnos. Ellas obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomaran acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuros superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuros de nivel 5, el triple con el de nivel 7, y cuatro veces más con el de nivel 9.

CONJURAR BOMBARDEO

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 60 pies [12 casillas, 18 m])

Componentes: V, S, M (un proyectil de munición o un arma arrojadiza)

Duración: Instantánea

Arrojas un arma no mágica o disparas un proyectil de munición no mágica al aire para crear un cono de armas idénticas que se lanzan y luego desaparecen. Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies (12 casillas, 18 m) debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 3d8 puntos de daño por fuego, y la mitad de daño con una salvación con éxito. El tipo de daño que recibe el objetivo es el mismo que el daño que provoca el arma o la munición usada como componente.

CONJURAR CELESTIAL

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta una hora.

Invocas a un ser celestial con un valor de desafío de 4 o inferior que aparece en un espacio desocupado que puedas ver dentro del

alcance del conjuro. El celestial desaparece en cuanto alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

El ser celestial es amistoso contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos. El celestial obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción), siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

El DM tiene las estadísticas del celestial.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 9, invocas a una criatura celestial que supone un valor de desafío de 5 o inferior.

CONJURAR DESCARGA

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (un proyectil de munición o un arma arrojadiza)

Duración: Instantánea

Lanzas un arma no mágica o arrojas un proyectil de munición no mágica al aire y eliges un punto dentro del alcance del conjuro. Cientos de duplicados de la munición o el arma utilizados caen del cielo como si fueran una descarga y luego desaparecen. Cada criatura que se encuentre en un cilindro de 40 pies (8 casillas, 12 m) de radio y 20 pies (4 casillas, 6 m) de altura centrado en el punto elegido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 8d8 puntos de daño, o la mitad si supera la tirada. El tipo de daño es el mismo que el del arma o la munición empleada en el conjuro.

CONJURAR ELEMENTAL

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 pies [18 casillas, 27 m])

Componentes: V, S, M (quemar incienso para invocar el elemental de aire, arcilla blanda para el de tierra, azufre y fósforo para el de fuego, o agua y arena para el de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas a un sirviente elemental. Elige un área dentro del alcance del conjuro, de aire, tierra, fuego o agua que llene al menos un cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m). El elemental apropiado, con un Valor de desafío de 5 o inferior, aparece a 10 pies del área elegida. Por ejemplo, un elemental de fuego emerge de una hoguera, y un elemental de tierra lo hace desde el suelo. El elemental desaparece cuando sus Puntos de Golpe llegan a 0 o finaliza el conjuro.

El elemental es amistoso contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos. El elemental obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

Si se rompe tu concentración, el elemental no desaparece, al contrario, permanece donde estaba pero pierdes el control sobre él, volviéndose hostil contra ti y tus compañeros, atacándote. No puedes cancelar a un elemental descontrolado y

solo desaparecerá cuando transcurra una hora después de su aparición.

El DM tiene las estadísticas de esta criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el valor de desafío que supone la criatura se incrementa en 1 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

CONJURAR ELEMENTALES MENORES

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas elementales que aparecen en espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Un elemental con valor de desafío de 2 o inferior.
- Dos elementales con valor de desafío de 1 o inferior.
- Cuatro elementales con valor de desafío de 1/2 o inferior.
- Ocho elementales con valor de desafío de 1/4 o inferior.

Cada elemental invocado por este conjuro desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Los elementales invocados son amistosos contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus propios turnos. Los elementales menores obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomarán acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuro superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuro de nivel 6, y el triple con el de nivel 8.

CONJURAR SER FEÉRICO

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas a una criatura feérica con valor de desafío de 6 o inferior, o a un espíritu feérico para que tome la forma de una bestia con valor de desafío de 6 o inferior. Aparece en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance del conjuro. La criatura feérica desaparece cuando sus Puntos de Golpe llegan a 0 o finaliza el conjuro.

La criatura feérica es amistosa contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos. El ser feérico obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción) siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

Si se rompe tu concentración, la criatura feérica no desaparece, al contrario, permanece donde estaba pero pierdes el control sobre ella, volviéndose hostil contra ti y tus compañeros, atacándote. No puedes cancelar a una criatura feérica descontrolada y solo desaparecerá cuando transcurra una hora después de su aparición.

El DM tiene las estadísticas de esta criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el valor de desafío que supone la criatura se incrementa en 1 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

CONJURAR SERES DE LOS BOSQUES

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una baya de acebo por cada criatura invocada)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas criaturas feéricas que aparecen en espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Una criatura feérica con valor de desafío de 2 o inferior.
- Dos criaturas feéricas con valor de desafío de 1 o inferior.
- Cuatro criaturas feéricas con valor de desafío de 1/2 o inferior.
- Ocho criaturas feéricas con valor de desafío de 1/4 o inferior.

Cada criatura feérica invocada por este conjuro desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Las criaturas feéricas invocadas son amistosas contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus propios turnos. Las criaturas feéricas obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomarán acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuro superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuro de nivel 6, y el triple con el de nivel 8.

CONO DE FRÍO

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 60 pies [12 casillas, 18 m])

Componentes: V, S, M (un pequeño cono de vidrio o cristal)

Duración: Instantánea

Un estallido de frío intenso surge de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies (12 casillas, 18 m) debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, la criatura sufre 8d8 puntos de daño por frío, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Si una criatura muere a causa de esta daño queda convertirá en un estatua de hielo hasta que se funda.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

CONOCIMIENTO DE LEYENDAS

Nivel 5, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incienso por valor de al menos 250 po, que el conjuro consume, y cuatro tiras de marfil por valor de al menos 50 po cada una)

Duración: Instantánea

Nombra o describe a una persona, lugar u objeto. El conjuro trae a tu mente un breve resumen de la sabiduría popular acerca de lo que nombraste. El conocimiento puede consistir en cuentos actuales, historias olvidadas, e incluso saberes secretos que nunca han sido ampliamente conocidos. Si la cosa que nombras no tiene una importancia propia de leyendas, no consigues información. Mientras más información ya poseas acerca de la cosa, más precisa y detallada será la nueva información recibida.

La información que descubres es rigurosa pero puede estar expresada en lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha misteriosa en la mano, el conjuro puede dar esta información: "Infortunio para el malhechor que toca el hacha, pues hasta la empuñadura rebana la mano de los malvados. Sólo un verdadero Hijo de la Piedra, amante y amado de Moradin, podría despertar los verdaderos poderes del hacha, y sólo con la sagrada palabra Rudnogg en los labios."

CONTACTAR CON OTRO PLANO

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Mentalmente contactas o bien con un semidios, el espíritu de un sabio muerto hace mucho tiempo, o alguna otra misteriosa entidad de otro plano. Contactar con estas inteligencias de otros planos puede deformar o incluso romper tu mente. Cuando lanzas este conjuro debes superar una tirada de salvación de CD 15 de Inteligencia. En caso de fallar la tirada sufres 6d6 puntos de daño psíquico y enloqueces hasta que tomes un descanso prolongado. Mientras estás loco, no puedes llevar a cabo acciones, no puedes entender lo que otras criaturas dicen, no puedes leer, y sólo puedes decir galimatías. Solo un conjuro de restablecimiento mayor puede finalizar este efecto.

En caso de que superes la tirada de salvación, puedes hacer 5 preguntas a la entidad contactada. Debes formular las preguntas antes de que finalice el efecto del conjuro. El DM responderá cada pregunta con monosílabos del tipo "sí", "no", "puede", "nunca", "irrelevante" o "confuso" (si la entidad contactada no conoce la respuesta a la pregunta). Si el DM considera que con monosílabos la respuesta puede ser malinterpretada, puede ofrecer a cambio una frase corta como respuesta.

CONTACTO ELECTRIZANTE

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un relámpago brota de tu mano enviando una onda de choque a la criatura que intentas tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva puesta una armadura hecha de metal. Al impactar, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño por electricidad, y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su próximo turno.

El daño del conjuro se ve incrementado por 1d8 cuando alcanzas nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8) y nivel 17 (4d8).

CONTAGIO

Nivel 5, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 7 días

Tu toque inflige enfermedad. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance. En caso de impactar, contagia a la criatura una enfermedad de tu elección entre las opciones que se describen debajo.

Al final del turno del objetivo este debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Después del tercer fallo en estas tiradas de salvación, el objetivo dejará de hacer estas tiradas y la enfermedad invadirá su cuerpo durante la duración del conjuro. Si por el contrario acierta tres veces en las tiradas de salvación, la criatura se recupera de la enfermedad y el conjuro finaliza.

Ya que este conjuro provoca una enfermedad natural en el objetivo, se aplica cualquier efecto que cure la enfermedad o la mejore.

Ceguera. El dolor comprime la mente de la criatura y sus ojos se vuelven de un color blanco lechoso. La criatura queda cegada y gana desventaja en tiradas de característica y de salvación basadas en la Sabiduría.

Fiebre porcina. Una fiebre altísima se extiende por el cuerpo de la criatura. La criatura sufre desventaja en pruebas de característica, de salvación y de ataque basadas en la Fuerza. Carne putrefacta. La carne de la criatura se pudre. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica basadas en Carisma y pasa a ser vulnerable a cualquier tipo de daño.

Mente ardiente. La mente de la criatura comienza a estar febril. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica y salvación basadas en la Inteligencia, y la criatura empieza a actuar en el combate como si estuviera bajo los efectos del hechizo de confusión.

Epilepsia. La criatura comienza a sufrir espasmos. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica, de salvación y de ataque basadas en la Destreza.

Pérdición Babosa. La criatura comienza a sangrar de forma incontrolada. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica y de salvación basadas en la Constitución. Además, cuando la criatura sufre daño, queda aturdida hasta el comienzo de su siguiente turno.

CONTINGENCIA

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti mismo tallada en marfil y decorada con gemas por valor de al menos 1500 po)

Duración: 10 días

Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que quieras lanzar, que tenga un Tiempo de lanzamiento de 1 acción, y cuyo objetivo puedas ser tú. Lanzas el conjuro elegido, llamado conjuro de contingencia, como parte de este conjuro, gastando espacios de conjuro para ambos. El conjuro de contingencia no causa ningún efecto en el lanzamiento, en vez de eso, hace efecto cuando se cumple alguna circunstancia concreta. La circunstancia se describe cuando lanzas los dos conjuros. Por ejemplo, lanzas contingencia junto con respiración acuática y estipulas que el hechizo de contingencia solo entra en funcionamiento cuando estás cubierto por agua o un líquido similar.

El conjuro de contingencia hace efecto inmediatamente después de que se cumpla la circunstancia por primera vez, quieras o no que sea en ese momento, finalizando seguidamente.

El conjuro de contingencia sólo te afecta a ti, aunque de forma normal pueda afectar también a otros. Sólo puedes utilizar un conjuro de contingencia cada vez. Si vuelves a lanzar el conjuro, el efecto que pudieras tener de otro hechizo de contingencia finaliza. También finaliza el conjuro si el componente material ya no es sobre tu persona.

CONTORNO BORROSO

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo comienza a difuminarse, cambiante y oscilante para todos aquellos que puedan verte. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura posee desventaja en las tiradas que hace contra ti. Un atacante será inmune a este efecto si no se basa en la vista para atacar, como con vista ciega, o puede ver a través de las ilusiones, como con visión verdadera.

CONTRACONJURO

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes llevar a cabo cuando ves a una criatura a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) lanzando un conjuro

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: S

Duración: Instantánea

Intentas interrumpir el lanzamiento de un conjuro por parte de una criatura. Si la criatura lanza un conjuro de nivel 3 o inferior, este falla y no tiene ningún efecto. Si está lanzando un conjuro de nivel 4 o superior, realiza una prueba de característica usando tu característica de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Si supera la tirada, el conjuro lanzado por la criatura falla y no tiene efecto alguno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es menor o igual al nivel del espacio de conjuros que estás usando.

CONTROLAR EL AGUA

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies (60 casillas, 90 m)

Componentes: V, S, M (Una gota de agua y una pizca de polvo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que finaliza el efecto del conjuro controlas cualquier agua estancada dentro de un área representada por un cubo de 100 pies (20 casillas, 30 m) de lado. Cuando lanzas el conjuro puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos. Como acción en cada turno, puedes repetir el mismo efecto o elegir otro distinto.

Inundación. Haces que el nivel del agua en esa área aumente unos 20 pies (4 casillas, 6 m). Si el área incluye una orilla el agua se expande por tierra firme inundándola.

Si eliges un área en medio de un gran cuerpo de agua, creas en cambio una ola de 20 pies (4 casillas, 6 m) de altura que recorre la zona de un lado al otro rompiendo al final. Cualquier vehículo Enorme o más pequeño que se encuentre en el camino de la ola es arrastrado hasta la otra parte. Cualquier vehículo enorme o más pequeño golpeado por la ola tiene un 25% de posibilidades de zozobrar.

El nivel del agua permanece elevado hasta que el conjuro finaliza o hasta que elijas un efecto diferente. Si el efecto produce una ola, ésta se repite al principio de tu siguiente turno mientras el efecto Inundación siga siendo el elegido.

Dividir las aguas. Haces que el agua en el área elegida se aparte y deje al descubierto una gran zanja. La zanja se extiende a través del área del conjuro y el agua dividida forma murallas a cada lado de la misma. La zanja dura hasta que finaliza el conjuro o elijas un efecto diferente. En ese caso, el agua llena la zanja poco a poco durante el siguiente asalto, hasta que recupera el nivel normal del agua.

Redirigir el cauce. Haces que el agua que fluye por el área seleccionada lo haga en la dirección que elijas, pese a que para ello el agua deba superar obstáculos, escalar murallas, o fluir en direcciones anti-naturales. El agua dentro del área seleccionada se mueve hacia donde indicas, pero una vez que llega a los límites del área, el agua seguirá fluyendo o no, según las condiciones del terreno. El agua continua moviéndose en la dirección que eliges hasta que el conjuro finaliza o eliges un efecto diferente.

Remolino. Este efecto requiere una masa de agua de al menos 50 pies (10 casillas, 15 m) y 25 pies (5 casillas, 7,5 m) de profundidad. Causas un remolino de agua en el medio del área. El remolino forma un vórtice de 5 pies (1 casillas, 1,5 m) en la base, hasta 50 pies (10 casillas, 15 m) en la parte superior y 25 pies (5 casillas, 7,5 m) de altura. Cualquier criatura u objeto que se encuentre en el agua a 25 pies (5 casillas, 7,5 m) del vórtice es arrastrado 10 pies (2 casillas, 3 m) hacia él. La criatura puede nadar huyendo del vórtice intentando una tirada de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación del conjuro.

Cuando una criatura entra en el vórtice por primera vez en su turno o comienza su turno dentro del mismo, debe realizar



una tirada de salvación basada en Fuerza. En caso de que falle, la criatura sufre 2d8 puntos de daño contundente y es arrastrada por el vórtice hasta que el conjuro finalice. En caso de que la supere, la criatura sufre la mitad de daño y no es arrastrada por el vórtice. Una criatura arrastrada por el vórtice puede utilizar su acción para intentar nadar fuera de él tal y como se describe arriba, pero tendrá desventaja en la tirada de Fuerza (Atletismo) que debe realizar.

La primera vez que un objeto entra en el vórtice, el objeto sufre 2d8 puntos de daño contundente; este daño ocurre cada asalto que el objeto permanece en el vórtice.

CONTROLAR EL CLIMA

Nivel 8, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Personal (5 millas a la redonda [8 km aprox.])

Componentes: V, S, M (quemar incienso y pedazos de tierra y madera mezclados en agua)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Mientras dura el conjuro controlas el clima en 5 millas (8 km) a la redonda. Debes estar en el exterior para conjurar este hechizo. Moverse a un lugar donde no haya una visión directa del cielo interrumpe el hechizo antes.

Cuando lanzas este conjuro cambias las condiciones actuales del clima, que son determinadas por el DM basándose en la estación del año. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Las nuevas condiciones tardarán 1d4x10 minutos en hacer efecto. Una vez que lo hagan, puedes volver a cambiar las condiciones de nuevo. Cuando el conjuro finaliza, el clima vuelve poco a poco a su estado normal.

Cuando cambias las condiciones climáticas busca la condición actual en las siguientes tablas y vete cambiando sus etapas una a una, hacia arriba o hacia abajo. Cuando cambies el viento puedes cambiar también la dirección desde donde sopla.

Precipitación	
Etapas	Condición
1	Despejado
2	Algunas nubes
3	Nublado o niebla a ras de tierra
4	Lluvia, granizo o nieve
5	Lluvias torrenciales, tormenta de granizo o ventisca
Temperatura	
Etapas	Condición
1	Calor insoportable
2	Calor
3	Templado
4	Fresco
5	Frío
6	Frío Ártico
Viento	
Etapas	Condición
1	Calmado
2	Viento moderado
3	Fuerte viento
4	Vendaval
5	Tormenta

CORCEL FANTASMAL

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una criatura grande y cuasireal parecida a un caballo aparece en la suelo en un espacio desocupado de tu elección dentro del alcance. Tú decides la apariencia de la criatura, pero está equipada con una silla de monta, un bozal y rienda. Cualquier equipamiento creado por el conjuro desaparece en un soplo de humo si es alejado a más de 10 pies (2 casillas, 3 m) del corcel.

En la duración del conjuro, tú o una criatura que escojas puede montar el corcel. La criatura usa las estadísticas de un caballo de monta, excepto que tiene una velocidad de 100 pies (20 casillas, 30 m) y puede viajar 10 millas (16 Km) en una hora, o 13 millas (21 Km) a paso rápido.

Cuando el conjuro finaliza, el corcel se desvanece gradualmente, dándole al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro finaliza si usas una acción para cancelarlo o si el corcel sufre cualquier daño.

CORDÓN DE FLECHAS

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies (1 casillas, 1,5 m)

Componentes: V, S, M (4 o más flechas o proyectiles)

Duración: 8 horas

Entierras 4 piezas de munición no mágica, flechas o proyectiles de ballesta, en el suelo dentro del alcance para proteger una zona y los cubres de magia. Hasta que finalice el conjuro, cualquier criatura que no seas tú, que se aproximé por primera vez en su turno o comience su turno a 30 pies (6 casillas, 9 m) de la munición, recibirá el impacto de uno de los proyectiles. La criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante. La munición utilizada se destruye. El conjuro finaliza cuando no queda más munición.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir varias criaturas a tu elección que el conjuro ignore.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la cantidad de munición que puede hechizarse se incrementa en 2 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

CORONA DE LOCURA

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un humanoide de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser encantado por ti hasta que el conjuro finalice. Mientras el objetivo esté encantado aparece sobre su cabeza una retorcida corona de púas de hierro y un brillo de locura en sus ojos.

La criatura encantada debe utilizar su acción antes de mover en cada uno de sus turnos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que no sea ella misma que tú eliges mentalmente.

El objetivo puede actuar de forma normal en su turno si no eliges ninguna criatura o si no hay ninguna criatura a su alcance.

En los siguientes turnos, debes usar tu acción para mantener el control sobre el objetivo o el conjuro finaliza. El objetivo también puede realizar una tirada de salvación basada en la Sabiduría al finalizar cada uno de sus turnos. Si supera la tirada el conjuro acaba.

CREACIÓN

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de materia del mismo tipo que el elemento que quieres crear)

Duración: Especial

Tiras pedazos de material sombrío recogido en el Páramo Sombrío para crear objetos inertes de materia vegetal como: telas, cuerda, madera o algo similar. También puedes utilizar este conjuro para crear minerales como: piedras, cristal o metal. El objeto creado no puede ser más grande que un cubo de 5 pies (1 casilla, 1,5 m), y debe ser de una forma y de un material que ya hayas visto antes.

La duración del conjuro depende del material del que se hace el objeto. Si el objeto está compuesto de múltiples materiales, usa la duración más corta.

Material	Duración
Materia vegetal	1 día
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantita o Mithril	1 minuto

Si usas el material creado por este conjuro como material requerido para el lanzamiento de otro conjuro, este último falla.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el cubo de material incrementa su tamaño en 5 pies (1 casilla 1,5 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

CREAR COMIDA Y AGUA

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Creas 45 libras (20 kg) de comida y 30 galones (114 litros) de agua en el suelo o en recipientes que se encuentran dentro del alcance del conjuro. Suficiente para mantener a 15 humanoides o 5 corceles durante 24 horas. La comida es insípida pero nutritiva y se convertirá en despojos si no se consume antes de 24 horas. El agua está limpia y no se corrompe.

CREAR MUERTO VIVIENTE

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V,S,M (una olla de barro llena de tierra de una tumba, una olla de barro llena de agua salobre, y una piedra de ónice [piedra semipreciosa variedad de las ágatas formada por capas de diferentes colores] de 150 po por cada cadáver a crear)

Duración: Instantánea.

Este conjuro solo puede ser lanzado de noche. Elige hasta 3 cadáveres de humanoides de tamaño Medio o Pequeño que se encuentren dentro del alcance del conjuro. Cada cadáver se convierte en un ghoul bajo tu control (El DM tiene las estadísticas de estas criaturas).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos puedes enviar mentalmente órdenes a cualquiera de las criaturas animadas con este conjuro que se encuentre a menos de 120 pies (24 casillas, 36 m) de ti (si controlas varias criaturas puedes dar órdenes a alguna o a todas ellas a la vez, mandando la misma orden a cada uno). Tú decides que acción realiza cada criatura y donde se moverá durante su siguiente turno, o puedes mandar una orden general, como por ejemplo proteger una habitación particular o un pasillo. Si no das ninguna orden, las criaturas sólo actuarán en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que das una orden, la criatura continúa hasta finalizarla.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas, pasadas las cuales deja de obedecerte y de realizar cualquier orden que estuviera ejecutando. Para mantener el control de la criatura durante 24 horas más, debes lanzar este conjuro sobre la criatura antes de que el periodo de 24 horas finalice. Esta manera de utilizar el conjuro reafirma tu control hasta de 3 criaturas que hayas animado anteriormente con este conjuro, en vez de sólo animar una nueva.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7, puedes animar o reafirmar tu control sobre 4 ghouls. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8, puedes animar o reafirmar el control de 5 ghouls o 2 ghouls y wights. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 9º nivel, puedes animar o reafirmar tu control sobre 6 ghouls, 3 ghouls o wights, o 2 momias.

CREAR O DESTRUIR AGUA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una gota de agua si quieres crear agua, o unos pocos granos de arena si la quieres destruir)

Duración: Instantánea.

Puedes crear o destruir agua.

Crear agua. Creas 10 galones (37 litros) de agua limpia en un recipiente que se encuentra dentro del alcance del conjuro. Alternativamente, el agua cae como lluvia en un cubo de 30 pies cuadrados (6 casillas, 9 m), extinguiendo las llamas que puede haber en ese área.

Destruir agua. Destruyes 10 galones (37 litros) de agua que se encuentre en un recipiente situado dentro del alcance del conjuro. Alternativamente, destruyes niebla en un cubo cuadrado de 30 pies (6 casillas, 9 m) dentro del alcance del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes crear

o destruir 10 galones (37 litros) de agua adicionales, o aumentar en 5 pies (1 casillas, 1,5 m) el tamaño del cubo, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

CRECIMIENTO VEGETAL

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción u 8 horas

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Este conjuro canaliza vitalidad a las plantas dentro de un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro, concediendo beneficios inmediatos o a largo plazo.

Si lanzas el conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales en un radio de 100 pies (20 casillas, 30 m) centrado en ese punto se vuelven gruesas y sobrecrecidas. Una criatura moviéndose a través del área debe gastar 4 pies (1,2 m) de movimiento por cada 1 pie (30 cm) que se mueva.

Puedes excluir una o más áreas de cualquier tamaño dentro del área del conjuro para que no sean afectadas.

Si lanzas este conjuro durante 8 horas, enriquecerás la tierra. Todas las plantas en un radio de la mitad de 1 milla (8 Km) centrado un punto dentro del alcance, se enriquecerán por 1 año. Las plantas producirán el doble de la cantidad normal de comida cuando sean cosechadas.

CUCHILLA PROTECTORA

Truco, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto.

Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.

CURAR HERIDAS

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una criatura que tocas recupera un número de Puntos de Golpe igual a $1d8 +$ tu modificador de característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

CURAR HERIDAS EN MASA

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance. Elige hasta a seis criaturas en una esfera de 30 pies (6 casillas, 9 m) de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera Puntos de Golpe igual a $3d8 +$ tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. El conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura y le concedes cierta protección contra la muerte.

La primera vez que un objetivo cae a 0 Puntos de Golpe como resultado de sufrir daño, el objetivo se queda en 1 punto de golpe y el conjuro finaliza.

Si el conjuro todavía está activo cuando el objetivo se ve abocado a un efecto que va a matarlo instantáneamente sin producir daño, ese efecto no se produce y el conjuro finaliza.

DAÑAR

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Liberas una virulenta enfermedad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la salvación, sufre 14d6 puntos de daño necrótico, o la mitad del daño si supera con éxito la salvación. El daño no puede reducir los Puntos de Golpe del objetivo más allá de 1. Si el objetivo falla la tirada de salvación, sus Puntos de Golpe máximos son reducidos durante 1 hora en una cantidad igual al daño necrótico que recibió. Cualquier efecto que elimine una enfermedad, permite que los Puntos de Golpe de la criatura se recuperen con normalidad antes de que ese tiempo pase.

DE LA CARNE A LA PIEDRA

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de limo, agua y tierra)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir una criatura que puedas ver a tu alcance en piedra. Si el cuerpo de la criatura esta hecho de carne, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura queda neutralizada y su carne comienza a endurecerse. Si supera con éxito la salvación, la criatura no es afectada.

Una criatura neutralizada por este conjuro debe realizar otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si se salva exitosamente de este conjuro tres veces, el conjuro finaliza.

Si falla la salvación tres veces, se convierte en piedra y la criatura es tratada con el estado de petrificado durante la duración de este conjuro. Los éxitos y fallos no necesitan ser consecutivos; mantén registro de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un tipo.

Si la criatura es físicamente dañada mientras esta petrificada, sufrirá de deformaciones similares cuando se revierta a su estado original.

Si mantienes tu concentración en este conjuro durante la duración total posible, la criatura se convierte en piedra hasta que el efecto sea anulado.

DEBILIDAD MENTAL

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (un puñado de arcilla, cristal, vidrio o esferas minerales)

Duración: Instantánea

Haces estallar la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, tratando de quebrar su intelecto y personalidad. El objetivo sufre 4d6 puntos de daño psíquico y debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia.

Si falla la salvación, las puntuaciones de característica de Inteligencia y Carisma de la criatura se convierten en 1. La criatura no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos, entender idiomas, o comunicarse de cualquier manera inteligible. La criatura puede, en todo caso, identificar a sus amigos, seguirlos y hasta protegerlos.

Cada 30 días, la criatura puede repetir la tirada de salvación contra el conjuro. Con una salvación con éxito el conjuro finaliza.

El conjuro también puede terminar con restablecimiento mayor, sanar o deseo.

DEDO DE LA MUERTE

Nivel 7, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12, casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Envías energía negativa que recorre el interior de una criatura que puedas ver dentro del alcance causándole un agudo dolor.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Éste sufre 7d8 + 30 puntos de daño necrótico si falla la salvación, o la mitad si supera la salvación con éxito.

Un humanoide muerto por este conjuro se alza al inicio de su siguiente turno como un zombi que está permanentemente bajo tu comando, siguiendo tus órdenes verbales a lo mejor de su capacidad.

DESCANSO APACIBLE

Nivel 2, nigromancia (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de sal y una pieza de cobre colocada en cada uno de los ojos del cuerpo, los cuales deben permanecer ahí por toda la duración)

Duración: 10 días

Tocas un cadáver o cualquiera de sus restos. Por la duración del conjuro, el objetivo se encuentra protegido de la descomposición y no puede convertirse en muerto viviente.

Este conjuro también aumenta el tiempo límite para alzar al objetivo de entre los muertos, porque los días pasados bajo la influencia de este conjuro no cuentan en el tiempo límite de conjuros tales como revivir a los muertos.

DESCARGA FLAMÍGERA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)

Duración: Instantánea

Una columna vertical de fuego divino desciende rugiendo desde los cielos en la localización que especifiques. Cada criatura en un cilindro de radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y altura de 40 pies (8 casillas, 12 m) centrado en un punto dentro del alcance debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d6 puntos de daño por fuego y 4d6 puntos de daño radiante si no supera la salvación, o la mitad del daño si supera salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño por fuego o el daño radiante (a tu elección) aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

DESEO

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

El Deseo es el conjuro más poderoso que una criatura puede lanzar. Con solo pronunciar unas palabras, puedes alterar los fundamentos mismos de la realidad de acuerdo a tus deseos.

El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de nivel 8 o inferior. No necesitas cumplir ningún requisito de ese conjuro, incluyendo los componentes con coste. El conjuro simplemente surge efecto.

Alternativamente, puedes crear uno de los siguientes efectos a tu elección:

- Creas un objeto de un valor que no exceda 25.000 po que no sea un objeto mágico. El objeto no puede estar a más de 300 pies (60 casillas, 90 m) en cualquier dimensión, y debe aparecer en un espacio desocupado que puedas ver en el suelo.
- Proporcionar a un máximo de veinte criaturas que puedas ver el recuperar todos sus Puntos de Golpe, y eliminar en ellos todos los efectos descritos en el conjuro de restablecimiento mayor.
- Proporcionar a un máximo de diez criaturas que puedas ver inmunidad a un único conjuro u otro efecto mágico durante 8 horas. Por ejemplo, podrías hacerte a ti mismo y a todos tus compañeros inmunes a los ataques de drenaje de vida de un liche.

- Deshacer un solo suceso reciente para forzar un nuevo lanzamiento de cualquier tirada realizada dentro del último asalto (incluyendo tu último turno). La realidad se remodela por sí misma para ajustarse al nuevo resultado. Por ejemplo, el conjuro de deseo puede deshacer las tiradas de salvación exitosas, el golpe crítico de un oponente, o una salvación fallida de un amigo. Puedes forzar una nueva tirada para ser realizada con ventaja o desventaja, y puedes elegir si usar la nueva tirada o la tirada original.

Podrías ser capaz de conseguir algo más allá del ámbito de los ejemplos de más arriba. Enuncia tu deseo al DM de la manera más precisa posible. El DM tiene gran libertad en la resolución de lo que se produce en ese caso; cuanto mayor sea el deseo, mayor será la probabilidad que algo vaya mal. Este conjuro podría simplemente fracasar, el efecto deseado podría lograrse solo en parte, o podría ocurrir una consecuencia imprevista como resultado de la forma en que hayas formulado el deseo. Por ejemplo, deseando que un villano estuviera muerto te podría impulsar adelante en el tiempo en una época en la que el villano ya no estuviera vivo, eliminándote eficazmente del juego. De manera similar, deseando un objeto o artefacto mágico legendario podría instantáneamente transportarte a la presencia del actual dueño del objeto.

El esfuerzo del lanzamiento de este conjuro para producir cualquier otro efecto disto a duplicar otro hechizo, te debilita. Después de realizar este esfuerzo, hasta que realices un descanso prolongado, cada vez que lances un conjuro, sufres 1d10 puntos de daño necrótico por nivel de conjuro lanzado. Este daño no puede reducirse o impedirse de ninguna manera. Además, tu Fuerza baja a 3, si no es ya de 3 o menor, durante 2d4 días. Por cada uno de esos días que pases descansando y sin realizar nada más que actividades ligeras, tu tiempo de recuperación restante disminuye en 2 días. Finalmente, hay un 33% de probabilidades que seas incapaz de volver a lanzar un deseo nunca más si sufres este esfuerzo.

DESINTEGRAR

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (magnetita y una pizca de polvo)

Duración: Instantánea

Un delgado rayo verde surge desde tu dedo apuntando a un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto, o una creación de fuerza mágica, tal como el muro creado por el conjuro de muro de fuerza.

Una criatura seleccionada por este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con la salvación falla, el objetivo sufre 10d6 + 40 puntos de daño por fuerza. Si este daño reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 0, este es desintegrado.

Una criatura desintegrada y todo lo que porte y transporte, excepto objetos mágicos, son reducidos a una pila de fino polvo gris. La criatura solo puede ser regresada a la vida por medio de un conjuro de resurrección verdadera o deseo.

Este conjuro desintegra automáticamente un objeto no mágico de tamaño grande o menor, o una creación de fuerza mágica.

Si el objetivo es enorme o mayor o creado por fuerza, este conjuro desintegra una porción de cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m) de éste. Un objeto mágico no es afectado por este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en 3d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una barra de metal en forma de horquilla de un valor de al menos 250 po, sintonizado con un plano de existencia en particular)

Duración: Instantánea

Tú y hasta 8 criaturas voluntarias que unen sus manos en un círculo sois transportados a un plano de existencia diferente. Puedes especificar un objetivo de destino en términos generales, tal como la Ciudad de Bronce en el Plano Elemental de Fuego, o el palacio de Dispater en el segundo nivel de Los Nueve Infiernos, y aparecer en o cerca del destino. Si estás tratando de llegar a la Ciudad de Bronce, por ejemplo, podrías llegar a la Calle de Acero, antes de la Puerta de Cenizas, o mirando hacia la ciudad desde el otro lado del Mar de Fuego, a discreción del DM.

O bien, si conoces la secuencia de sellos* de un círculo de teleportación en otro plano de existencia, este conjuro te puede llevar a ese círculo. Si el círculo de teleportación es demasiado pequeño para mantener a todas las criaturas que transportaste, aparecen en el espacio desocupado más cercano próximo al círculo.

Puedes usar este conjuro para desterrar a una criatura no voluntaria a otro plano. Elige a una criatura dentro del alcance y realiza un ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra ella. Con un impacto, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si la criatura falla esta salvación, será transportada a una localización al azar en el plano de existencia que tu especificaste. Una criatura así transportada debe encontrar su propio camino de regreso a tu plano de existencia actual.

* Una serie de runas mágicas unidas por un patrón particular.

DESTIERRO

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casilla, 18 m)

Componentes: V, S, M (un objeto que no le guste al objetivo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas enviar a otro plano de existencia a una criatura que puedas ver dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma o será desterrado. Si el objetivo pertenece al plano de existencia en el que te encuentras, destiertras al objetivo a un semiplano inofensivo. Mientras se encuentra allí, el objetivo está incapacitado. Permanece allí hasta que el conjuro finaliza, momento en el cual el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el primer lugar desocupado más cercano.

Si el objetivo pertenece a otro plano de existencia diferente que el plano en el que te encuentras, el objetivo es desterrado tras un tenue estallido, retornando al plano al que pertenece. Si el conjuro finaliza antes de que haya pasado un minuto, el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el primer lugar desocupado más cercano. De otro modo, el objetivo nunca regresa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

DETECTAR EL BIEN Y EL MAL

Nivel 1, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure el conjuro, sabes si hay aberraciones, celestiales, feéricos, infernales o muertos vivos a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti, y también la localización de la criatura. De manera similar, sabes si un lugar u objeto hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti ha sido mágicamente sacralizado o desacralizado.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,5 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

DETECTAR MAGIA

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia a menos de 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. Si sientes magia de esta forma, puedes utilizar tu acción para ver un aura débil alrededor de cualquier criatura u objeto visibles en el área que posee magia, y averiguar su escuela de magia, si existe.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,54 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

DETECTAR PENSAMIENTOS

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pieza o moneda de cobre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dure el conjuro, puedes leer los pensamientos de ciertas criaturas. Cuando lanzas el conjuro y como tu acción en los turnos siguientes hasta que el conjuro finalice, puedes concentrar tu mente en una criatura que puedas ver hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. Si la criatura elegida tiene una Inteligencia de 3 o menos o no habla ninguna lengua, ésta no se ve afectada.

Inicialmente descubres los pensamientos superficiales de la criatura, lo que piensa en ese momento. Como una acción, puedes, o bien desplazar tu atención a los pensamientos de otra criatura, o bien sondear con mayor profundidad en la mente de la misma criatura. Si investigas más a fondo, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la salvación falla consigues entender su manera de razonar (si la tiene), su estado emocional, y algo que se cierne de forma notoria sobre su mente (como algo que le preocupa, ama u odia). Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza. En cualquier caso, la criatura es consciente de que estás sondeando su mente, y a menos que desplaces tu atención a los pensamientos de otra criatura, la criatura puede usar su acción en su turno para realizar una prueba de Inteligencia enfrentada a una prueba de Inteligencia tuya; si la supera, el conjuro finaliza.

Las preguntas dirigidas verbalmente a la criatura objetivo moldean de forma natural el curso de sus pensamientos, por lo que este conjuro es especialmente efectivo como parte de un interrogatorio.

También puedes usar este conjuro para detectar la presencia de criaturas pensantes que no puedas ver. Cuando lanzas el conjuro o como una acción mientras éste dure, puedes buscar pensamientos hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 2 pies (60 cm) de piedra, 2 pulgada (5 cm) de metal común o una delgada capa de plomo. No puedes detectar una criatura con una Inteligencia 3 o menor o una que no hable ninguna lengua.

Una vez detectas la presencia de una criatura de esta forma, puedes leer sus pensamientos durante el resto de la duración como se ha descrito arriba aunque no puedas verla, pero debe mantenerse en el alcance.

DETECTAR VENENOS Y ENFERMEDADES

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una hoja de tejo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure el conjuro, notas la presencia y localización de venenos, criaturas venenosas y enfermedades hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. También identificas el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,5 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

DETENER EL TIEMPO

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

Ralentizas el paso del tiempo durante un breve periodo de tiempo para todo el mundo menos para ti. No pasa el tiempo para las otras criaturas, mientras tú realizas 1d4+1 turnos en una ronda, durante los cuales puedes realizar acciones y movimiento de la manera habitual.

El conjuro finaliza si una de tus acciones realizadas durante este periodo, o cualquier efecto que crees durante este periodo, afecta a otra criatura que no seas tú o a un objeto sujeto o transportado por alguien que no seas tú. Además, el conjuro finaliza si te mueves a más de 1.000 pies (300 m) del punto donde lo lanzaste.

DISCO FLOTANTE DE TENSER

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio)

Duración: 1 hora

Este conjuro crea un círculo horizontal de fuerza, de 3 pies de diámetro y una pulgada (2.5 cm) de grosor, que flota a 3 pies (90 cm) sobre un espacio desocupado a tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco permanecerá durante la duración, y puede sostener hasta 500 libras (226 kg). Si se coloca más peso encima de él, el conjuro finaliza, y todo lo que haya en el disco cae al suelo.

El disco está inmóvil mientras tú estés hasta a 20 pies (4 casillas, 6 m) de él. Si te mueves a más de 20 pies (4 casillas, 6 m), el disco de sigue, permaneciendo a 20 pies (4 casillas, 6 m) de ti. Puede moverse por terreno abrupto, subir o bajar escaleras, laderas o similares, pero no puede cruzar un desnivel de 10 pies (2 casillas, 3 m) o más. Por ejemplo, el disco no puede moverse a través de un hoyo de diez pies de profundidad, ni puede abandonar el mismo hoyo si ha sido creado dentro.

Si te alejas más de 100 pies (20 casillas, 30 m) del disco (normalmente debido a que el disco no pueda seguirte) el conjuro finaliza.

DISFRAZARSE

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Haces que tu aspecto, incluyendo ropa, armadura, armas y otras posesiones en tu persona, sea diferente hasta que finalice el conjuro o hasta que uses tu acción para cancelarlo. Puedes parecer 1 pie (30 cm) más bajo o más alto y puedes parecer más delgado, más gordo o algo intermedio.

No puedes cambiar el tipo de criatura, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de extremidades. De otro modo, la extensión de la ilusión depende de ti.

Los cambios creados por este conjuro no se sostienen ante un examen físico. Por ejemplo, si utilizas este conjuro para añadir un sombrero a tu apariencia, los objetos traspasan el sombrero, y cualquiera que intente tocarlo no tocaría nada o tocaría tu cabeza y pelo. Si utilizas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien que se extienda para tocarte chocaría contigo mientras pareciera que aún está en el aire.

Para percibir que esta disfrazado, una criatura puede utilizar su acción para examinar tu apariencia y debe superar una prueba de Inteligencia.

DISIPAR EL BIEN Y EL MAL

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una energía reluciente te envuelve y te protege de seres feéricos, muertos vivientes y criaturas originadas más allá del Plano Material. Mientras dure el conjuro, celestiales, elementales, seres feéricos, infernales y muertos vivientes sufren desventaja en sus tiradas de ataque contra ti.

Puedes finalizar el conjuro antes de tiempo usando una de las siguientes funciones especiales.

Romper encantamiento. Como una acción, tocas a una criatura a tu alcance que esté encantada, asustada o poseída por un celestial, un elemental, un ser feérico, un infernal o un muerto viviente. La criatura tocada deja de estar encantada asustada o poseída por tales criaturas.

Expulsar. Como una acción, realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un celestial, un elemental, un ser feérico, un infernal o un muerto viviente a tu alcance. Con un impacto, intentas enviar a la criatura de vuelta a su plano originario. La criatura debe superar una tirada de salvación de Carisma o será devuelta a su plano originario (si no está en él ya). Si no están en su plano originario, los muertos vivientes son enviados al Paramo Sombrio, y los seres feéricos son enviados al Reino salvaje de las hadas.

DISIPAR MAGIA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior en el objetivo finaliza. Por cada conjuro de nivel 4 o superior en el objetivo, realiza una prueba de característica usando tu característica de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Con una prueba con éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, finalizas automáticamente efectos de conjuros en el objetivo si el nivel del conjuro a disipar es igual o menor que el nivel del espacio de conjuros que usaste.

DOBLE ENGAÑOSO

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio de ti aparece dónde estés. El doble permanece mientras dure el conjuro, pero la invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.

Puedes usar tu acción para mover al doble ilusorio hasta dos veces tu velocidad y realizar gestos, hablar y comportarse de la manera que elijas.

Puedes ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos como si estuvieras donde está él. En cada uno de tus turnos, como una acción adicional, puedes cambiar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o volver a los suyos. Mientras usas sus sentidos, tú estás cegado y ensordecido respecto a tu propio entorno.

DOMINAR BESTIA

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tratas de hechizar a una bestia a la que puedes ver dentro del alcance. Esta debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser encantada por ti mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas que son tus amigas estáis luchando contra la bestia, esta tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la bestia esté encantada, posees un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la bestia mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como “Ataca a esa criatura”, “Corre hasta aquí” o “Esquiva ese objeto”. Si la criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida de sí misma lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la bestia solo realiza las acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5, la duración es concentración, hasta 10 minutos. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 6, la duración es concentración, hasta 1 hora. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración es concentración, hasta 8 horas.

DOMINAR MONSTRUO

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas hechizar a una criatura a la que puedes ver dentro del alcance. Esta debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantada mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas aliadas contigo estáis luchando contra ella, esta tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la criatura esté encantada, posees un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como “Ataca a esa criatura”, “Corre hasta aquí” o “Esquiva ese objeto”. Si la criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida de sí misma lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puede hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 9, la duración es concentración, hasta 8 horas.

DOMINAR PERSONA

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Intentas controlar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantado mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas aliadas contigo estáis luchando contra él, posee ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la criatura está encantada, posees un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura humanoide mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como “Ataca a esa criatura”, “Corre hasta aquí” o “Esquiva ese objeto”. Si la criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida de sí mismo lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puede hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción. Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6, la duración es concentración, hasta 10 minutos. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7, la duración es concentración, hasta 1 hora. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8, la duración es concentración, hasta 8 horas.

DON DE LENGUAS

Nivel 3, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: Toque.

Componentes: V, M (un pequeño modelo de arcilla de un zigurat).

Duración: 1 hora.

Este conjuro concede a la criatura que toques la habilidad de entender cualquier idioma que escuche. Más allá de eso, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos un idioma y que pueda oír al objetivo entiende qué está diciendo.

DORMIR

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de sal fina, pétalos de rosa, o un grillo)

Duración: 1 minuto

Este conjuro envía a las criaturas a un estado de sueño mágico. Tira 5d8; el total representa los Puntos de Golpe de las criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas en un alcance de 20 pies (4 casillas, 6 m) de un punto que escojas que esté dentro del alcance, se ven afectadas en orden ascendente de Puntos de Golpe actuales (ignorando criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura que tiene menos Puntos de Golpes actuales, cada criatura afectada por este conjuro queda inconsciente hasta que el conjuro finalice, hasta que la criatura reciba daño o hasta que alguien use una acción para sacudirla o abofetearla para que despierte. Resta los Puntos de Golpe de cada criatura del total antes de pasar a la próxima criatura con menor cantidad de Puntos de Golpe. Los Puntos de Golpe de una criatura deben ser iguales o menores al total restante para que esa criatura se vea afectada.

Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser encantadas no pueden ser afectados por este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tiras 2d8 adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

DOTAR DE CONSCIENCIA

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 8 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un ágata valorada en al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Después de consumir el tiempo de lanzamiento necesario trazando señales mágicas con la piedra preciosa, tocas a una bestia o planta sin limitación de tamaño. El objetivo no debe tener inteligencia o tener una puntuación de 3 o inferior. En ese momento, el objetivo adquiere una inteligencia de 10. También adquiere la capacidad de hablar un lenguaje que tú sepas. Si el objetivo es una planta, ganará la habilidad de mover sus extremidades, raíces, ramas, enredaderas, etcétera, ganando sentidos similares a los de un ser humano. Tu DM elige las estadísticas apropiadas para la planta despertada, por ejemplo las estadísticas de un arbusto o un árbol.



La bestia o planta despertada permanecerá encantada por ti durante 30 días o hasta que tú o cualquiera de tus compañeros le inflija algún daño. Cuando la condición de encantada se desvanece, la criatura despertada podrá elegir si sigue siendo o no amiga tuya dependiendo del trato que le hayas dado mientras estaba encantada.

DUELO OBLIGADO

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Intentas obligar a una criatura a participar en un duelo. La criatura, que debe estar visible dentro del alcance del conjuro, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de que falle la tirada de salvación, la criatura se enfrenta a ti, obligada por tu mandato divino. Durante la duración del conjuro, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra otras criaturas que no seas tú, y debe realizar tiradas de salvación de Sabiduría cada vez que intente moverse a un espacio que se encuentre más lejos de 30 pies (6 casillas, 9 m) de donde te encuentras; si supera la tirada de salvación, el conjuro no restringe el movimiento del objetivo en ese turno.

El conjuro finaliza si atacas a cualquier otra criatura, si lanzas un conjuro que tenga como objetivo una criatura hostil diferente al objetivo, si una criatura amiga tuya hace daño al objetivo o lanza un conjuro dañino contra ella, o si tu finalizas el turno a más de 30 pies (6 casillas, 9 m) de él.

ELABORAR

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Conviertes materias primas en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera a partir de un puñado de árboles, una cuerda a partir de retales de cáñamo, y ropa a partir de lino o lana.

Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto Grande o más pequeño (contenido en un cubo de 10 pies [2 casillas, 3 m], u ocho cubos de 5 pies [1 casilla, 1,5 m] conectados) si tienes la suficiente cantidad de materia prima. Sin embargo, si estás trabajando con metal, piedra u otra sustancia mineral, el objeto fabricado no puede ser mayor de tamaño mediano (contenido en un solo cubo de 5 pies [1 casilla, 1,5 m]). La calidad del objeto creado mediante el conjuro es proporcional a la calidad de las materias primas.

Criaturas u objetos mágicos no pueden ser fabricados o transmutados mediante este conjuro. Tampoco puedes usarlo para crear objetos que normalmente requieran de un elevado conocimiento de artesanía, como joyas, armas, vidrio o armaduras, a no ser que tengas competencia con el tipo de herramientas de artesano usado para fabricar tales objetos.

ENCONTRAR CORCEL

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Convocas un espíritu que toma la forma de un inusualmente inteligente, fuerte, y leal corcel, creando un longevo vínculo con él. Aparece en un espacio desocupado dentro del alcance, el corcel toma la forma que elijas, como un caballo de batalla, un poni, un camello, un alce o un mastín. (Tu DM puede permitir convocar otros animales como corceles). El corcel posee las estadísticas propias de la forma elegida, pero es celestial, feérico o infernal (a tú elección), en vez de su tipo habitual. Además, si tu corcel tiene Inteligencia 5 o menor, su Inteligencia se convierte en 6, y gana la habilidad de entender una lengua de tu elección que hables.

Tu corcel te sirve como montura, tanto en combate como fuera de él, y tienes un vínculo instintivo con él que os permite luchar como una única unidad. Mientras estés montado, puedes hacer que cualquier conjuro que lances y tenga como objetivo sólo a ti, tenga también como objetivo a tu corcel.

Cuando el corcel es reducido a 0 Puntos de Golpe, desaparece, sin dejar rastro de forma física. También puedes cancelar a tu corcel en cualquier momento como una acción, haciendo que desaparezca. En cualquier caso, lanzar este conjuro otra vez convoca al mismo corcel, restableciendo sus Puntos de Golpe al máximo.

Mientras tu corcel esté hasta a 1 milla (1'6 Km) de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente.

No puedes tener más de un corcel vinculado por este conjuro al mismo tiempo. Como una acción, puedes liberar al corcel del vínculo en cualquier momento, ocasionando que desaparezca.

ENCONTRAR FAMILIAR

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (carboncillo, incienso, y hierbas por valor de 10 po que deben ser consumidos en el fuego de un brasero de latón)

Duración: Instantánea

Adquieres el servicio de un familiar, un espíritu que toma una forma animal a tu elección: araña, búho, caballo de mar, cangrejo, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélago, pez (payaso), pulpo, rana (sapo), rata o serpiente venenosa. Aparece en un espacio desocupado dentro del alcance, el familiar posee las estadísticas propias de la forma elegida, pero es celestial, feérico o infernal (a tú elección), en vez de bestia.

Tu familiar actúa independientemente 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 llevar a cabo otras acciones de manera normal.

Cuando el familiar es reducido a 0 Puntos de Golpe, desaparece, sin dejar rastro de forma física. Reaparece cuando vuelves a lanzar este conjuro.

Cuando tu familiar este a menos de 100 pies (20 casillas, 30 m) de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como una acción, puedes ver a través de los ojos de tu familiar y oír lo que él oye hasta el inicio de tu siguiente turno, obteniendo los beneficios de cualquier tipo de sentido especial que el familiar tenga. Durante este tiempo, tú estás sordo y ciego respecto a tus propios sentidos.

Como una acción, puedes cancelar a tu familiar. Este desaparece en una dimensión de bolsillo donde espera tu invocación. Alternativamente, puedes cancelarlo para siempre. Como una acción mientras está cancelado temporalmente, puedes hacer que reaparezca en cualquier lugar desocupado hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti.

No puedes tener más de un familiar al mismo tiempo. Si lanzas este conjuro otra vez mientras tienes un familiar, lo que provocas en realidad es que éste adopte una nueva forma. Elige una de las formas de la lista anterior. Tu familiar se transforma en la criatura elegida.

Finalmente, cuando lanzas un conjuro con alcance de toque, tu familiar puede descargar el conjuro como si lo hubiera conjurado él. Tu familiar debe estar a no más de 100 pies (20 casillas, 30 m) de ti, y debe usar su reacción para descargar el conjuro cuando tú lo lanzas. Si el conjuro requiere de una tirada de ataque, usa tu modificador de ataque para la tirada.

ENCONTRAR LA SENDA

Nivel 6, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un juego de herramientas de adivinación, como hueso, palillos de marfil, cartas, dientes, runas talladas, por un valor de 100 po y un objeto del lugar que deseas encontrar)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y más directa hasta un lugar específicamente fijado con el que estés familiarizado en el mismo plano de existencia. Si nombras un destino en otro plano de existencia, un destino que está en movimiento (como una fortaleza móvil) o un destino que no es específico (como “la guarida de un dragón verde”) el conjuro falla.

Mientras dure el conjuro, siempre que estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabes cuán lejos esta y en qué dirección se encuentra. Mientras estés viajando hacia allí, siempre que tengas que decidir qué camino seguir, determinas automáticamente que senda es la más corta y más directa (pero no necesariamente la ruta más segura) hasta el destino.

ENCONTRAR TRAMPAS

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Sientes la presencia de cualquier trampa dentro del alcance que esté dentro de la línea de visión. Una trampa, para el propósito de este conjuro, incluye cualquier cosa que pueda infligir un efecto repentino o inesperado que consideres perjudicial o indeseable, que fue específicamente planeado como tal por su creador. Así, el

conjuro podría sentir el área de efecto de un conjuro alarma, un glifo de protección, o una trampa de foso mecánica, pero no revelaría una debilidad natural en el suelo, un techo inestable, o un sumidero oculto.

Este hechizo simplemente revela que hay una trampa. No descubres la localización de cada una de las trampas, pero comprendes la naturaleza general del peligro que representa la trampa percibida.

ENMARAÑAR

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Plantas trepadoras y enredaderas brotan del suelo en un cuadrado de 20 pies (6 m) desde un punto dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, las plantas convierten el suelo en el área en terreno difícil.

Una criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Fuerza Cuando lanzas el conjuro o quedará neutralizada por las enredaderas hasta que el conjuro finalice. Una criatura neutralizada por las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una tirada con éxito se libera.

Cuando el conjuro finaliza, las plantas conjuradas se marchitan.

ESCRITURA ILUSORIA

Nivel 1, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: S, M (una tinta con base de plomo con un valor mínimo de 10 po, que será consumido por el conjuro)

Duración: 10 días

Escribes en un pergamino, papel u otro material de escritura adecuado y lo imbuyes con una potente ilusión que se mantiene por la duración del conjuro.

Solo para ti y las criaturas que designes cuando estas lanzando el conjuro, la escritura aparece normal, escrita por tu mano y transmite cualquiera que sea el significado que intentas mostrar cuando escribiste el texto. Para los demás, la escritura aparece como si fuera escrita en una mágica o desconocida escritura que es ilegible, alternativamente, puedes provocar que el escrito aparezca ser un mensaje totalmente diferente, escrito por otra mano y lenguaje, aunque el lenguaje tiene que ser uno que tu conozcas.

Este conjuro puede ser disipado, pero tanto el mensaje original como la ilusión desaparecen.

Una criatura con ver realmente puede leer el mensaje oculto.

ESCUDO

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que realizas cuando eres impactado por un ataque o eres objetivo del conjuro misiles mágicos.

Alcance: Personal**Componentes:** V, S**Duración:** 1 asalto

Creas una barrera invisible de fuerza mágica que te protege. Hasta el inicio de tu próximo turno, tienes un bonificador de +5 a tu CA, que incluye al ataque desencadenante, y no sufres daño del conjuro proyectil mágico.

ESCUDO DE FUEGO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** Personal**Componentes:** V, S, M (un poco de fósforo o una luciérnaga)**Duración:** 10 minutos

Delgadas y tenues llamas envuelven tu cuerpo mientras dure el conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y luz tenue en 10 pies (2 casillas, 3 m) adicionales. Puedes finalizar el conjuro antes de tiempo usando una acción para cancelarlo.

Las llamas te proporcionan un escudo caliente o un escudo frío, a tu elección. El escudo caliente te brinda resistencia al daño por frío, y el escudo frío te brinda resistencia al daño de fuego.

Además, cuando una criatura a 5 pies (1 casilla, 1'5 m) de ti te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, del escudo restallan llamas. El atacante sufre 2d8 puntos de daño por fuego de un escudo caliente, o 2d8 puntos de daño por frío de un escudo frío.

ESCUDO DE LA FE

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional**Alcance:** 60 pies (12 casillas, 18 m)**Componentes:** V, S, M (un pequeño pergamino con un poco de texto sagrado escrito en él)**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Un campo reluciente aparece y rodea a una criatura de tu elección que este dentro del alcance, otorgándole un bonificador de +2 a su CA durante la duración del conjuro.

ESCU德里ÑAMIENTO

Nivel 5, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos**Alcance:** Personal**Componentes:** V, S, M (un foco con un valor de al menos 1.000 po, tal como una bola de cristal, un espejo de plata o una pila llena de agua bendita)**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conocimiento	Modificador de salvación
Segunda mano (has oído del objetivo)	+5
Primera mano (has conocido al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5
Conexión	Modificador de salvación
Retrato o fotografía	-2
Posesión de una prenda	-4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, trozo de uña, o similar	-10

Puedes ver y oír a una criatura a tu elección que esté en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, que se verá modificada por cómo de bien conoces al objetivo y el tipo de conexiones físicas que tienes con él. Si un objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar la tirada de salvación voluntariamente si quiere ser observado.

Con una tirada de salvación con éxito, el objetivo no se ve afectado y tú no podrás volver a usar este conjuro contra él otra vez durante 24 horas.

Con una tirada de salvación fracasada, el conjuro crea un sensor invisible a un alcance de 10 pies (2 casillas, 3 m) del objetivo. Puedes ver y escuchar a través del sensor como si estuvieras allí. El sensor se mueve con el objetivo, manteniéndose a 10 pies (2 casillas, 3 m) de él durante la duración del conjuro. Una criatura que pueda ver objetos invisibles puede ver el sensor como un orbe luminoso de aproximadamente el tamaño de un puño.

En vez de seleccionar una criatura, puedes escoger un lugar que hayas visto anteriormente como objetivo para este conjuro. Cuando lo haces, el sensor aparece en ese lugar y no se mueve.

ESFERA CONGELANTE DE OTILUKE

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 300 pies (60 casillas, 90 m)**Componentes:** V, S, M (una pequeña esfera de cristal)**Duración:** Instantánea

Un globo glacial de fría energía brota de la punta de tus dedos hasta un punto a tu elección dentro del alcance, donde explota en una esfera de 60 pies (12 casillas, 18 m) de radio. Cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 10d6 puntos de daño por frío. Con una salvación con éxito, sufre la mitad de ese daño.

Si el globo golpea un cuerpo de agua o un líquido que sea principalmente agua (sin incluir criaturas basadas en agua), este congela el líquido a una profundidad de 6 pulgadas (15 cm) sobre un área de 30 pies cuadrados (2,8 m²). El hielo permanece 1 minuto. Las criaturas que estuvieran nadando en la superficie del agua congelada quedan atrapadas en el hielo. Una criatura atrapada puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros para liberarse.

Si lo deseas, puedes abstenerse de disparar el globo después de completar el conjuro. Un pequeño globo del tamaño de una piedra de honda, frío al tacto, aparece en tu mano. En cualquier momento, tú o una criatura a la que le des el globo podéis lanzarlo (hasta a 40 pies [8 casillas, 12 m]) o arrojarlo con una honda (hasta el alcance normal de la honda). Se hace añicos con un impacto, causando el mismo efecto que el lanzamiento normal del conjuro. También puedes depositar el globo sin romperlo. Después de 1 minuto, si el globo todavía no se ha roto, explota.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

ESFERA ELÁSTICA DE OTILUKE

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una trozo de cristal claro semiesférico y un trozo semiesférico de goma arábica que haga pareja con el primero)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuerza y brillante envuelve a una criatura u objeto de tamaño Grande o menor dentro del alcance. Una criatura no voluntaria debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura queda envuelta mientras dure el conjuro.

Nada, ni objetos físicos, energía, u otros efectos de conjuro, puede pasar a través de la barrera, hacia dentro o hacia fuera, pero una criatura en la esfera puede respirar dentro. La esfera es inmune a todo daño, y la criatura u objeto en su interior no pueden ser dañados por ataques o efectos originados desde fuera, como tampoco puede una criatura desde dentro de la esfera dañar algo del exterior.

La esfera no pesa y tiene el tamaño justo para envolver la criatura o el objeto de su interior. Una criatura encerrada puede usar su acción para empujar las paredes de la esfera y así hacerla rodar hasta la mitad de la velocidad de la criatura. De manera similar, la esfera puede ser cogida y movida por otras criaturas.

Un conjuro de desintegrar que tenga por objetivo la esfera la destruye sin dañar nada dentro de ella.

ESFERA FLAMÍGERA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y espolvorear polvo de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de diámetro aparece en un espacio desocupado de tu elección dentro del alcance y permanece mientras dura el conjuro. Cualquier criatura que finalice su turno a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de la esfera debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 2d6 puntos de daño por fuego con una salvación fracasada, o la mitad con una salvación con éxito.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies (6 casillas, 9 m). Si chocas la esfera contra una criatura, esa criatura debe realizar la tirada de salvación contra el daño de la esfera, y la esfera detiene su movimiento ese turno.

Cuando muevas la esfera, puede dirigirla sobre barreras de hasta 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de alto y saltar pozos de hasta 10 pies (2 casilla, 3 m) de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que no estén sujetos o transportados, y desprende luz brillante en un radio de 20 pies (4 casillas, 6 m) y luz tenue en para 20 pies (4 casillas, 6 m) adicionales.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

ESPADA DE MORDENKAINEN

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una espada de platino en miniatura con una empuñadura y pomo de cobre y zinc, por un valor de 250 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un plano de fuerza con forma de espada que flota dentro del alcance. Persiste mientras dure el conjuro.

Cuando aparece la espada, realizas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de la espada. Con un impacto, el objetivo sufre 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que finalice el conjuro, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada 20 pies (4 casillas, 6 m) hasta un lugar que puedas ver y repetir este ataque contra el mismo objetivo u otro diferente.

ESPEJISMO ARCANO

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: 10 días

Provocas que el terreno en un área de hasta 1 milla cuadrada (2,59 km²) se vea, suene, huela e incluso se sienta como otro tipo de terreno. En cualquier caso, la forma general del terreno permanece igual. Campos abiertos o un camino pueden hacerse parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o impracticable. Un estanque puede volverse semejante a una pradera cubierta de hierba, un precipicio a una pendiente suave, o una hondonada repleta de rocas a un camino ancho y regular.

De manera similar, puedes alterar la apariencia de estructuras, o añadirlas donde no haya ninguna presente. El conjuro no disfraza, esconde o añade criaturas.

La ilusión incluye elementos audibles, táctiles y olfativos, así que puede tornar terreno despejado en terreno difícil (o viceversa) o, de otro modo, impedir el movimiento a través del área. Cualquier parte del terreno ilusorio (como una roca o una rama) que sea sacada del área del conjuro desaparece inmediatamente.

Las criaturas con visión verdadera pueden ver a través de la ilusión la verdadera forma del terreno; en cualquier caso, el resto de elementos de la ilusión permanecen, así que mientras la criatura sea consciente de la presencia de la ilusión, la criatura aún puede interactuar con la ilusión.

ESPÍRITUS GUARDIANES

Nivel 3, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 15 pies [3 casillas, 4,5 m])

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas a los espíritus para que te protejan. Revolotean alrededor de ti a una distancia de 15 pies (3 casillas, 4,5 m) mientras dure el conjuro. Si eres bueno o neutral, sus formas espectrales aparecerán como ángeles o seres feéricos (a tu elección). Si eres maligno, aparecerán como seres infernales.

Cuando lanzas este conjuro, puedes escoger cualquier número de criaturas que puedas ver para que no sean afectadas por el conjuro. La velocidad de una criatura afectada se divide por dos

en el área, y cuando la criatura entra en el área por primera vez durante un turno o empieza un turno dentro, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, la criatura sufre 3d8 puntos de daño radiante (si eres bueno o neutral) o 3d8 puntos de daño necrótico (si eres maligno). Si supera la salvación, la criatura recibe la mitad del daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

ESTALLAR

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de mica)

Duración: Instantánea

Un fuerte y repentino sonido resonante, dolorosamente intenso, estalla en un punto a tu elección dentro del alcance. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 10 pies (2 casillas, 3m) de radio centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño por electricidad con una tirada fracasada, o la mitad del daño en una salvación con éxito. Una criatura hecha de un material inorgánico como piedra, cristal, o metal tiene desventaja en esta tirada de salvación.

Un objeto no mágico que no esté sujeto ni transportado también sufre el daño si está en el área del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuro por encima de nivel 2.

ESTALLIDO ARCANO

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un rayo de chisporroteante energía se dirige a toda velocidad hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño por fuerza.

El conjuro genera más de un rayo cuando alcanzas niveles superiores: dos rayos a nivel 5, tres rayos a nivel 11 y cuatro rayos a nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a distintos. Haz una tirada de ataque individual para cada uno de los rayos.

ETEREIDAD

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Hasta 8 horas

Te adentras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, en un área la cual se solapa con tu plano actual. Permaneces en la

Frontera Etérea mientras dure el conjuro o hasta que utilices tu acción para cancelar el conjuro. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o abajo, cada pie (30 cm) de movimiento te cuesta un pie (30 cm) adicional. Puedes oír y ver el plano desde el que provienes, pero todo parece gris, y no puedes ver más allá de 60 pies (12 casillas, 18 m).

Mientras permanezcas en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por otras criaturas en ese plano. Las criaturas que no están en el Plano Etéreo no te pueden percibir y no pueden interactuar contigo, a no ser que una aptitud especial o mágica les proporciona la habilidad para ello.

Ignoras a todos los objetos y efectos que no están en el Plano Etéreo, permitiendo moverte a través de objetos que percibes en el plano del que provienes.

Cuando el conjuro finaliza, regresas inmediatamente al plano del que provienes en el lugar que actualmente ocupas. Si ocupas el mismo espacio que un objeto o criatura sólida cuando este tiene lugar, inmediatamente eres trasladado hacia el espacio desocupado más cercano que puedas ocupar y sufre daño por fuerza igual a dos veces el número de pies que te has movido.

Este conjuro no tiene efecto si es lanzado mientras estas en el Plano Etéreo o un plano que no tiene frontera con él, como es uno de los Planos Exteriores.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8 o superior, puedes elegir como objetivo hasta a tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 7. Las criaturas deben estar a menos de 10 pies (2 casillas, 3 m) de ti cuando lanzas el conjuro.

EXPLOSIÓN SOLAR

Nivel 8, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (fuego y una pieza de piedra solar)

Duración: Instantánea

Brillantes destellos de luz solar se proyectan en un radio de 60 pies (6 casillas, 9 m) centrado en un punto de tu elección dentro del alcance. Cada criatura en esa luz debe realizar una tirada de salvación por Constitución. Si la tirada de salvación es fallida, la criatura sufre 12d6 puntos de daño radiante y es cegada durante 1 minuto. Si la tirada tiene éxito, sufre la mitad del daño y no es cegada por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Una criatura cegada por este conjuro realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada de salvación, ya no se la considera cegada.

Este conjuro anula cualquier oscuridad en el área creada por un conjuro.

FARO DE ESPERANZA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto



Este conjuro concede esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance del conjuro. Mientras dure, cada objetivo posee ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y tiradas de salvación de muerte, y con cualquier forma de curación recupera la cantidad máxima posible de Puntos de Golpe.

FAVOR DIVINO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tus plegarias te fortalecen con un resplandor divino. Mientras dure el conjuro, tus ataques con arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicional al impactar.

FESTÍN DE LOS HÉROES

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un tazón de gemas incrustadas por un valor mínimo de 1.000 po, que será consumido por el conjuro)

Duración: Instantánea

Haces aparecer un gran festín, que incluye comida y bebida magnífica. El festín dura una hora y desaparece al final de este tiempo, los beneficios del festín no aparecen hasta que la hora se haya terminado. Hasta doce criaturas pueden tomar parte en el festín.

Una criatura que toma parte en el festín gana varios beneficios. La criatura es curada de todas las enfermedades y venenos, se vuelve inmune al veneno y a ser asustado. Y todas las tiradas de salvación de Sabiduría tienen ventaja. Sus Puntos de Golpe máximos se incrementan en 2d10, y gana la misma cantidad en Puntos de Golpe. Estos beneficios duran hasta 24 horas.

FILLO FLAMÍGERO

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una hoja de zumaque)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Evocas una espada ardiente en tu mano libre. La hoja es parecida en forma y tamaño a una cimitarra y permanece hasta que finalice el conjuro. Si dejas ir la espada, ésta desaparece, pero puedes volver a convocarla con una acción adicional.

Puedes usar tu acción para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la espada. Con un impacto, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño por fuego.

El filo flamígero emite luz brillante en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y luz tenue en 10 pies (2 casillas, 3 m) adicionales.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada dos niveles de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

FINGIR MUERTE

Nivel 3, nigromancia (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pellizco de tierra de cementerio)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataléptico indistinguible de la muerte.

Mientras dure el conjuro, o hasta que uses una acción para tocar al objetivo y cancelar el hechizo, el objetivo parece muerto a cualquier examen externo y a conjuros usado para determinar su estado. El objetivo queda cegado e incapacitado, y su velocidad se reduce a 0. El objetivo tiene resistencia a todo tipo de daño excepto psíquico. Si el objetivo está enfermo o envenenado cuando lanzas el conjuro, o si queda enfermo o envenenado mientras está bajo los efectos del hechizo, ni la enfermedad ni el veneno tienen efecto hasta que el conjuro finalice.

FLAMEAR

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Una fluctuante llama aparece en tu mano. La llama permanece allí mientras dure el conjuro y no te hiere a ti ni a tu equipo. La llama despidе luz brillante en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y luz tenue en 10 pies (2 casillas, 3 m) adicionales. El conjuro finaliza si tú lo cancelas como una acción o si lo lanzas de nuevo.

También puedes atacar con la llama, pero al hacerlo finaliza el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, o como una acción en un turno posterior, puedes lanzar la llama a una criatura dentro de 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia. Con un impacto, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño por fuego.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8), y nivel 17 (4d8).

FLECHA ÁCIDA DE MELF

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (hoja de ruibarbo molida y el estómago de una víbora)

Duración: Instantánea

Una reluciente flecha verde sale disparada hacia un objetivo dentro del alcance y estalla en un estallido de ácido. Con un impacto, el objetivo sufre 4d4 puntos de daño por ácido inmediatamente y 2d4 puntos de daño por ácido al final de su siguiente turno. Con un fallo, la flecha salpica al objetivo de ácido por la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño (tanto el inicial como el posterior) se incrementa en 1d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

FLECHA RELAMPAGUEANTE

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que realices un ataque de arma a distancia mientras dure el conjuro, la munición del arma, o el arma misma si es un arma arrojada, se transforma en un rayo. Realiza la tirada de ataque normalmente. El objetivo sufre 4d8 puntos de daño por electricidad con un impacto, o la mitad del daño con un fracaso, en lugar del daño normal del arma.

Independientemente de si impactas o fallas, cada criatura hasta a 10 pies (2 casillas, 3 m) del objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Cada una de esas criaturas sufre 2d8 puntos de daño por relámpago con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Luego, la pieza de munición o el arma regresa a su forma normal.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa para ambos efectos en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

FORMA GASEOSA

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de gasa y una voluta de humo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Transformas a una criatura voluntaria, junto a todo lo que esté portando y transportando, en una nube brumosa durante toda la duración del conjuro. El conjuro finaliza si la criatura cae a 0 Puntos de Golpe. Una criatura incorpórea no se ve afectada.

Mientras se encuentra en esta forma, el objetivo solo tiene un método de movimiento que es 10 pies (2 casillas, 3 m) de velocidad de vuelo. El objetivo puede entrar y ocupar el espacio de otra criatura. El objetivo tiene resistencia al daño no mágico, y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. El objetivo puede pasar a través de pequeños agujeros, aberturas estrechas, e inclusive por meras grietas, pero los líquidos son tratados como superficies sólidas para la forma gaseosa. El objetivo no puede caer y se mantiene flotando en el aire inclusive si se encuentra neutralizado o incapacitado.

Mientras se encuentre en la forma de una nube brumosa, el objetivo no puede hablar o manipular objetos, y cualquier objeto que este portando o transportando no puede ser tirado, usado, o inclusive interactuar con él. El objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

FORMAS DE ANIMAL

Nivel 8, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 24 horas

Tu magia convierte a otros en bestias. Elige cualquier número de criaturas voluntarias que puedas ver. Transformas a cada objetivo con la forma de una bestia grande o pequeña con un valor de desafío de 4 o inferior. En los siguientes turnos, puedes utilizar tu acción para transformar a la criatura afectada en nuevas formas.

La transformación tiene una duración por cada objetivo, o hasta que el objetivo alcanza los 0 Puntos de Golpe y muere. Puedes elegir diferentes formas para cada objetivo. Las estadísticas de juego del objetivo son sustituidas por las estadísticas de la bestia elegida, aunque el objetivo conserva su alineamiento y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El objetivo adquiere los Puntos de Golpe de su nueva forma, y cuando vuelve a su forma normal recupera los Puntos de Golpe que tenía antes de la transformación. Si el objetivo vuelve a su forma normal como resultado de llegar a 0 Puntos de Golpe, cualquier exceso de daño se traslada a su forma normal. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de daño, no cae inconsciente. La criatura ve limitadas sus acciones a la naturaleza de su nueva forma, y no puede ni hablar ni lanzar conjuros.

El equipo que lleva el objetivo se fusiona con la nueva forma. El objetivo no puede activar, manejar o en general beneficiarse de la utilización de su equipo.

FRASCO MÁGICO

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una gema, cristal, relicario, o algún otro contenedor ornamental con un valor de al menos 500 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Tu cuerpo entra en un estado catatónico al tiempo que tu alma lo abandona y entra en el contenedor usado como componente material del conjuro. Mientras tu alma habita el contenedor, eres consciente de tu entorno como si estuvieras en el lugar del contenedor. No puedes moverte o usar reacciones. La única acción que puedes tomar es proyectar tu alma hasta 100 pies (20 casillas, 30 m) fuera del contenedor, ya sea para regresar a tu cuerpo vivo (y finalizar el conjuro) o para intentar poseer un cuerpo humanoide.

Puedes tratar de poseer a cualquier humanoide a 100 pies (20 casillas, 30 m) o menos de ti y que puedas ver (criaturas protegidas por los conjuros protección contra el mal y el bien o círculo mágico no pueden ser poseídas). El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con un fallo, tu alma se mueve al cuerpo del objetivo, y el alma del objetivo queda atrapada en el contenedor. Con un éxito, el objetivo resiste tus esfuerzos por poseerlo, y no puedes volver a intentar poseerlo otra vez hasta pasadas 24 horas.

Una vez posees el cuerpo de la criatura, lo controlas. Tus estadísticas de juego son reemplazadas por las estadísticas de la criatura, pero mantienes tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Mantienes el beneficio de tus rasgos de clase.

Mientras tanto, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el contenedor usando sus propios sentidos, pero no puede moverse o tomar acciones en absoluto.

Mientras estás en posesión de un cuerpo, puedes usar tu acción para regresar del cuerpo huésped al contenedor si está a 100 pies (20 casillas, 30 m) de ti o menos, haciendo regresar el alma de la criatura a su propio cuerpo. Si el cuerpo huésped muere mientras estás dentro de él, la criatura muere, y debes realizar una tirada de salvación de Carisma contra tu propia CD de salvación de conjuros. Con un éxito, regresas al contenedor si está a 100 pies (20 casillas, 30 m) o menos de ti. Si no, mueres.

Si el contenedor es destruido o el conjuro finaliza, tu alma regresa inmediatamente a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 100 pies (20 casillas, 30 m) de ti o si tu cuerpo está muerto cuando tratas de regresar a él, mueres. Si el alma de otra criatura está en el contenedor cuando es destruido, el alma de la criatura regresa a su cuerpo si éste está vivo y a 100 pies (20 casillas, 30 m) o menos. Si no, la criatura muere.

Cuando el conjuro finaliza, el contenedor es destruido.

FUEGO FEÉRICO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cada objeto en un cubo de 20 pies (4 casillas, 6 m) dentro del alcance queda perfilado en luz azul, verde o violeta (a tu elección). Cualquier criatura en el área cuando el conjuro es lanzado también queda perfilada con la luz si no supera una tirada de salvación de Destreza. Mientras dure el conjuro, objetos y criaturas afectados emiten luz tenue en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m).

Cualquier tirada de ataque contra una criatura u objeto afectado tiene ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectados no se pueden beneficiar de ser invisibles.

FUEGO FANTASMAL

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de vellón)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Confeccionas una ilusión que arraiga en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Con una salvación fallida, creas un objeto, criatura u otro fenómeno visible fantasmagórico de tu elección no mayor de un cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m) que sólo es perceptible por el objetivo mientras dure el conjuro. Este hechizo no tiene efecto en muertos vivos o constructos.

La fantasmagoría incluye sonido, temperatura, y otros estímulos, evidentes sólo para la criatura también.

El objetivo puede usar su acción para examinar la fantasmagoría con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si supera la prueba, el objetivo se percata de que la fantasmagoría es una ilusión y el conjuro finaliza.

Mientras el objetivo está afectado por el conjuro, el objetivo trata a la fantasmagoría como si fuera real. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica derivada de tratar con la fantasmagoría. Por ejemplo, un objetivo tratando de caminar por

un puente fantasmal que cubre un abismo cae una vez haya puesto un pie en el puente. Si el objetivo sobrevive a la caída, todavía piensa que el puente existe y encuentra alguna otra explicación para haber caído, le empujaron, se resbaló, o un fuerte viento lo puede haber tirado.

Un objetivo afectado está tan convencido de la realidad de la fantasmagoría que incluso puede recibir daño de la ilusión. Una fantasmagoría creada para parecer una criatura puede atacar al objetivo. De manera similar, una fantasmagoría creada para aparecer como fuego, un charco de ácido o lava puede quemar al objetivo. Cada asalto en tu turno, la fantasmagoría puede causar 1d6 puntos de daño psíquico al objetivo si está en el área de la fantasmagoría o si está a 5 pies (1,5 m) de la misma, siempre y cuando la ilusión sea de una criatura o peligro que pueda causar daño de forma lógica, como atacando. El objetivo percibe el daño del tipo apropiado según la ilusión.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Entras en un objeto o una superficie de piedra suficientemente grande como para contener tu cuerpo, fundiéndote con la piedra tú y todo el equipo que portes mientras dure el conjuro. Usando tu movimiento, entras en la piedra en un punto que puedas tocar. Nada de tu presencia permanece visible o detectable por sentidos no mágicos.

Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver lo que ocurre fuera de ella, y cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que realices para oír sonidos del exterior es realizada con desventaja. Permaneces consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo mientras estés fundido con la piedra. Sin embargo, no te puedes mover.

Un daño físico menor infligido a la piedra no te daña, pero su destrucción parcial o un cambio en su forma (hasta el punto en que ya no quepas en ella) te expulsa y te inflige 6d6 puntos de daño contundente. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia diferente) te expulsa y te inflige 50 puntos de daño contundente. Si eres expulsado, caes tumbado en el espacio vacío más cercano al punto por el que entraste al principio.

GARROTE

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (muérdago, una hoja trébol, y un garrote o bastón)

Duración: 1 asalto

La madera de un garrote o bastón que estás portando es imbuida con el poder de la naturaleza. Mientras el conjuro permanezca activo, puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros en vez de la Fuerza para las tiradas de ataque y daño de ataques cuerpo a cuerpo usando esa arma, y el dado de daño del arma se convierte en 1d8. El arma también se vuelve mágica, si no lo era

anteriormente. El conjuro finaliza si lanzas otro conjuro o si sueltas el arma.

GEAS

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: 30 días

Colocas una orden mágica en una criatura que puedas ver dentro del alcance, forzándola a ofrecerte algún servicio o abstenerse de alguna actividad o curso de acción a tu decisión. Si la criatura puede entenderte debe realizar una tirada de salvación con éxito de Sabiduría o quedar encantada por la duración del conjuro. Mientras la criatura se encuentre encantada por ti, esta sufre 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe de una manera directamente opuesta a tus instrucciones, pero no más de una vez cada día. Una criatura que no pueda entenderte no se ve afectada por este conjuro.

Puedes emitir una orden a tu elección, que no implique en una actividad que pueda resultar en una muerte cierta. En caso de emitir una orden suicida, el conjuro finaliza.

Puedes finalizar el conjuro usando una acción para cancelarlo. Un conjuro de quitar maldición, restablecimiento mayor, o deseo también finaliza este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 u 8, la duración es de un año. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 9, el conjuro se mantiene hasta que sea finalizado por cualquiera de los conjuros mencionados arriba.

GLIFO CUSTODIO

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (incienso y un diamante en polvo de un valor mínimo de 200 po, el cual será consumido por el conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado o activado

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que hiere a otras criaturas, ya sea sobre una superficie (como una mesa o una sección del suelo o de una pared) o dentro de algún objeto que pueda ser cerrado (como un libro, un pergamino, o un cofre de tesoro) para esconder el glifo. Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área de la superficie no mayor a 10 pies (2 casillas, 3 m) de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su sitio; si el objeto se mueve más de 10 pies (2 casillas, 3 m) de donde se lanzó el conjuro, el glifo se destruye y el conjuro finaliza sin ser activado.

El glifo es casi invisible y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra la CD de salvación del conjuro para ser encontrado.

Tú decides que activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Para glifos inscritos en una superficie, el más típico activador incluye tocar o pararse en la superficie del glifo, quitar algún objeto que cubre al glifo, acercarse a cierta distancia del glifo, o manipular el objeto en el cual el glifo está inscrito. Para glifos inscritos en un objeto, los activadores más comunes incluyen abrir el objeto,

acercarse a cierta distancia del objeto, o ver o leer el glifo. Una vez que el glifo se activa, el conjuro finaliza.

Puedes refinar el activador de manera que el conjuro solo se active solo bajo ciertas circunstancias o de acuerdo a características físicas (tales como la altura o el peso), tipo de criatura (por ejemplo, la protección puedes elegir que afecte aberraciones o drows), o alineamiento. Incluso puedes elegir condiciones para criaturas que no activen el glifo, como por ejemplo aquellos que digan cierta contraseña.

Cuando inscribas el glifo, elige entre runas explosivas o glifo de conjuro.

Runas explosivas. Cuando sea activada, el glifo estalla en energía mágica en una esfera de radio de 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en el glifo, la esfera se expande alrededor de las esquinas. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 5d8 puntos de daño por ácido, frío, fuego, electricidad, o sonido con una tirada de salvación fracasada (tú eliges el tipo de daño cuando creas el glifo) o mitad de daño si supera con éxito la salvación.

Glifo de Conjuro. Puedes almacenar un conjuro preparado de 3er nivel o inferior en el glifo lanzándolo como parte de la creación del mismo. El conjuro debe tener como objetivo a una única criatura o un área. El conjuro almacenado no posee efecto inmediato cuando se conjura de esta manera. Cuando el glifo es activado, el conjuro almacenado se lanza. Si el hechizo tiene un objetivo, el conjuro toma como objetivo a la criatura que activo el glifo. Si el conjuro es de área, el área es centrada en la criatura. Si el conjuro convoca criaturas hostiles o crea objetos peligrosos o trampas, estas aparecen lo más cercanas posibles del intruso y lo atacan. Si el conjuro requiere concentración, este dura hasta su duración completa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño de las runas explosivas se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 3. Si creaste un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro del mismo nivel que del nivel del espacio de conjuro que usaste para lanzar glifo custodio.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD

Nivel 6, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 10 pies [2 casillas, 3 m])

Componentes: V, S, M (un espejo o una cuenta de cristal que se romperá cuando el conjuro finalice)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una inamovible barrera, débilmente brillante, aparece en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) a tu alrededor y se mantiene por la duración del conjuro.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos dentro de esta, incluso si el conjuro es lanzado usando un espacio de conjuros de mayor nivel. Tal conjuro puede apuntar a las criaturas u objetos dentro de la barrera, pero el conjuro no tendrá ningún efecto en ellos. Del mismo modo, el área dentro de la barrera es excluida de las áreas afectadas por tales conjuros.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la barrera

bloquea conjuros de un nivel superior por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

GOLPE ABRASADOR

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma resplandece con una intensidad candente y el ataque inflige 1d6 puntos de daño extra por fuego y prenderá al objetivo en llamas. Al principio de cada turno hasta el final del conjuro, el objetivo tiene que realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una tirada fracasada sufre 1d6 puntos de daño por fuego. Con una tirada de salvación con éxito, el conjuro finaliza. Si el objetivo o una criatura dentro de un alcance de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él usa una acción para apagar las llamas, o si cualquier tipo de efecto extingue las llamas (como el objetivo siendo sumergido en agua), el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño extra inicial realizado por el atacante se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuro por encima de nivel 1.

GOLPE ASOMBROSO

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional.

Alcance: Personal.

Componentes: V.

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

La próxima vez que impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma penetra tanto en el cuerpo como en la mente, y el ataque inflige 4d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la salvación, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica, y no puede realizar reacciones, hasta el fin de su próximo turno.

GOLPE CEGADOR

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de un arma de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma resplandecerá con una luz brillante y el ataque provocará un daño extra de 3d8 puntos de daño radiante al objetivo. Además, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o quedará cegado hasta que el conjuro finalice.

Una criatura cegada por este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada de salvación, dejará de estar cegada.

GOLPE ESTRUENDOSO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional.

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a alguien con un arma de combate cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma suena como un trueno que se puede escuchar hasta a 300 pies (60 casillas, 90 m) de ti, y el ataque inflige un daño extra de 2d6 puntos de daño sónico al objetivo. Además, si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a 10 pies (2 casillas, 6 m) de ti y tumbada.

GOLPE IRACUNDO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes con un arma de ataque de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu ataque inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra. Además, si el blanco es una criatura, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como una acción, la criatura puede realizar una prueba de Sabiduría contra la CD de tus conjuros para templar su resolución y finalizar este conjuro.

GOLPE MARCADOR

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Mientras dura el efecto de este conjuro, la próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, el arma resplandece mientras golpea con una radiante luz astral. El ataque inflige un daño extra de 2d6 puntos de daño radiante al objetivo, que se hará visible si era invisible, y el objetivo comenzará a desprender una luz tenue en un radio de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) y no podrá volverse invisible hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 3er nivel o superior, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del 2º.

GRASA

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de piel de cerdo o mantequilla)

Duración: 1 minuto

Una grasa resbaladiza cubre el terrero en un cuadrado de 10 pies (2 casillas, 3 m) de lado centrada en un punto dentro del alcance y convirtiendo el área en terreno difícil.

Cuando la grasa aparece, cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación con éxito de Destreza o caer tumbada. Una

criatura que entre en el área o finalice su turno ahí también debe superar una tirada de salvación o caer tumbada.

GUARDAS Y CUSTODIAS

Nivel 6, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (incienso encendido, una medida pequeña de azufre y aceite, un hilo amarrado, una pequeña cantidad de sangre de mole sombría, y una vara de plata pequeña con un valor de por lo menos 10 po)

Duración: 24 horas

Creas una guarda que protege hasta 2.500 pies cuadrados (un área cuadrada de 50 pies [10 casillas, 15 m] de lado, o un área de cien cuadros de 5 pies [1 casilla, 1.5 m] o 25 cuadros de 10 pies [2 casillas, 3 m]). El área protegida puede tener hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto y construida con la forma que tú decidas. Puedes proteger varios pisos de la fortaleza dividiendo el área entre ellos, tanto como puedas caminar entre cada una de las áreas contiguas mientras estas lanzando el conjuro.

Cuando lanzas el conjuro, puedes especificar a individuos que no se verán afectados por cualquiera o todos los efectos que tu elijas. También puedes elegir una contraseña que, cuando se recita alto, hace que el que la menciona sea inmune a estos efectos.

Guardas y custodias crea los siguientes efectos en el área protegida.

Corredores. Una neblina cubre todos los corredores del área protegida, y se oscurece profundamente. Además, en cada intersección o ramificación que ofrezca una elección a la hora de elegir la dirección a tomar, hay un 50 por ciento de probabilidades de que una criatura diferente a ti crea que está yendo en la dirección opuesta de la que eligió.

Puertas. Todas las puertas del área protegida están mágicamente cerradas, como si estuvieran selladas por el conjuro cerradura arcana. Además, puedes cubrir hasta diez puertas con una ilusión (equivalente a la función del objeto ilusorio del conjuro ilusión menor) para hacerlas parecer como secciones planas de la pared.

Escaleras. Unas telarañas cubren todas las escaleras en el área protegida de arriba a abajo, como en el conjuro telaraña. Estas vuelven a aparecer en 10 minutos si son quemadas o quitadas mientras guardas y custodias permanece activo.

Otros efectos de conjuros. Puedes colocar uno de los siguientes efectos mágicos en el área protegida de la fortaleza.

- Colocar luces danzantes en cuatro corredores. Puedes elegir una rutina simple que repita las luces tanto como guardas y custodias permanezca activo.
- Colocar boca mágica en dos ubicaciones.
- Colocar nube apestosa en dos ubicaciones. Los vapores aparecen en los lugares que tú designes; estas reaparecen en los próximos 10 minutos si fueron dispersadas por un viento mientras guardas y custodias permanece.
- Colocar un conjuro de ráfaga de viento constante, en un corredor o cuarto.



- Colocar sugestión en una ubicación. Elige un área cuadrada de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de lado, y cualquier criatura que entre o pasa a través del área recibe la sugestión mentalmente.

Toda el área protegida irradia magia. Un conjuro de disipar magia lanzado sobre un efecto específico, si es exitoso, solo remueve ese efecto.

Puedes crear una estructura protegida y custodiada permanentemente lanzando este conjuro cada día durante un año.

GUARDIÁN DE LA FE

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: 8 horas

Un espectro guardián de tamaño grande, aparece y flota durante toda la duración del conjuro en un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El guardián ocupa ese espacio y es borroso excepto por una espada brillante y un escudo blasonado con el símbolo de tu deidad.

Cualquier criatura hostil para ti, que se mueva a cualquier espacio a 10 pies (2 casillas, 3 m) del guardián por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 20 puntos de daño radiante en una tirada fallida, o mitad en una salvación con éxito. El guardián desaparece cuando haya realizado un total de 60 puntos de daño.

HABLAR CON LA PLANTAS

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (30 pies de radio [6 casillas, 9 m])

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Imbuyes a las plantas a 30 pies (6 casillas, 9 m) a tu alrededor con una limitada conciencia y animación, dándoles la habilidad de comunicarse contigo y seguir unas indicaciones simples. Puedes preguntar a las plantas sobre eventos dentro del área del conjuro durante el último día, obteniendo información sobre criaturas que hayan pasado, el tiempo y otras circunstancias.

También puedes convertir un terreno difícil, ocasionado por el crecimiento de plantas (tales como matojos y broza), en terreno corriente que se mantendrá por la duración del conjuro. O puedes convertir terreno corriente donde haya plantas presentes en un terreno difícil que se mantendrá por la duración del conjuro, causando que las lianas y ramas entorpezcan a tus perseguidores, por ejemplo.

Las plantas pueden ser capaces de realizar otras tareas por ti, bajo el criterio del DM. El conjuro no permite que las plantas se desplanten y se muevan, pero pueden mover libremente sus ramas, zarcillos y tallos.

Si hay una planta en el área puedes comunicarte con ella como si compartierais un idioma en común, pero no ganas ninguna habilidad mágica para influenciarla.

Este conjuro puede provocar que las plantas creadas por el conjuro enmarañan suelten a una criatura aprisionada.

HABLAR CON LOS ANIMALES

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Ganas la habilidad de comprender y comunicarte verbalmente con las bestias durante la duración del conjuro. El conocimiento y la conciencia de muchas bestias está limitado por su inteligencia, pero dentro de un mínimo las bestias pueden darte información sobre sitios cercanos y monstruos, incluyendo cualquier cosa que puedan percibir o hayan percibido en el último día. Debes ser capaz de persuadir a una bestia para que te haga pequeños favores, siempre bajo la aprobación del DM.

HABLAR CON LOS MUERTOS

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (incienso ardiendo)

Duración: 10 minutos

Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del rango, permitiéndole contestar a las preguntas que le propones. El cuerpo debe tener todavía una boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver fue objetivo de este mismo conjuro en los últimos 10 días.

Hasta que el conjuro finalice, puedes preguntarle al cuerpo hasta cinco preguntas. El cuerpo sabe tan solo aquello que conocía en vida, lo cual incluye también los idiomas. Las respuestas normalmente son breves, cripticas o repetitivas, y el cuerpo no está bajo ninguna condición de ofrecer respuestas verdaderas si eres hostil hacia él o te reconoce como un enemigo. Este conjuro no retorna el alma de la criatura a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por lo tanto, el cuerpo no puede aprender nueva información, no comprende nada que haya sucedido desde que murió y no puede especular sobre futuros eventos.

HAMBRE DE HADAR

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (un tentáculo de pulpo encurtido)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Abres una entrada a la oscuridad entre las estrellas, una región infestada de horrores desconocidos. Una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio de oscuridad y frío intenso aparece, centrado en un punto dentro del alcance y manteniéndose durante la duración del conjuro. Este vacío está lleno con una cacofonía de suaves susurros y barboteantes sonidos que pueden ser escuchados hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) de distancia. No hay luz, mágica o de otra tipo, que pueda iluminar el área, y las criaturas completamente dentro del área son cegadas.

El vacío crea un portal en el tejido del espacio, y el área se vuelve terreno difícil. Cualquier criatura que comience su turno en el área sufre 2d6 puntos de daño por frío. Cualquier criatura que finalice su turno en el área debe superar una tirada de salvación de

Destreza o sufrir 2d6 puntos de daño por ácido cuando unos lechosos tentáculos de otro mundo que se frota contra ella.

HECHIZAR PERSONA

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Puedes intentar hechizar a un humanoide que veas dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, y lo hace con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él. Si falla la tirada de salvación, queda encantado hasta que el conjuro finalice o hasta que tú o tus compañeros le hagáis algo perjudicial. La criatura encantada os considera amigos. Cuando finalice el conjuro, la criatura sabe que ha sido encantada por ti.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1. Las criaturas deben estar a 30 pies (6 casillas, 9 m) la una de la otra cuando las eliges como objetivo.

HEROÍSMO

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura voluntaria que toques es imbuida con valentía. Hasta que el conjuro finalice, la criatura es inmune a ser asustada y gana Puntos de Golpe temporales iguales a tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros al comienzo de cada uno de sus turnos. Cuando el conjuro finaliza, el objetivo pierde cualquier remanente de Puntos de Golpe temporales de este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

HIEDRAS ATRAPADORAS

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro, puedes dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies (6 casillas, 9 m). La criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o ser arrastrada 20 pies (4 casillas, 6 m) directamente hacia la enredadera.

Hasta que el conjuro finalice, puedes dirigir a la enredadera a arremeter a la misma criatura o a otra como una acción adicional en cada uno de tus turnos.

IDENTIFICAR

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una perla de un valor mínimo de 100 po y una pluma de búho)

Duración: Instantánea

Eliges un objeto que debes estar tocando mientras realizas este conjuro. Si es un objeto mágico o algún tipo de objeto con magia imbuida, aprendes sus propiedades y cómo usarlas, ya sea que requiera vinculación, y cuantas cargas posee, si es que tiene alguna. Aprendes si algún conjuro está afectando el objeto y que es lo que hace. Si el objeto fue creado por un conjuro, aprendes que conjuro lo creó.

Si en su lugar tocas a una criatura mientras realizas el conjuro, aprendes que conjuros, si es que hay alguno, está actualmente afectándolo.

ILUSIÓN MENOR

Truco, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: S, M (un pedazo de vellón)

Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que permanece mientras dura el conjuro. La ilusión también finaliza si la disipas como una acción o lanzas de nuevo este conjuro.

Si creas un sonido, su volumen puede ir desde un susurro a un grito. Puede ser tu voz, la voz de cualquier otro, el rugido de un león, el batir de tambores, o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa sin disminuir a lo largo de toda la duración del conjuro, o puedes crear sonidos discretos en momentos diferentes antes de que finalice el conjuro.

Si creas la imagen de un objeto, como una silla, huellas en el barro, o un cofre pequeño, no debe ser mayor que un cubo de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de lado. La imagen no puede crear sonido, luz, olor o cualquier otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque las cosas la pueden atravesar.

Si una criatura usa su acción para examinar el sonido o imagen, la criatura determina que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe a la ilusión por lo que es, la ilusión se vuelve irrelevante para la criatura.

ILUSIÓN PROGRAMADA

Nivel 6, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (vellón y polvo de jade de al menos 25 po)

Duración: hasta que sea disipado

Creas la ilusión de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible dentro del alcance, que se activará cuando una condición específica ocurra. La ilusión es imperceptible hasta entonces. No puede ser más grande que un cubo de 30 pies (6 casillas, 9 m), y tú decides al momento de lanzar el conjuro cómo se comportará la ilusión y que

sonido emitirá. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando la condición que has especificado ocurre, la ilusión se origina en la existencia y se comporta de la manera que describiste. Una vez que la ilusión finaliza su desempeño, esta desaparece y permanece inactiva por 10 minutos. Después de este tiempo, la ilusión puede ser activada de nuevo.

La condición desencadenadora puede ser general o tan detallada como gustes, aunque debe basarse en condiciones visuales o audibles que se produzcan dentro de 30 pies (6 casillas, 9 m) del área. Por ejemplo, podrías crear una ilusión de ti mismo para que aparezca y advierta a otros que tratan de abrir una puerta atascada, o podrías ajustar la ilusión sólo cuando una criatura diga la palabra o frase correcta.

Las interacciones físicas con la imagen revelarán que es una ilusión, debido a que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura podrá ver a través de la imagen y cualquier ruido que haga sonará hueco para la criatura.

IMAGEN MAYOR

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un pedazo de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la ilusión visual de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 20 pies (4 casillas, 6 m) de lado. La ilusión aparece en un lugar que puedas ver dentro del alcance. Parece completamente real, incluyendo los sonidos, olores y temperatura apropiada de la cosa mostrada. No puedes crear suficiente calor o frío para causar daño, ni un ruido lo suficientemente alto para infligir daño sónico o dejar ensordecida a una criatura, ni un olor que pueda dejar incapacitada a una criatura (como el hedor de un troglodita).

Mientras este dentro del alcance del conjuro, puedes usar tu acción para hacer que la ilusión se mueva hacia cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la ilusión cambia de sitio, puedes alterar su apariencia para que así sus movimientos parezcan naturales para la imagen. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterar la imagen para que parezca que camina. De igual modo, puedes hacer que la ilusión realice diferentes sonidos en momentos dispares, incluso manteniendo una conversación.

La interacción física con la imagen, revela que es una ilusión, debido a que se pasa a través de ella. La criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de conjuros. Si una criatura percibe que es una ilusión, la criatura puede ver a través de la imagen, y sus otras capacidades sensoriales se vuelven irrelevantes para la criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, la duración del conjuro persiste hasta ser disipado, sin necesidad de concentración.

IMAGEN MÚLTIPLE

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Hasta que el conjuro finalice, las copias se mueven contigo e imitan tus acciones, intercambiando su posición de manera que resulta imposible saber qué imagen es real. Puedes usar tu acción para disipar las copias ilusorias.

Cada vez que una criatura te elija como objetivo de un ataque mientras dure el conjuro, lanza un d20 para determinar si el ataque tiene por objetivo a uno de tus dobles en vez de a ti.

Si tienes tres copias, debes sacar un 6 o más para cambiar el objetivo del ataque a un doble. Con dos copias, debes sacar un 8 o más. Con una copia, debes sacar un 11 o más.

La CA de las copias es 10 + tu modificador de Destreza. Si un ataque impacta a un doble, el doble es destruido. Un doble sólo puede ser destruido por un ataque que le impacte. Ignora todo el resto de daño y efectos. El conjuro finaliza cuando las tres copias son destruidas.

Una criatura no se ve afectada por el conjuro si no puede ver, si depende de otro sentido distinto a la vista, como la vista ciega, o si puede percibir las ilusiones como falsas, como con visión verdadera.

IMAGEN SILENCIOSA

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un poco de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea más grande que un cubo de 15 pies (3 casillas, 4.5 m) de lado. La imagen aparece en un lugar dentro del alcance y permanecerá ahí por la duración del conjuro. La imagen es puramente visual: no está acompañada por sonido, olor u otros efectos sensoriales.

Puedes usar tu acción para mover la imagen a cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la imagen se mueve puedes alterar su apariencia de tal forma que su movimiento parezca natural. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterar su imagen de tal forma que parezca que camina.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque los objetos pueden pasar a través. Una criatura que usa su acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra la CD de tu conjuro. Si una criatura se da cuenta de que es una ilusión, la criatura puede ver a través de la imagen.

IMPACTO ENMARAÑADOR

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La siguiente vez que impactes una criatura con un ataque de arma antes de que el conjuro finalice, una retorcida masa de enredaderas con espinas aparecen en el lugar del impacto, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o quedará neutralizado por las enredaderas mágicas hasta que el conjuro finalice. Un criatura grande o mayor tiene ventaja en la tirada de salvación. Si el objetivo supera la salvación las enredaderas se marchitan.

Mientras esté neutralizado por este conjuro, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante al inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura apresada por las enredaderas o una que pueda tocar a la criatura, puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una salvación con éxito, el objetivo queda liberado.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

IMPACTO VERDADERO

Truco, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 12 m)

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 asalto

Extiendes la mano y apuntas con un dedo a un objetivo a tu alcance. Tu magia te concede una breve visión sobre las defensas de tu objetivo. En tu siguiente turno, obtienes ventaja en tu primera tirada de ataque contra el objetivo, siempre y cuando este conjuro no haya finalizado.

INDETECTABILIDAD

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo de diamante por valor de al menos 25 po rociado sobre el objetivo, que el conjuro consume)

Duración: 8 horas

Mientras dure el conjuro, escondes a un objetivo que toques de la magia de adivinación. El objetivo puede ser una criatura voluntaria o un lugar o un objeto no mayor de 10 pies (2 casillas, 3 m) en cualquier dimensión. Éste no puede ser objetivo de magia de adivinación o percibido por sensores mágicos.

INFLIGIR HERIDAS

Nivel 1, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que tengas al alcance. En un impacto con éxito, el objetivo sufre 3d10 puntos de daño necrótico.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se

incrementa en 1d10 por cada nivel del espacio de conjuros por encima de nivel 1.

INMOVILIZAR MONSTRUO

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (una pequeña, pieza recta de hierro)

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 ser paralizado durante la duración del conjuro. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivos. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede intentar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro finaliza en el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5. Las criaturas deben de estar a 30 pies (6 casillas, 9 m) una de la otra cuando las selecciones.

INMOVILIZAR PERSONA

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (una pequeña, pieza recta de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser paralizado durante la duración. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede intentar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro finaliza en el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a un humanoide adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2. Los humanoides deben de estar a 30 pies (6 casillas, 9 m) uno del otro cuando los selecciones.

INSECTO GIGANTE

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Transformas hasta diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas, o un escorpión dentro del alcance en versiones gigantes de sus formas naturales durante toda la duración del conjuro. Un ciempiés se convierte en un ciempiés gigante, una araña en una araña gigante, una avispa en una avispa gigante, y un escorpión en un escorpión gigante.

Cada una de las criaturas obedece tus órdenes verbales, y en combate actúan en tu propio turno cada asalto. El DM tiene las estadísticas de estas criaturas y resuelve sus acciones y movimiento.

Una criatura mantiene su tamaño gigante durante toda la duración del conjuro, hasta que caiga a 0 Puntos de Golpe, o hasta que tu uses una acción para cancelar el conjuro.

El DM puede dejarte elegir diferentes objetivos, por ejemplo, si transformas una abeja, su versión gigante puede tener las mismas estadísticas que una avispa gigante.

INTERDICCIÓN

Nivel 6, abjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una salpicadura de agua bendita, incienso raro y un rubí en polvo por valor de 1.000 po como mínimo)

Duración: 1 día

Creas una guarda contra el viaje mágico que protege hasta 40.000 pies cuadrados (3.716 m cuadrados) de espacio por unos 30 pies (6 casillas, 9 m) de alto. Durante la duración del conjuro, las criaturas no puede teletransportarse en el área o usar portales, como aquellos creados con el conjuro umbral, para entrar en el área. El conjuro protege el área de viaje planar, y por lo tanto previene del acceso de criaturas en el área ya sea por el Plano Astral, el Plano Etéreo, Tierras Salvajes de las Hadas, Paramo Sombrío o por el conjuro desplazamiento de plano.

Además, el conjuro daña a los tipos de criaturas que elijas cuando lanzas este hechizo. Elige uno o más de los siguientes tipos: celestiales, elementales, feéricos, infernales, y muertos vivientes. Cuando una criatura del tipo elegido entra en el área del conjuro por primera vez en el turno o comienza su turno ahí, la criatura sufre 5d10 puntos de daño radiante o necrótico (tú eliges el daño cuando lanzas este conjuro).

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir una contraseña. Una criatura que mencione la contraseña cuando entre en el área no sufre daño del conjuro.

El área del conjuro no se puede solapar con el área de otro conjuro de interdicción. Si conjuras interdicción cada día durante 30 días en el mismo lugar, el conjuro permanece hasta que sea disipado, y los componentes materiales son consumidos en el último lanzamiento.

INTERMITENCIA

Nivel 3, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto.

Lanzas un d20 al final de cada turno durante la duración del conjuro. Si en la tirada obtienes un 11 o más, te desvaneces de tu actual plano de existencia y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro falla y se pierde el lanzamiento si ya te encuentras en dicho plano). Al comienzo de tu próximo turno y cuando el conjuro finaliza por si estas en el Plano Etéreo, vuelves a un espacio libre a tu elección a una distancia no mayor de 10 pies (2 casillas, 3 m) de donde te desvaneciste. Si no hay espacio libre dentro del alcance, aparecerás en el lugar libre más cercano (elegido al azar si hay más de un espacio libre en la misma distancia). Puedes cancelar este conjuro con una acción.

Mientras estás en el Plano Etéreo puedes ver y escuchar lo que pasa en el plano de donde provienes, aunque las imágenes se cubren de tinieblas grises y no puedes ver más allá de 60 pies (12 casillas, 18 m) de distancia. Sólo podrás afectar y ser afectado

por criaturas que se encuentren en el Plano Etéreo. Las criaturas que no están allí no pueden percibirte o interactuar contigo, salvo que tengan la habilidad específica para hacerlo.

INVERTIR GRAVEDAD

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 100 pies (20 casillas, 30 m)

Componentes: V, S, M (un imán y limaduras de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro invierte la gravedad en un radio de 50 pies (10 casillas, 15 m), en un cilindro de 100 pies (20 casillas, 30 m) de altura centrado en un punto dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro, todas las criaturas y objetos que no estén anclados de alguna manera al suelo dentro caerán hacia arriba y llegarán a la parte superior del área de efecto. Una criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza para aferrarse a un objeto fijado en el suelo y que esté a su alcance, evitando así la caída.

Si algún objeto solido (como un techo) se encuentra en la trayectoria de caída, los objetos y criaturas afectadas chocarían contra él de igual forma que lo harían durante una caída hacia abajo. Si un objeto o criatura alcanza la parte superior del área sin impactar nada, permanecerá ahí, oscilando ligeramente durante la duración.

Cuando finalice el conjuro, los objetos afectados y criaturas volverán a caer hacia abajo.

INVISIBILIDAD

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pestaña incrustada en goma arábica)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que finaliza el conjuro. Cualquier cosa que el objetivo este portando o transportando se vuelve invisible siempre que esté sobre la persona objetivo. El conjuro finaliza cuando el objetivo ataca o lanza un conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

INVISIBILIDAD MAYOR

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tú o la criatura que toques os volvéis invisibles hasta que el conjuro finalice. Cualquier cosa que el objetivo este portando o transportando es también invisible siempre y cuando la mantenga en su persona.

INVOCACIÓN INSTANTÁNEA DE DRAWMIJ

Nivel 6, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto



Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un zafiro con valor de 1.000 po)

Duración: hasta ser disipado

Tocas un objeto que pese 10 libras (4.5 kg) o menos y cuya dimensión más larga sea 6 pies (1,8 m) o menos. El conjuro deja una marca invisible en su superficie e inscribe de manera invisible el nombre del objeto en el zafiro que usas como componente material. Cada vez que lanzas este conjuro debes usar un zafiro distinto.

En cualquier momento después, puedes usar tu acción para pronunciar el nombre del objeto y pulverizar el zafiro. El objeto aparece de forma instantánea en tu mano, independientemente de la distancia física o interplanar, y el conjuro finaliza.

Si otra criatura sujeta o porta el objeto, pulverizar el zafiro no transporta el objeto a tu posesión, en su lugar conoces quien es la criatura que posee el objeto y dónde está la criatura aproximadamente en ese momento.

Disipar magia o un efecto similar aplicado con éxito al zafiro termina el efecto del conjuro.

JAULA DE FUERZA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 100 pies (20 casillas, 30 m)

Componentes: V, S, M (polvo de rubí de un valor mínimo de 1.500 po)

Duración: 1 hora

Una prisión inmóvil e invisible en forma de cubo compuesta de fuerza mágica brota alrededor de un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, a tu elección.

Una prisión en forma de jaula puede ser de hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de lado y estar hecha de barras $\frac{1}{2}$ pulgada (1.3 cm) separadas entre ellas por $\frac{1}{2}$ pulgada (1.3 cm).

Una prisión en forma de caja puede ser de hasta 10 pies (2 casillas, 3 m) de lado, creando una sólida barrera que previene cualquier intento de pasar a través de ella y bloqueando cualquier lanzamiento de conjuros fuera del área de la caja.

Cuando lanzas este conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro de la jaula es atrapada. Criaturas parcialmente dentro de la caja, o demasiado grandes para caber dentro del área, son empujadas hasta que quedan completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede irse por medios no mágicos. Si la criatura trata de usar teletransportación o viaje interplanar para salir de la caja, primero debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si tiene éxito, la criatura puede usar esa magia para salir de la jaula. Si falla no podrá salir y su conjuro será desperdiciado. La jaula también se extiende hacia el Plano Etéreo, impidiendo el viaje etéreo.

Este hechizo no puede ser disipado por el conjuro disipar magia.

LA MANO DE BIGBY

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (una cáscara de huevo y un guante de piel de serpiente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una brillante y translúcida mano de fuerza de tamaño grande en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance del conjuro. La mano persiste lo que dura el conjuro, y se mueve según tus órdenes imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto que tiene CA 20 y tantos Puntos de Golpe como tus Puntos de Golpe máximos. Si los Puntos de Golpe de la mano caen por debajo de 0 el conjuro finaliza. Tiene una puntuación de Fuerza de 26 (+8) y una puntuación de Destreza de 10 (+0). La mano no llena el espacio que ocupa (puede cohabitar con otras criaturas).

Cuando lanzas el conjuro y como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) y además causar alguno de los siguientes efectos con ella.

Puño cerrado. La mano golpea una criatura o un objeto que esté a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ella. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo utilizando tus estadísticas de juego. Si impacta, el objetivo sufre 4d8 puntos de daño por fuerza.

Mano forzuda. La mano intenta empujar en la dirección que elijas a una criatura que esté a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m). Realiza una tirada enfrentada entre la puntuación de Fuerza de la mano y la puntuación de Fuerza (Atletismo) del objetivo. Si el objetivo es de tamaño Medio o menor, tienes ventaja en la tirada. Si superas la tirada enfrentada, la mano empuja al objetivo hasta 5 pies (1 casillas, 1,5 m) a los que hay que sumar un número de pies igual a cinco veces tu modificador de característica mágica. La mano se mueve con el objetivo empujado para quedar a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él.

Mano aferrante. La mano intenta realizar una presa a una criatura de tamaño enorme o menor que se encuentre a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ella. Utilizas la puntuación de Fuerza de la mano para resolver la presa. Si el objetivo a apresar es de tamaño medio o menor, tienes ventaja en la tirada. Mientras la mano está agarrando al objetivo, puedes utilizar una acción adicional para que la mano lo aplaste. Cuando aprovechas esta acción el objetivo sufre daño contundente igual a 2d6, resultado al que hay que sumar tu modificador de característica mágica.

Mano interpuesta. La mano se interpone entre tú y la criatura que elijas hasta que le des otra orden diferente. La mano se mueve de manera automática para quedarse siempre entre tú y tu objetivo, proporcionándote media cobertura contra él. Si la puntuación de Fuerza del objetivo es menor que la puntuación de Fuerza de la mano, el objetivo no puede moverse a través del espacio que ocupa ésta. Si la puntuación de Fuerza es mayor que la puntuación de Fuerza de la mano, el objetivo puede moverse hacia ti a través del espacio que ocupa la mano, pero ese espacio atravesado se considera terreno difícil para el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño del puño cerrado se incrementa en 2d8 y el daño del agarre de la mano aferrante se incrementa en 2d6, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.



LABERINTO

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberintico. El objetivo permanece allí mientras dure el conjuro, o hasta que huya del laberinto.

El objetivo puede usar su acción para intentar huir. Cuando la hace, realiza una prueba de Inteligencia CD 20. Si tiene éxito, escapa, y el conjuro finaliza (un minotauro o un demonio goristro tienen éxito automáticamente).

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo reaparece en el espacio que abandonó o, si ese espacio está ocupado, en el espacio desocupado más cercano.

LABIA

Nivel 8, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro finalice, cuando realices una prueba de Carisma, puedes remplazar el número de tu tirada por un 15. Además, no importa lo que digas, la magia para determinar si estás diciendo la verdad indicará que estas siendo honesto.

LANZAR MALDICIÓN

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura y dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldita durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre las siguientes opciones:

- Elige una puntuación de característica. Mientras el objetivo esté maldito tendrá desventaja en las tiradas de característica y tiradas de salvación relacionadas con la característica elegida.
- Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque que realice contra ti.
- Mientras esté maldito, el objetivo debe realizar tiradas de salvación de Sabiduría al comienzo de cada turno. Si falla, durante su turno malgasta su acción sin hacer nada.
- Mientras esté maldito, tus ataques y lanzamientos de conjuros sobre el objetivo le causan un daño extra de 1d8 puntos de daño necrótico.

El conjuro quitar maldición finaliza este efecto. Como alternativa a lo propuesto puedes elegir un efecto diferente para la maldición que en ningún caso debería ser más poderoso que los efectos descritos anteriormente. El DM tiene la última palabra sobre el efecto propuesto.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, la duración pasa a ser de

concentración, hasta 10 minutos. Si usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, la duración pasa a ser de 8 horas. Si usas un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración pasa a ser de 24 horas. Si usas un espacio de conjuros de nivel 9 o superior, el conjuro dura hasta que es eliminado por otros medios. Usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, la duración del conjuro no requiere concentración.

LÁTIGO DE ESPINAS

Truco, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (la semilla de una planta con espinas)

Duración: Instantánea

Creas un látigo largo, como la rama de una vid, cubierto de espinas que azotan bajo tu orden a una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si impactas, la criatura sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si la criatura es grande o más pequeña, tiras de la criatura hasta 10 pies más cerca de ti.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y nivel 17 (4d6).

LEVITAR

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pequeño lazo de cuero o bien un trozo de alambre de oro doblado en forma de copa con un mango en un extremo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura u objeto a tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente, hasta 20 pies (4 casillas, 6 m), y permanece suspendido mientras dure el conjuro.

El conjuro puede hacer levitar a un objetivo que pese hasta 500 libras (225 kg). Una criatura no voluntaria que supere una tirada de salvación de Constitución no es afectada por el conjuro.

El objetivo solo se puede mover si es empujado contra o se agarra a una objeto o superficie fija a su alcance (como un muro o un techo), lo que le permite moverse como si estuviera trepando. Puedes cambiar la altitud del objetivo hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) arriba o abajo en tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte hacia arriba o abajo como parte de tu movimiento. De otro modo, puedes utilizar tu acción para mover al objetivo, que debe permanecer dentro del alcance del conjuro.

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo flota suavemente hasta el suelo si aún sigue en el aire.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una correa de cuero, amarrada en el brazo o en un miembro similar)

Duración: 1 hora

Tocas una a una criatura voluntaria. Durante la duración del conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por terreno difícil, otros conjuros y efectos mágicos no pueden reducir la velocidad del objetivo o causar que este sea paralizado o neutralizado.

El objetivo además puede utilizar 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de movimiento para escapar automáticamente de contenciones no mágicas, como unas esposas o una criatura que la esté apresando. Finalmente, estar debajo del agua no impone penalizaciones al movimiento o ataques del objetivo.

LIGADURA DE LOS PLANOS

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 60 pies (18 m)

Componentes: V, S, M (una joya por valor de al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: 24 horas

Con este conjuro, intentas ligar a un celestial, elemental, ser feérico, o a un demonio a tu servicio. La criatura debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento completo del conjuro (típicamente, la criatura es primero invocada en el centro de un círculo mágico invertido con el fin de mantenerlo atrapado mientras que este conjuro es lanzado). Al completarse el lanzamiento, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, estará ligada a servirte durante la duración del conjuro. Si la criatura fue invocada o creada por otro conjuro, la duración de ese conjuro es extendida para concordar con la duración de este conjuro.

Una criatura ligada debe seguir tus instrucciones con lo mejor de su capacidad. Puedes ordenar a la criatura a acompañarte en una aventura, proteger una posición o entregar un mensaje. La criatura te obedece al pie de la letra, pero si la criatura es hostil hacia ti, se esforzará por tergiversar tus palabras para alcanzar sus propios objetivos. Si la criatura lleva a cabo completamente tus instrucciones antes de que el conjuro finalice, viajará hacia ti para reportar este hecho si estas en el mismo plano de existencia. Si estas en un plano de existencia diferente, la criatura retornará al lugar donde la ligaste y permanecerá allí hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de un nivel superior, la duración se incrementa en 10 días con un espacio de nivel 6, a 30 días con un espacio de nivel 7, a 180 días con un espacio de nivel 8, y a un año y un día con un espacio de conjuros de nivel 9.

LIGADURA TELEPÁTICA DE RARY

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (piezas de cáscara de huevo de dos tipos de criatura diferentes)

Duración: 1 hora

Forjas un lazo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance, ligando físicamente cada criatura al resto durante la duración del conjuro. Las criaturas con una

puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no son afectadas por el conjuro.

Hasta que el conjuro finalice, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del lazo, tengan o no tengan una lengua común. La comunicación es posible a cualquier distancia, aunque no se puede extender a otros planos de existencia.

LLAMA CONTINUA

Nivel 2, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de rubí por valor de 50 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta que se disipa el conjuro

Una llama, equivalente en brillo a una antorcha, brota de un objeto que tocas. El efecto tiene la misma apariencia que una llama normal pero ni da calor ni consume oxígeno. La llama incesante puede cubrirse y esconderse, pero no puede sofocarse ni extinguirse.

LLAMA SAGRADA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un resplandor parecido a una llama desciende sobre una criatura que puedas ver y esté dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no gana ningún beneficio por cobertura para esta tirada de salvación.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el 5º nivel (2d8), 11º nivel (3d8) y 17º nivel (4d8).

LLAMAR AL RELÁMPAGO

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta con forma de cilindro de 10 pies (2 casillas, 3 m) de alto y 60 pies (12 casillas, 18 m) de diámetro, aparece centrada en un punto que puedas ver directamente a 100 pies (20 casillas, 30 m) sobre ti. El conjuro falla si no puedes ver un punto a 100 pies (20 casillas, 30 m) sobre tu cabeza donde pueda aparecer la nube de tormenta (por ejemplo, si te encuentras en una habitación con techo a menor altura).

Cuando lanzas este conjuro, elige un punto que puedas ver dentro del alcance.

Rayos y relámpagos surgen debajo de la nube en ese punto. Cada criatura que se encuentre a menos de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) del punto elegido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 3d10 puntos de daño por electricidad, la mitad si tiene éxito en la tirada de salvación. En cada uno de tus turnos, hasta que finalice el efecto del conjuro,



puedes utilizar tu acción para invocar más relámpagos en el mismo punto que en el turno anterior o en un punto diferente.

Si además te encuentras al aire libre y las condiciones atmosféricas son de tormenta Cuando lanzas este hechizo, el conjuro te proporcionará control sobre la tormenta existente en vez de crear una nueva. Bajo estas condiciones, el daño que proporciona el conjuro se incrementa en 1d10.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 3.

LOCALIZAR ANIMALES O PLANTAS

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de piel de un sabueso)

Duración: Instantánea

Describe o nombra un tipo específico de bestia o planta. Concentrándote en la voz de la naturaleza de tus alrededores, presientes la dirección y distancia a la criatura o planta de ese tipo más cercana a menos de 5 millas (8 km), si hay alguna presente.

LOCALIZAR CRIATURA

Nivel 4, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de piel de un sabueso)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra a una criatura que te es familiar. Presientes la dirección a la ubicación de la criatura, siempre que se la criatura este a menos de 1.000 pies (300 m) de ti. Si la criatura se está en movimiento, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar a criaturas específicas que conozcas de un cierto tipo (como un humano o un unicornio), siempre y cuando la hayas visto de cerca, a menos de 30 pies (6 casillas, 9 m), al menos una vez. Si la criatura que describes o nombras está en una forma diferente, como aquellas bajo los efectos de un conjuro de poliformia, el conjuro no puede localizar a la criatura.

Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de agua de al menos 10 pies (2 casillas, 3 m) de ancho se interpone en un camino directo entre la criatura y tú.

LOCALIZAR OBJETO

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una rama bifurcada)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que te sea familiar. Presientes la dirección a la ubicación del objeto, siempre que el objeto esté a menos de 1.000 pies (300 m) de ti. Si el objeto está en movimiento, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede encontrar objetos específicos que conoces, siempre que lo hayas visto de cerca, a menos de 30 pies (6 casillas, 9 m), al menos una vez. Alternativamente, el conjuro

puede localizar el objeto más cercano de un determinado tipo, como cierta clase de ropa, joyería, mobiliario, herramienta o arma.

El conjuro no puede encontrar a un objeto si cualquier grosor de plomo, incluso una hoja delgada, bloquea el camino directo entre ti y el objeto.

LUCES DANZANTES

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un poco de fósforo o madera de bruja, o una luciérnaga)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Puedes crear hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance del conjuro, haciendo que aparezcan como antorchas, linternas u orbes brillantes que flotan en el aire mientras dura el conjuro. También puedes combinar las cuatro luces en una forma brillante vagamente humanoide de tamaño Medio. En cualquiera de las formas que elijas, cada iluminación desprende luz tenue en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m).

Como acción adicional en tu turno, puedes mover las luces hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) hasta una posición nueva que siga estando dentro del alcance del conjuro. Cada luz creada por este conjuro debe estar como muy lejos a 20 pies (4 casillas, 6 m) de las otras, y las luces se extinguen si exceden el alcance del conjuro.

LUZ

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fluorescente)

Duración: 1 hora

Tocas un objeto que no mida más de 10 pies (2 casillas, 3 m) en cualquier dimensión. Hasta que finalice el conjuro, el objeto desprende una luz brillante en un radio de 20 pies (4 casillas, 6 m) y luz tenue para 20 pies (4 casillas, 6 m) adicionales. La luz puede tener el color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro finaliza si lo lanzas de nuevo o lo disipas como una acción.

Si tienes como objetivo un objeto que está sujeto o transportado por una criatura hostil, esta criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

LUZ DEL DÍA

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una esfera de luz de 60 pies (12 casillas, 18 m) de radio se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro. La esfera brilla con luz brillante y arroja luz tenue a otros 60 pies (12 casillas, 18 m) adicionales.

Si el punto que eliges es un objeto que portas o uno que no está siendo sujetado o transportado, la luz brilla desde el objeto

y se mueve con él. Cubrir totalmente la fuente de luz con un objeto opaco, como un tazón o un yelmo, bloquea la luz.

Si partes del área de este conjuro se superponen con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó la oscuridad queda anulado.

MAGIA DRUÍDICA

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Susurrando a los espíritus de la naturaleza, creas uno de los efectos siguientes dentro del alcance:

- Creas un pequeño efecto sensorial inofensivo que predice el clima que hará en tu ubicación durante las próximas 24 horas. El efecto se puede manifestar como un orbe dorado para cielos despejados, una nube para lluvia, copos de nieve cayendo para nieve, y similares. El efecto permanece 1 turno.
- Instantáneamente haces que una flor florezca, una vaina con semillas se abra o que un capullo brote.
- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como hojas cayendo, un sopro de viento, el sonido de un pequeño animal o un leve olor a mofeta. El efecto debe ocupar como máximo un cubo de 5 pies (1 casilla, 1,5 m).
- Puedes encender o apagar instantáneamente una vela, una antorcha o una pequeña fogata.

MAGNÍFICA MANSIÓN DE MORDENKAINEN

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 300 pies (60 casillas, 90 m)

Componentes: V, S, M (un portal en miniatura tallado en marfil, un pequeño pedazo de mármol pulido, y una diminuta cuchara de plata, cada objeto con valor de al menos 5 po)

Duración: 24 horas

Conjuras una vivienda extradimensional dentro del alcance que persiste mientras dure el conjuro. Eliges dónde se encuentra su única entrada. La entrada brilla débilmente y tiene 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ancho y 10 pies (2 casillas, 3 m) de alto. Tú y cualquier criatura que designes cuando lanzas el conjuro podéis entrar a la morada extradimensional siempre y cuando el portal permanezca abierto. Puedes abrir o cerrar el portal si estás hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible.

Al otro lado del portal hay un magnífico vestíbulo con numerosas cámaras más allá. La atmosfera es limpia, fresca y de temperatura agradable.

Puede crearla siguiendo el plano que quieras, pero el espacio no puede exceder los 50 cubos, siendo cada cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m) de lado. El lugar está amueblado y decorado como elijas. Contiene suficiente comida para servir un banquete de 9 platos para 100 personas. El personal, compuesto por 100 sirvientes semitransparentes, atiende a todo aquel que entra. Tú decides la apariencia visual de los sirvientes y su atuendo. Son completamente obedientes a tus órdenes. Cada sirviente puede llevar a cabo cualquier tarea que un humano sirviente común pudiera llevar a cabo, pero no pueden atacar o realizar cualquier

acción que dañe directamente a otra criatura. Así, los sirvientes pueden llevar cosas, limpiar, reparar, doblar ropa, encender fuegos, servir comida, servir vino, etcétera. Los sirvientes pueden ir a cualquier lugar de la mansión, pero no pueden abandonarla. El mobiliario y otros objetos creados por el conjuro se vuelven humo si se sacan de la mansión. Cuando el conjuro finaliza, cualquier criatura dentro del espacio extradimensional es expulsada a los espacios libres más cercanos a la entrada.

MAL DE OJO

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (el ojo petrificado de un tritón)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Colocas una maldición en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra al objetivo siempre que aciertes un impacto con un ataque. Además, elige una característica cuando lanzas el conjuro. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de característica realizadas con la característica elegida.

Si el objetivo cae a 0 Puntos de Golpe antes de que el conjuro finalice, puedes utilizar una acción adicional en un turno tuyo subsiguiente para maldecir a una nueva criatura.

Un lanzamiento de quitar maldición en el objetivo finaliza este conjuro prematuramente.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 ó 4, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 24 horas.

MANO DE MAGO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Una flotante mano espectral aparece en un punto a tu elección dentro del alcance. La mano permanece mientras dure el conjuro o hasta que la canceles como una acción. La mano desaparece si llega a estar a más de 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti o si lanzas este conjuro de nuevo.

Puedes usar tu acción para controlar la mano. Puedes utilizar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o contenedor no cerrado con llave, colocar o recuperar un objeto de un contenedor abierto o verter fuera los contenidos de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) cada vez que la utilizas.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos, o transportar más de 10 libras (4 kg).

MANOS ARDIENTES

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 15 pies [3 casillas, 4,5 m])

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Mientras sostienes tus manos con los pulgares tocándose y los dedos separados, una delgada capa de llamas se extiende desde las yemas de tus dedos extendidos. Cada criatura en un cono de 15 pies (3 casillas, 4,5 m) debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la tirada de salvación fracasa, una criatura sufre 3d6 puntos de daño por fuego, si tiene éxito en la tirada de salvación sólo recibirá la mitad de daño.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no esté siendo sujeto o transportado.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

MANTO DEL CRUZADO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies (6 casillas, 9 m) de radio, volviendo más audaces a las criaturas amigas. Hasta que finalice el conjuro, el aura se mueve contigo, centrada en ti. Mientras se encuentre dentro del aura, cada criatura no hostil (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 puntos de daño radiante.

MARCA DEL CRUZADO

Nivel 1, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance y queda místicamente marcada como tu presa. Hasta que el conjuro finalice, infliges 1d6 puntos de daño extra al objetivo cada vez que aciertas un impacto con un ataque de arma, y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) para tratar de encontrarlo. Si el objetivo cae a 0 Puntos de Golpe antes de que el conjuro finalice, como acción adicional en un turno subsiguiente tuyo puedes marcar a una nueva criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 ó 4, puedes mantener la concentración en este conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 24 horas.

MARCHITAR

Nivel 4, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Energía nigromántica invade a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro, drenando su humedad y

vitalidad. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar la tirada de salvación el objetivo sufre 8d8 puntos de daño necrótico. Si por el contrario supera la tirada, sufre sólo la mitad del daño. Este conjuro no afecta a muertos vivos o constructos.

Si tu objetivo es una criatura vegetal o una planta mágica, hará la tirada de salvación con desventaja, y el conjuro le provocará el máximo daño posible.

Si tu objetivo es una planta no mágica que no sea una criatura, por ejemplo un árbol o un arbusto, no realizará tirada de salvación; simplemente se seca y muere.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

MASTÍN FIEL DE MORDENKAINEN

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño silbato de plata, un pedazo de hueso, y un hilo)

Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián fantasmal en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance, donde persiste mientras dure el conjuro, hasta que lo canceles con una acción, o hasta que te muevas a más de 100 pies (20 casillas, 30 m) de él.

El sabueso es invisible para todas las criaturas excepto para ti y no puede ser dañado. Cuando una criatura pequeña o mayor se acerca a 30 pies (6 casillas, 9 m) de él sin primero haber pronunciado la contraseña que tú especificas al lanzar el conjuro, el sabueso empieza a ladrar a un volumen alto. El sabueso ve criaturas invisibles y puede ver en el Plano Etéreo. Ignora las ilusiones.

Al inicio de cada uno de tus turnos, el sabueso trata de morder a una criatura a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él que sea hostil a ti. El bonificador al ataque del sabueso es igual a tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros + bonificador de competencia. Con un impacto, causa 4d8 puntos de daño perforante.

MENSAJE

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un trozo pequeño de alambre de cobre)

Duración: 1 asalto

Apuntas con un dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y sólo el objetivo) oye el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes oír.

Puedes invocar este conjuro a través de objetos sólidos si el objetivo te es familiar y sabes que está detrás de la barrera. Silencio mágico, 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,54 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera bloquean el hechizo. El conjuro no tiene que seguir una línea recta y puede viajar libremente doblando esquinas o a través de aberturas.

MENSAJE ONÍRICO

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M (un puñado de arena, una gota de tinta y una pluma para escribir arrancada de un pájaro durmiendo)

Duración: 8 horas

Este conjuro moldea los sueños de una criatura. Elige una criatura que conozcas como el objetivo de este conjuro. El objetivo debe estar en el mismo plano de existencia que tú. A las criaturas que no duermen, como los elfos, no se las puede contactar con este conjuro. Tú, o una criatura voluntaria que toques, entráis en un estado de trance, actuando como un mensajero. Mientras está en trance, el mensajero está al tanto de todo a su alrededor, pero no puede llevar a cabo acciones o moverse.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en los sueños del objetivo y puede hablar con el objetivo mientras permanezca dormido y mientras dure el conjuro. El mensajero también puede moldear el entorno del sueño, creando paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, terminado antes el efecto del conjuro. Tras despertarse el objetivo recuerda el sueño perfectamente.

Si el objetivo está despierto cuando lanzas el conjuro, el mensajero lo sabe, y puede o bien terminar el trance (y el conjuro) o esperar a que el objetivo se quede dormido, momento en el cual el mensajero aparece en los sueños del objetivo.

Puedes hacer que el mensajero aparezca de forma monstruosa y terrible para el objetivo. Si lo haces, el mensajero no puede entregar un mensaje de más de diez palabras y luego el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fracasada, los recuerdos de la monstruosidad fantasmal le producen al objetivo pesadillas que le duran todo su sueño y le impiden obtener cualquier beneficio por descansar. Además, cuando el objetivo se levante, sufre 3d6 puntos de daño psíquico.

Si posees una parte del cuerpo, un mechón de pelo, trozos de uñas cortadas o una parte parecida del cuerpo del objetivo, el objetivo deben realizar su tirada de salvación con desventaja.

MENTE EN BLANCO

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 24 horas

Hasta que el conjuro finalice, una criatura voluntaria que toques es inmune a daño psíquico, cualquier efecto que puede percibir sus emociones o leer sus pensamientos, conjuros de adivinación, y la condición de encantado. El hechizo incluso frustra conjuros de deseo y conjuros o efectos de poder similar usados para afectar la mente del objetivo o para obtener información acerca del objetivo.

MIEDO

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 30 pies [6 casillas, 9 m])

Componentes: V, S, M (una pluma blanca o el corazón de una gallina)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Proyectas una imagen fantasmal de los peores miedos de una criatura. Cada criatura en un cono de 30 pies (6 casillas, 9 m) debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o dejará caer cualquier cosa que sujete y quedará asustada mientras dure el conjuro.

Mientras esté asustada debido a este conjuro, la criatura debe usar la acción carrera para alejarse de ti por la ruta más segura y corta posible, a no ser que no haya ningún lugar al que moverse. Si la criatura termina su turno en un lugar en el que no tenga línea de visión contigo, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza para dicha criatura.

MIRADA PENETRANTE

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dure el conjuro tus ojos se tornan de un vacío oscuro, imbuidos con el poder del terror. Una criatura de tu elección hasta a 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti que puedas ver debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser afectada por uno de los efectos siguientes a tu elección, mientras dure el conjuro. En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro finalice, puedes usar tu acción para seleccionar otra criatura como objetivo, pero no puedes seleccionar a una criatura que ya haya superada la salvación contra este lanzamiento de mirada penetrante.

Dormido. El objetivo cae inconsciente. Se despierta si recibe cualquier daño o si otra criatura usa su acción para despertarlo.

Presa del pánico. El objetivo se asusta de ti. En cada uno de sus turnos, la criatura asustada debe usar la acción carrera y alejarse de ti por la ruta más segura y corta posible, a no ser que no haya ningún lugar al que moverse. Si la criatura se mueve a un lugar a menos a 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti donde no pueda verte, el efecto termina.

Entorpecido. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica. Al final de cada uno de sus turnos, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto finaliza.

MODIFICAR RECUERDO

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tratas de moldear los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si estas combatiendo con la criatura, ésta tiene ventaja en la tirada de salvación. Con una salvación fracasada, el objetivo queda encantado por ti mientras dure el conjuro. El objetivo encantado está incapacitado y no es consciente de su entorno, pero puede

oírte. Si sufre daño o es objetivo de otro conjuro, este conjuro finaliza, y ningún recuerdo del objetivo es modificado.

Mientras el encantamiento dure, puedes afectar a la memoria del objetivo sobre un evento que haya experimentado en las últimas 24 horas y que no durase más de 10 minutos. Puedes eliminar permanentemente todo recuerdo del evento, permitir al objetivo recordar el evento con una claridad perfecta y detalles exactos, cambiar los recuerdos de los detalles, o crear un recuerdo de otro evento.

Debes hablarle al objetivo para describir cómo sus recuerdos quedan afectados, y debe ser capaz de entender la lengua que uses para que los recuerdos modificados arraiguen. Su mente rellena posibles huecos que dejen los detalles de tu descripción. Si el conjuro finaliza antes de que hayas acabado de describir los recuerdos modificados, la memoria de la criatura no queda alterada. De otra forma, los recuerdos modificados quedan establecidos cuando el conjuro finaliza.

Una memoria modificada no necesariamente afecta a cómo se comporta la criatura, particularmente si la memoria contradice las inclinaciones naturales de la criatura, su alineamiento, o creencias. Un recuerdo modificado ilógico, como implantar un recuerdo de cuánto la criatura disfrutaba empapándose de ácido, es cancelado, quizá como un mal sueño. El DM puede considerar un recuerdo modificado como demasiado absurdo para que afecte a la criatura de un modo significativo.

Un conjuro de quitar maldición o restablecimiento mayor lanzado sobre el objetivo restaura la verdadera memoria de la criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo con un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes alterar los recuerdos del objetivo de un evento que tuviera lugar hasta 7 días atrás (nivel 6), 30 días atrás (nivel 7), 1 año atrás (nivel 8), o cualquier momento en el pasado de la criatura (nivel 9).

MURO DE ESPINAS

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un puñado de espinas)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro duro, flexible, un enmarañado arbusto de púas con afiladísimas espinas. El muro aparece dentro del alcance en una superficie sólida y permanece durante toda la duración del conjuro. Tú decides si hacer un muro de hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) de largo, 10 pies (2 casillas, 3 m) de alto, y 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de ancho o un círculo que tenga 20 pies (4 casillas, 6 m) de diámetro y hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto y 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de ancho. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, una criatura sufre 7d8 puntos de daño perforante, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

Una criatura puede atravesar el muro, aunque lentamente y con dolor. Por cada movimiento de 1 pie (30 cm) de la criatura a través del muro, debe gastar 4 pies (120 cm) de movimiento. Además, la primera vez que la criatura entra en el muro en un turno o finaliza su turno ahí, la criatura debe realizar

una tirada de salvación de Destreza. Sufrir 7d8 puntos de daño cortante en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, ambos tipos de daño se incrementan en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

MURO DE FUEGO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño pedazo de fósforo)

Duración: Concentración, de hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes hacer un muro de hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) de largo, 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho, o un muro anillado de hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de diámetro, 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho. Este muro es opaco y persiste hasta que finaliza la duración del conjuro.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 5d8 puntos de daño por fuego, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Una cara del muro, seleccionada por ti cuando lanzas el conjuro, inflige 5d8 puntos de daño por fuego a cada criatura que finalice su turno a 10 pies (2 casillas, 3 m) de ese lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro la primera vez en su turno o finaliza el turno allí. El otro lado del muro no hace daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

MURO DE FUERZA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 48 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo creado por machacar una gema transparente)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una fuerza invisible aparece en un punto existente que eliges dentro del alcance. El muro aparece en cualquier orientación que elijas, como una barrera horizontal o vertical o en un ángulo. Puede ser de libre flotación o permanecer en una superficie sólida. Puedes formarlo dentro de una cúpula hemisférica o de una esfera con un radio de hasta 10 pies (2 casillas, 3 m), o puedes darle forma de una superficie plana hecha hasta de diez paneles de 10x10 pies (2 casillas, 3 m x 2 casillas, 3 m). Cada panel debe estar contiguo con el otro panel. En cualquier forma, el muro es ¼ de pulgada (6 mm) de ancho. Persiste hasta que finalice la duración del conjuro. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando esta aparece, la criatura es empujada a un lado del muro (a tu elección).

Nada físico puede atravesar el muro. Este es inmune a todo el daño y no puede ser disipado por disipar magia. El conjuro desintegrar, sin embargo, destruye el muro instantáneamente. El

muro también se extiende dentro del Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo a través del muro.

MURO DE HIELO

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 48 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño pedazo de cuarzo)

Duración: Concentración, de hasta 10 minutos

Creas un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes formarlo dentro de una cúpula hemisférica o de una esfera con un radio de hasta 10 pies (2 casillas, 3 m), o puedes dar forma a una superficie plana de hasta diez paneles cuadrados de 10 pies (2 casillas, 3 m). Cada panel debe estar contiguo con el otro panel. En cualquier forma, el muro es 1 pie (30 cm) de ancho hasta que finaliza la duración del conjuro.

Si el muro atraviesa el espacio de la criatura cuando este aparece, la criatura dentro del área es empujada a un lado del muro y debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 10d6 puntos de daño por frío, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El muro es un objeto que puede ser dañado y por consiguiente puede romperse. Tiene una CA de 12 y 30 Puntos de Golpe por 10 pies (2 casillas, 3 m) de sección, y es vulnerable al daño por fuego. Reduciendo una sección del muro de 10 pies (2 casillas, 3 m) a 0 Puntos de Golpe, esta se destruye y deja una cortina de aire frío en el espacio que ocupaba el muro. Una criatura que se mueve atravesando la cortina de aire frío por primera vez en un turno debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Esta criatura sufre 5d6 puntos de daño por frío en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño del muro cuando aparece se incrementa en 2d6, y el daño por atravesar la cortina de aire frío se incrementa en 1d6, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

MURO DE PIEDRA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño bloque de granito)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro no mágico de piedra sólida aparece dentro de un punto existente que eliges dentro del alcance. El muro tiene 6 pulgadas (15 cm) de ancho y está compuesto por diez paneles de 10x10 pies. Cada panel debe estar contiguo con al menos otro panel. Alternativamente, puedes crear paneles de 10x20 pies (2 casillas, 3 m x 4 casillas, 6 m) que tendrían solo 3 pulgadas (7.5 cm) de ancho.

Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando este aparece, la criatura es empujada a un lado del muro (a tu elección). Si la criatura fuera rodeada por todos los lados del muro (o el muro u otra superficie sólida), esta criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación con éxito, puede usar su reacción para moverse hasta su velocidad y entonces no quedar encerrada por el muro.



El muro puede tener cualquier forma que desees, aunque no puede ocupar el mismo espacio que una criatura u objeto. El muro no necesita estar vertical o descansar en una base firme. Debe, sin embargo, mezclarse con una piedra existente y estar apoyado sólidamente por ella. Por lo tanto, puedes usar este conjuro para salvar un abismo con un puente o para crear una rampa.

Si creas una arcada mayor de 20 pies de largo, debes reducir a la mitad el tamaño de cada panel para crear soportes. Puedes formar toscamente el muro para crear almenas, murallas, etcétera.

El muro es un objeto hecho de piedra que puede ser dañado y por consiguiente puede romperse. Cada panel tiene una CA de 15 y 30 Puntos de Golpe por pulgada (2.5 cm) de grosor. Reducir el panel a 0 Puntos de Golpe lo destruye y puede causar el colapso de los paneles a criterio del DM.

Si mantienes tu concentración en este conjuro por toda su duración, el muro se convierte en permanente y no puede ser disipado. De lo contrario, el muro desaparece cuando el conjuro finaliza.

MURO DE VIENTO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (un diminuto abanico y una pluma de origen exótico)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un muro de fuerte viento crece desde el suelo a un punto que elijas dentro del alcance. Puedes hacer el muro de hasta 50 pies (10 casillas, 15 m) de largo, 15 pies (3 casillas, 4.5 m) de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho. Puedes moldear el muro de cualquier forma que elijas siempre y cuando hagas un camino continuo a lo largo del suelo. El muro persiste durante toda la duración del conjuro.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño contundente con una tirada de salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El fuerte viento mantiene la niebla, el humo, y otros gases a raya. Criaturas u objetos voladores de tamaño pequeño o menor no pueden atravesar el muro. Materiales sueltos o livianos ascienden al muro volando. Flechas, virotes, y otros proyectiles comunes lanzados a objetivos detrás del muro son desviados hacia arriba y automáticamente perdidos. (Rocas arrojadas por gigantes o maquinaria de asedio, o proyectiles similares, no son afectados). Criaturas en forma gaseosa no pueden atravesarlo.

MURO PRISMÁTICO

Nivel 9, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Un brillante, multicolor plano de luz forma un muro vertical opaco, hasta 90 pies (18 casillas, 27 m) de largo, 30 pies (6 casillas, 9 m) de alto y 1 pulgada (2.5 cm) de grosor, centrado en un punto que puedas ver dentro del alcance. Alternativamente, puedes moldear

el muro en una esfera de hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) de diámetro centrado en un punto que elijas dentro del alcance. El muro persiste en el lugar durante la duración del conjuro. Si colocas el muro de forma que pase a través de un espacio ocupado por una criatura, el conjuro falla, y tu acción y el espacio de conjuros se desperdiciarán.

El muro despidе luz brillante a un rango de 100 pies (20 casillas, 30 m) y luz tenue en 100 pies (20 casillas, 30 m) adicionales. Tú y las criaturas que designes al momento de lanzar el conjuro pueden pasar a través y permanecer cerca del muro sin ser dañados. Si otra criatura que puede ver el muro se mueve 20 pies (4 casillas, 6 m) dentro de él o inicia su turno allí, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución o es cegada por 1 minuto.

El muro consiste en siete capas, cada una con un color diferente. Cuando una criatura intenta llegar a o pasar a través del muro, lo hace atravesando una capa cada vez, hasta atravesar todas las capas del muro. A medida que pasa o llega a través de cada capa, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza o ser afectada por las propiedades de las capas descritas a continuación.

El muro puede ser destruido, también de una capa cada vez, en orden de rojo a violeta, por medios específicos para cada capa. Una vez que se destruye una capa, ésta permanece así durante la duración del conjuro. Un cetro de cancelación destruye a un muro prismático, pero un campo antimagia no tiene efecto en él.

- 1.- **Rojo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por fuego con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Mientras que esta capa este en su lugar, ataques a distancia no mágicos no pueden pasar a través de la pared. La capa puede ser destruida al infligirle al menos 25 puntos de daño por frío.
- 2.- **Naranja.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por ácido con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Mientras que esta capa este en su lugar, los ataques mágicos a distancia no pueden pasar a través de la pared. La capa es destruida por un viento fuerte.
- 3.- **Amarillo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Esta capa puede ser destruida al infligirle al menos 60 puntos de daño por fuerza.
- 4.- **Verde.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por veneno con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Un conjuro de pasamiento, u otro conjuro de igual o mayor nivel que pueda abrir un portal en una superficie sólida, destruirá esta capa.
- 5.- **Azul.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por frío con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Esta capa puede ser destruida al infligirle al menos 25 puntos de daño por fuego.
- 6.- **Índigo.** Con una salvación fracasada, el objetivo es neutralizado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera tres veces la salvación, entonces el conjuro finaliza. Si falla su salvación tres veces, se convertirá permanentemente en piedra y estará sujeto a las condiciones de petrificado. Los éxitos y

fallos no necesitan ser consecutivos; mantén un registro de ambos hasta que la criatura completa tres de un mismo tipo. Mientras que esta capa está en su lugar, conjuros no pueden atravesar la pared. La capa es destruida por luz brillante irradiada por un conjuro de luz de día o conjuro similar de igual nivel o mayor.

- 7.- **Violeta.** Con una salvación fracasada, el objetivo queda cegado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de su siguiente turno. Con una salvación con éxito finaliza la ceguera. Si falla su salvación, la criatura es transportada a otro plano de existencia a elección del DM y no dejará de estar cegado (típicamente una criatura que está en un plano que no es su plano natural es desterrado a casa, mientras que otras criaturas por lo general son invocadas en el plano Astral o Etéreo). Esta capa es destruida por un conjuro de disipar magia o conjuro similar de igual nivel o mayor que pueda finalizar conjuros y efectos mágicos.

NÉMESIS INEXORABLE

Nivel 9, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hurgando en lo más profundo de los miedos de un grupo de criaturas, creas criaturas ilusorias en sus mentes, visibles solo para ellas. Cada criatura dentro de una esfera de 30 pies (6 casillas, 9 m) de radio, centrada en un punto de tu elección dentro del alcance, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fracasada, las criaturas se encuentran asustadas durante toda la duración. La ilusión llama a los miedos más profundos de las criaturas manifestando sus peores pesadillas como una implacable amenaza. En el inicio de cada uno de los turnos de las criaturas asustadas, estas deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 4d10 puntos de daño psíquico. Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza para esa criatura.

NUBE ANIQUILADORA

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Creas una esfera de gases venenosos verde-amarillentos de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance del conjuro. La esfera durará el tiempo de duración del conjuro o hasta que un fuerte viento disperse la esfera gaseosa. El área por donde discurre la esfera se oscurece profundamente.

Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno, o comienza su turno dentro del área, debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada de salvación la criatura sufre 5d8 puntos de daño de veneno, o la mitad si la supera. Las criaturas se ven afectadas por el veneno aunque contengan la respiración o no necesiten respirar para vivir.

La nube tóxica se aleja 10 pies (2 casillas, 3 m) al comienzo de cada uno de tus turnos rodando a lo largo de la superficie del suelo. Los vapores, al ser más pesados que el aire, se

hunden hasta el nivel más bajo de la tierra, colándose incluso por las aberturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

NUBE APESTOSA

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (un huevo podrido o varias hojas de col fermentadas)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio de un nauseabundo gas amarillo, centrada en un punto dentro del alcance del conjuro. La nube se extiende por las esquinas, y el área se oscurece profundamente. La nube se detiene en el aire durante la duración.

Cada criatura situada en el interior de la nube al principio de su turno debe realizar una tirada de salvación de Constitución contra venenos. Si falla la salvación, la criatura pasa su turno vomitando y bamboleándose.

Las criaturas que no necesitan respirar o son inmunes a los venenos superan automáticamente dicha tirada de salvación.

Un viento moderado (como mínimo 10 millas por hora) dispersa automáticamente la nube después de 4 asaltos. Un viento fuerte (como mínimo 20 millas por hora) la dispersa en 1 asalto.

NUBE BRUMOSA

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de neblina de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera se extiende alrededor de las esquinas, y el área se oscurece profundamente. El conjuro finaliza al terminar su duración o cuando un viento de velocidad moderada o superior (por lo menos 10 millas por hora [16 km por hora] lo disperse).

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el radio de la neblina se incrementa en 20 pies por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

NUBE DE DAGAS

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (una astilla de vidrio)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de lado. El cubo se crea en un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 2d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

NUBE INCENDIARIA

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una nube de humo revuelto sale disparada con ascuas al rojo blanco apareciendo en una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrado en un dentro del alcance. La nube se extiende por las esquinas y está fuertemente oscurecido en su interior. Se mantiene por toda la duración del conjuro o hasta que un viento de velocidad moderada o superior (por lo menos 10 millas [16 km por hora] lo disperse.

Cuando la nube aparece, cada criatura en su interior debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 10d8 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o mitad en una salvación con éxito. Una criatura debe realizar también esta salvación cuando entra en el área del conjuro por primera vez en el turno o cuando termina su turno aquí.

La nube se mueve 10 pies (2 casillas, 3 m) lejos de ti en cualquier dirección que elijas al comienzo de cada uno de tus turnos.

OJO ARCANO

Nivel 4, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas un ojo mágico invisible que flota por el aire dentro del alcance del conjuro mientras duran los efectos del mismo.

Recibes mentalmente la información visual que capta el ojo, el cual posee una visión normal y una visión en la oscuridad de hasta 30 pies (6 casillas, 9 m). El ojo puede mirar en cualquier dirección.

Como acción, puedes mover al ojo hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) en cualquier dirección. No existe límite en la distancia que puedes alejar de ti el ojo, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida puede bloquear el movimiento del ojo, pero este puede pasar a través de cualquier agujero de al menos 1 pulgada (2,5 cm) de diámetro.

ONDA ATRONADORA

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (un cubo de 15 pies [3 casillas, 4'5 m])

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una onda de fuerza atronadora se origina desde ti. Cada criatura dentro de un cubo de 15 pies (3 casillas, 4.5 m) originándose en ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 2d8 puntos de daño sónico y

es empujada 10 pies (2 casillas, 3 m) de ti. Si supera la tirada, la criatura sufre la mitad del daño y no es empujada.

Además, los objetos no fijos que estén completamente dentro del alcance son empujados 10 pies (2 casillas, 3 m) de ti por el efecto del conjuro, que además emite un sonido de trueno audible a 300 pies (60 casillas, 90 m).

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ONDA DESTRUCTIVA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (30 pies [6 casillas, 9 m] de radio)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti hacia el exterior. Cada criatura que elijas a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 5d6 puntos de daño de trueno, así como 5d6 puntos de daño radiante o necrótico (a tu elección) y caer al suelo tumbado. Una criatura que pase la tirada de salvación sufre la mitad del daño y no es tumbada.

ORACIÓN DE CURACIÓN

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Hasta seis criaturas de tu elección, que puedas ver dentro del alcance, recuperan cada una, Puntos de Golpe igual a 2d8 + tú modificador de característica para lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivientes ni constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

ORBE CROMÁTICO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (18 casillas, 27 m)

Componentes: V, S, M (un diamante con valor de 50 po)

Duración: Instantánea.

Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas (10 cm) de diámetro a una criatura que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Elige el tipo de orbe que creas; ácido, frío, fuego, eléctrico, veneno o sónico, y luego realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si el ataque impacta, la criatura sufre 3d8 puntos del daño correspondiente al tipo de orbe elegido.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ORDEN IMPERIOSA

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Gritas una orden condensada en una palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o cumplir la orden en su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no comprende tu idioma, o si tu orden es directamente dañina para él.

A continuación tienes algunas típicas órdenes y sus efectos. Puedes dar una orden distinta a las descritas aquí. Si lo haces, el DM determina cómo se comporta el objetivo. Si el objetivo no puede cumplir tu orden, el conjuro finaliza.

Acércate. El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, terminando su turno si llega a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ti.

Suéltalo. El objetivo suelta cualquier cosa que este sujetando y luego termina su turno.

Huye. El objetivo gasta su turno alejándose de ti de la forma más rápida posible.

Túmbate. El objetivo se tira al suelo y queda tumbado y termina su turno.

Detente. El objetivo no se mueve y no lleva a cabo acciones. Una criatura voladora permanece en el aire, volando a la distancia mínima necesaria para mantenerse en el aire.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies (6 casillas, 9 m) una de otra cuando las eliges como objetivo.

ORIENTACIÓN DIVINA

Truco, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas una criatura voluntaria. Antes de que el conjuro finalice el objetivo puede lanzar un d4 y agregar el resultado a una prueba de característica que el elija. Puede tirar el dado antes o después de realizar su prueba de característica. El conjuro entonces finaliza.

OSCURIDAD

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, M (pelo de murciélago y una gota de brea o un trozo de carbón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una oscuridad mágica se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro para llenar una esfera de 15 pies (3 casillas, 4,5 m) de radio mientras dura el mismo. La oscuridad se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura con visión en la

oscuridad no puede ver en esta oscuridad, y las luces no mágicas no pueden iluminarla.

Si el punto que eliges es un objeto que portas o uno que no está siendo sujetado o transportado, la oscuridad emana desde el objeto y se mueve con él. Cubrir totalmente la fuente de oscuridad con un objeto opaco, como por ejemplo con un cuenco o con un yelmo, bloquea la oscuridad.

Si partes del área de este conjuro se superponen con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o menor, el conjuro que creó la luz queda disipado.

PALABRA DE PODER ATURDIR

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede abrumar la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 150 Puntos de Golpe o menos, quedará aturdido. De otro modo, el conjuro no tiene efecto.

El objetivo aturdido debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final cada uno de sus turnos. Con una salvación con éxito, el efecto de aturdimiento termina.

PALABRA DE PODER SANAR

Nivel 9, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora baña a la criatura que tocas. El objetivo recupera todos sus Puntos de Golpe. Si la criatura está asustada, aturdida, encantada, o paralizada, la condición termina. Si la criatura esta tumbada, puede usar su reacción para levantarse. Este conjuro no tiene efecto sobre los muertos vivientes o constructos.

PALABRA DE PODER MATAR

Nivel 9, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede obligar a una criatura, que puedes ver dentro del alcance, a morir al instante. Si la criatura que eliges tiene 100 Puntos de Golpe o menos, ésta muere. De otro modo, el conjuro no tiene efecto.

PALABRA DE REGRESO

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies (1 casilla, 1,5 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Tú y hasta un máximo de cinco criaturas voluntarias dentro de los 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de tu alcance son teletransportadas

instantáneamente a un santuario designado previamente. Tú y cualquier criatura que teletransportes contigo aparece en un espacio desocupado lo más cercano al lugar que designaste al preparar tu santuario (mirar abajo). Si lanzas este conjuro sin preparar primero el santuario, el conjuro no tiene efecto.

Debes designar un santuario lanzando este conjuro dentro de una localización, como un templo, dedicado o fuertemente conectado con tu deidad. Si intentas lanzar el conjuro de este modo en un área que no ha sido dedicada a tu deidad, el conjuro no tiene efecto.

PALABRA DIVINA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra divina, imbuida con el poder que dio forma al mundo en los albores de la creación. Elige cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura que te pueda oír ha de realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, la criatura sufre un efecto basado en sus Puntos de Golpe actuales:

- 50 Puntos de Golpe o menos: ensordecida por 1 minuto.
- 40 Puntos de Golpe o menos: ensordecida y cegada por 10 minutos.
- 30 Puntos de Golpe o menos: ensordecida, cegada y aturdida por 1 hora.
- 20 Puntos de Golpe o menos: muerte instantánea.

Independientemente de sus Puntos de Golpe actuales, un celestial, un elemental, un ser feérico o un infernal que falle la tirada es forzado a volver a su plano originario (si no está en él ya) y no puede volver al plano en el que tú te encuentras durante 24 horas de ninguna manera, salvo mediante el conjuro deseo.

PALABRA SANADORA

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera Puntos de Golpe iguales a 1d4 + tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre constructos o muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, la cantidad de sanación se incrementa en 1d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

PALABRA SANADORA DE MASAS

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea



Cuando recurres a palabras reconfortantes, hasta seis criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Puntos de Golpe igual a 1d4 + tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivos o constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, la curación se incrementa en 1d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

PASAMIENTO

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (9 m)

Componentes: V, S, M (unas semillas de sésamo)

Duración: 1 hora

Aparece un pasadizo en un punto a tu elección que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance, que permanece mientras dure el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la apertura: hasta 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ancho, 8 pies (2,65 m) y 20 pies (4 casillas, 6 m) de profundidad. El pasadizo no produce inestabilidad en un edificio que lo rodea. Cuando desaparece la apertura, cualquier criatura u objeto que aún se encuentre en el pasadizo creado por este conjuro son expulsadas de forma segura hacia el espacio desocupado más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el conjuro.

PASAR SIN DEJAR RASTRO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (cenizas de una hoja de muérdago quemada y un ramito de píceo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un velo de sombras y silencio se irradia desde ti, enmascarándote a ti y a tus compañeros para no ser detectados. Mientras dure el conjuro, cada criatura que elijas hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti (incluyéndote) tiene un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no pueden ser rastreadas excepto por medios mágicos. Una criatura que recibe este bonificador no deja huellas ni otros rastros a su paso.

PASO BRUMOSO

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas a un máximo de 30 pies (6 casillas, 9 m) hasta un espacio desocupado que puedas ver.

PAUTA HIPNÓTICA

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (36 m)

Componentes: S, M (una vara de incienso brillante o un vial de cristal relleno de un material fosforescente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una sinuosa pauta de colores que serpentean en el aire en un cubo de 30 pies (6 casillas, 9 m) dentro del alcance. La pauta aparece por un momento y luego se desvanece. Cada criatura en el área que vea la pauta debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En una tirada fallida, la criatura queda encantada por el resto de la duración del conjuro. Mientras esté encantada por este conjuro, la criatura está incapacitada y su velocidad es de 0.

El conjuro finaliza para una criatura afectada si esta sufre cualquier daño o si alguien más usa una acción para sacudir a la criatura y sacarlo de su estupor.

PERDICIÓN

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (una gota de sangre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance deben realizar tiradas de salvación de Carisma. En el momento que un objetivo que ha fallado la tirada de salvación, realiza una tirada de ataque u otra tirada de salvación, antes de que la duración del conjuro finalice, debe restar el resultado de un d4 a la tirada.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir una criatura adicional como objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

PERDONAR LA VIDA

Truco, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura viviente que tenga 0 Puntos de Golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivos ni en constructos.

PIEL PÉTREA

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: Toque.

Componentes: V, S, M (polvo de diamante por valor de 100 po, que el conjuro consume).

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Este conjuro convierte la carne de una criatura voluntaria que hayas tocado en tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro finalice, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante, y cortante no mágico.

PIEL ROBLIZA

Nivel 2, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M (un puñado de cortezas de roble)

Duración: Concentración, hasta 1 hora.

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta la finalización de la duración del conjuro, la piel del objetivo se vuelve rugosa, como la corteza de un roble, haciendo que la CA del objetivo no pueda ser nunca menor que 16, independientemente del tipo de armadura que porte.

PLAGA DE INSECTOS

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies (60 casillas, 90 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de azúcar, granos de cereal y una mancha de grasa)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas mordedoras llena una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrada en un punto a tu elección dentro del alcance. La esfera se expande alrededor de las esquinas. La esfera se permanece durante la duración del conjuro, y su área se encuentra ligeramente oscurecida. El área de la esfera es terreno difícil.

Cuando el área aparece, cada criatura que se encuentre en ella debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 4d10 puntos de daño perforante con una salvación fallida, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Una criatura también debe realizar esta tirada de salvación cuando entra al área del conjuro por primera vez o cuando finaliza su turno allí.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada espacio de nivel por encima de nivel 5.

POLIMORFAR

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Este conjuro transforma una criatura que puedas ver dentro del alcance en una forma nueva. Una criatura no voluntaria debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría para evitar el efecto. Un cambiaformas automáticamente tendrá éxito en su tirada de salvación.

La transformación permanecerá mientras dure el conjuro, o hasta que el objetivo caiga a 0 Puntos de Golpe o muera. La nueva forma puede ser cualquier bestia cuyo valor de desafío sea igual o menor al del objetivo (o al nivel del objetivo si es que no tiene un valor de desafío). Las estadísticas de juego del objetivo, incluyendo las puntuaciones de características mentales, son reemplazadas por las estadísticas de la bestia elegida. Éste mantendrá su alineamiento y personalidad.

El objetivo asume los Puntos de Golpe de su nueva forma. Cuando revierte a su forma normal, la criatura retorna al número de Puntos de Golpe que tenía antes de ser transformada. Si se revierte como resultado debido a que sus Puntos de Golpe cayeron a 0, cualquier exceso de daño será sufrido por su forma

normal. Mientras que el exceso de daño no reduzca los Puntos de Golpe a 0 de la forma normal de la criatura, esta no cae inconsciente.

La criatura está limitada a las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma, y ésta no podrá hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o el habla.

El equipamiento del objetivo se funde en la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, manejar u otra manera de beneficio que brinde cualquier parte de su equipo.

POLIMORFISMO VERDADERO

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, una pizca de resina árabe, y una voluta de humo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Escoge una criatura o un objeto no mágico que puedas ver dentro del alcance. Transformas a la criatura en una criatura diferente, a la criatura en un objeto, o el objeto en una criatura (el objeto no puede ser sujeto o transportado por otra criatura). La transformación dura hasta que finaliza el conjuro, o hasta que el objetivo se queda a 0 Puntos de Golpe o muere. Si te concentras en este conjuro durante el máximo tiempo posible, la transformación se vuelve permanente.

Los cambiaformas no se ven afectados por este conjuro. Una criatura que se oponga a la transformación puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría, y si la supera, no se ve afectada por este conjuro.

De criatura a criatura. Si transformas a una criatura en otra criatura, la nueva forma puede ser cualquiera de tu elección siempre que el valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel, si el objetivo no tiene valor de desafío). Las estadísticas del juego del objetivo, incluyendo los atributos mentales, son reemplazadas por los de la nueva forma. Mantiene su personalidad y su alineamiento.

El objetivo asume los Puntos de Golpe de su nueva forma, y cuando se revierte el proceso, la criatura se transforma con los Puntos de Golpe que tenía antes del proceso. Si se transforma como resultado de la pérdida total de los Puntos de Golpe, el exceso de daño que reciba se resta de los Puntos de Golpe de la forma original. Mientras que el daño adicional no haga que la forma original se quede a 0 Puntos de Golpe, no cae inconsciente.

La criatura queda limitada en las acciones que pueda realizar la nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros, o realizar acciones que requieran manos o habla, a no ser que la nueva forma sea capaz de realizar tales acciones.

El equipo del objetivo se funde con la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, portar o beneficiarse de nada de su equipo.

De objeto a criatura. Puedes transformar un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre que el tamaño de la criatura no sea mayor que el tamaño del objeto y que su valor de desafío sea de 9 o inferior. La criatura es amistosa contigo y con tus compañeros. Actúa en cada uno de tus turnos. Tú decides qué acción realizará y



cómo va a moverse. El DM tiene las estadísticas de la criatura y resuelve todas sus acciones y movimiento.

Si el hechizo se vuelve permanente, no controlas de forma permanente a la criatura. Puede seguir siendo amistosa, en relación a cómo la hayas tratado.

De criatura a objeto. Si transformas una criatura en un objeto, se transforma con todo lo que lleva y cargue. Las estadísticas de la criatura se vuelven las del objeto, y la criatura no tiene recuerdos de cuánto tiempo permanece en esa forma, después de que el conjuro finalice y vuelva a su forma original.

PORTAL ARCANO

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 pies (100 casillas, 150 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas portales de teletransporte enlazados que permanecen abiertos mientras dure el conjuro. Elige dos lugares del suelo que puedas ver, un punto debe estar a menos de 10 pies (2 casillas, 3 m) de ti y el otro a menos de 500 pies (100 casillas, 150 m). En cada punto elegido se abre un portal circular de 10 pies (2 casillas, 3 m) de diámetro. Si al abrir el portal el lugar está ocupado por una criatura, el conjuro falla y se pierde el lanzamiento.

Los portales son dos brillantes anillos dimensionales llenos de niebla perpendiculares a los puntos que hayas elegido para su creación, que flotan unos centímetros por encima del suelo. Los anillos son solo visibles por un lado (a tu elección), que es el lado que funciona como portal.

Cualquier criatura u objeto que penetre en un anillo del portal por la cara válida del mismo saldrá por el otro anillo como si ambos estuvieran juntos; atravesar el portal por el lado no válido del mismo no tiene ningún efecto. La niebla que llena los portales es opaca y bloquea la visión. En tu turno, como acción adicional puedes rotar los anillos de forma que el lado activo de los mismos encare a una dirección diferente.

PRESCIENCIA

Nivel 9, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)

Duración: 8 horas

Tocas una criatura voluntaria y le otorgas una habilidad limitada para ver en el futuro inmediato. Durante la duración del conjuro el objetivo no puede ser sorprendido y posee ventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, otras criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra el objetivo durante la duración del conjuro.

Este conjuro finaliza inmediatamente si se vuelve a conjurar antes de que la duración finalice.

PRESTIDIGITACIÓN

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S

Duración: Hasta 1 hora

Este conjuro es un truco de magia menor que conjuradores novatos usan para practicar. Creas una de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Creas al instante un efecto sensorial inofensivo, como una ducha de chispas, un soplo de viento, una débil nota musical, un olor extraño.
- Instantáneamente enciendes o apagas una vela, una antorcha o una pequeña fogata.
- Instantáneamente puedes limpiar o manchar un objeto no más grande que 1 pie (0,02 m³) cúbicos.
- Puedes helar, calentar o dar sabor hasta 1 pie (0,02 m³) cúbico de material inerte por 1 hora.
- Puedes colorear, hacer una pequeña marca o que un símbolo aparezca en un objeto o una superficie por 1 hora.
- Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que pueda caber en tu mano y dura hasta el final de tu siguiente turno.

Si lanzas este conjuro en múltiples ocasiones, puedes tener hasta tres efectos no instantáneos activos al mismo tiempo, y puedes cancelar un efecto como una acción.

PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN Y EL MAL

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo, que el conjuro consume)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro finalice, una criatura voluntaria que toques es protegida contra cierto tipo de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, seres feéricos, demonios y muertos vivientes.

La protección otorga varios beneficios. Las criaturas del tipo elegido tienen desventaja en tiradas de ataque en contra del objetivo. Además el receptor no puede ser encantado, asustado o poseído por ellos. Si el objetivo ya se encuentra encantado, asustado o poseído por tal criatura, el objetivo tendrá ventaja en cualquier tirada de salvación en contra del efecto relevante.

PROTECCIÓN CONTRA EL VENENO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Tocas una criatura. Si esta envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizarás un veneno que sepas que está presente, o neutralizarás uno al azar.

Mientras dure el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación en contra de ser envenenado, y tendrá resistencia al daño por veneno.

PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Mientras dure el conjuro, la criatura voluntaria que toques tiene resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, electricidad o sónico.

PROYECCIÓN ASTRAL

Nivel 9, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (por cada criatura afectada por este conjuro, debes utilizar un jacinto [piedra preciosa cristalina de color púrpura brillante. El jacinto puro contiene un metal precioso muy poco común llamado Zirconio] por un valor de 1.000 po y una barra de plata tallada por un valor de 100 po, todo lo cual el conjuro consume)

Duración: Especial

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales hacia el Plano Astral (el conjuro falla y se pierde el lanzamiento si ya estás en ese plano). El cuerpo material que dejas atrás queda inconsciente y en un estado de animación suspendida; no necesita comer o respirar y no envejece.

Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi todos los aspectos, replicando tus estadísticas de juego y posesiones. La diferencia principal es el añadido de un cordón de plata que se extiende desde tus omoplatos y que te sigue, volviéndose invisible después de 1 pie (33 cm). Este cordón es tu nexo de unión con tu cuerpo material. Mientras la atadura permanezca intacta, puedes encontrar tu camino de vuelta a casa. Si el cordón se corta, algo que solo pasa cuando un efecto indica específicamente que lo hace, tu alma y tu cuerpo quedan separados, matándote al instante.

Tu forma astral puede viajar libremente a través del Plano Astral y puede atravesar cualquier portal que conduzca a cualquier otro plano. Si entras en un plano nuevo o regresas al plano en el que estabas cuando lanzaste el conjuro, tu cuerpo y tus posesiones son transportadas junto al cordón de plata, permitiéndote regresar a tu cuerpo mientras entras en el plano nuevo. Tu forma astral es una encarnación separada. Cualquier daño u otro efecto que sufra no tienen efecto sobre tu cuerpo físico, ni siguen existiendo cuando regresas a él.

El conjuro finaliza para ti y para tus compañeros cuando utilices tu acción para cancelarlo. Cuando finaliza el conjuro, la criatura afectada por él regresa a su cuerpo físico, y se despierta.

El conjuro también podría finalizar prematuramente para ti o uno de tus compañeros. Un conjuro de disipar magia con éxito utilizado contra un cuerpo físico o astral finaliza el conjuro para esa criatura. Si el cuerpo original o la forma astral de una criatura cae a 0 Puntos de Golpe, el conjuro finaliza para esa criatura. Si el conjuro finaliza y el cordón de plata sigue intacto, el cordón devuelve la forma astral hasta su cuerpo, terminado su estado de animación suspendida.

Si regresas de forma prematura a tu cuerpo, tus compañeros permanecen en sus formas astrales y deben encontrar su propio camino de vuelta a sus cuerpos, normalmente cuando caen a 0 Puntos de Golpe.

PROYECTAR IMAGEN

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 millas (804 Km)

Componentes: V, S, M (una pequeña réplica de ti, hecha con materiales que valgan al menos 5 po)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Creas una copia ilusoria de ti que persiste mientras dure el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier ubicación dentro del alcance que hayas visto con anterioridad, independientemente de las barreras que intervengan. La ilusión se ve y suena como tu pero es intangible. Si la ilusión recibe cualquier daño, ésta desaparece, y el conjuro finaliza.

Puedes usar una acción para mover esta ilusión hasta el doble de tu velocidad, y hacer que realice gestos, hable y se comporte de cualquier forma que elijas. Ésta copia tus manierismos perfectamente.

Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos tal como si estuvieses en ese lugar. En tu turno, como una acción adicional, puedes cambiar el uso de sus sentidos a usar los tuyos propios, o viceversa. Mientras que estas usando sus sentidos, estarás cegado y ensordecido en lo que respecta a tu propio alrededor.

Las interacciones físicas con la imagen revelarán que es una ilusión, debido a que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura podrá ver a través de la imagen y cualquier ruido que haga sonará hueco para la criatura.

PROYECTIL MÁGICO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Un dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza a su objetivo. Todos los dardos impactan a la vez, y los puedes dirigir para que impacten a una criatura o a varias.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el conjuro crea un dardo más por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

PUERTA DIMENSIONAL

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 pies (1.125 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Te trasladas desde tu ubicación actual hasta otro lugar dentro del alcance. Llegas exactamente al lugar deseado.

Puede ser un lugar que puedas ver, uno que puedas visualizar o uno que puede describir declarando la distancia y la dirección, como “a 200 pies (60 m) en línea recta hacia abajo” o

“hacia arriba al noroeste en un ángulo de 45 grados, a 300 pies (90 m)”.

Puedes llevar contigo objetos siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria de tu tamaño o menor que este transportando equipo dentro de su capacidad de carga. La criatura debe estar a 5 pies (1 casilla, 1, 5 m) de ti cuando lanzas este conjuro.

Si llegases a un lugar ya ocupado por un objeto o una criatura, tú y cualquier criatura que viaje contigo sufren 4d6 puntos de daño por fuerza, y el conjuro falla en trasladarte.

PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA

Nivel 1, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Toda comida y bebida no mágica dentro de un radio de 5 pies (1 casilla, 1.5 m), centrado en esfera en un punto de tu elección dentro del alcance, es purificada y queda libre de venenos y enfermedades.

QUITAR MALDICIÓN

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

A tu toque, todas las maldiciones afectando a una criatura o un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, su maldición permanece, pero el conjuro rompe la vinculación del portador con el objeto, para que pueda ser retirado o cancelado.

RÁFAGA DE ESPINAS

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a una criatura con un arma a distancia antes de que el conjuro finalice, este conjuro crea una lluvia de espinas que nacen de tu arma a distancia o de tu munición. Además del efecto normal del ataque, el objetivo del mismo y cada criatura a 5 pies de él deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 1d10 puntos de daño perforante con una salvación fracasada, o la mitad con una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1 (hasta un máximo de 6d10).

RÁFAGA DE VIENTO

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (línea de 60 pies [12 casillas, 18 m])

Componentes: V, S, M (una semilla de leguminosa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una línea de fuerte viento de 60 pies (12 casillas, 18 m) de largo y 10 pies (2 casillas, 3 m) de ancho sale disparada de ti en la dirección que elijas por la duración del conjuro. Cada criatura que comience su turno en la línea debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujado 15 pies (3 casillas, 4.5 m) de ti en la dirección de la línea.

Cualquier criatura en la línea debe gastar 2 pies de movimiento por cada 1 pie si trata de acercarse a ti.

La ráfaga dispersa gas o vapor, y extingue velas, antorchas y llamas similares sin proteger en el área. El viento provoca que las llamas protegidas como las que se encuentran en las linternas, bailen salvajemente y tengan un 50 por ciento de probabilidades de extinguirse.

Como acción adicional en cada uno de tus turnos antes de que el conjuro finalice, puedes cambiar la dirección en la cual la línea sale proyectada de ti.

RALENTIZAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (una gota de melaza)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo alrededor de seis criaturas a tu elección en un radio de 40 pies (8 casillas, 12 m) dentro del alcance. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría con éxito o se verá afectada por el conjuro durante su duración.

La velocidad de un objetivo afectado se ve reducida a la mitad, recibe un penalizador de -2 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza, y no puede realizar reacciones. En su turno, el objetivo puede usar una acción o bien una acción adicional, pero no ambas. Independientemente de las habilidades de la criatura u objetos mágicos, no puede hacer más de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante su turno.

Si una criatura intenta lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, tira un d20. Con un 11 o superior, el conjuro no tendrá efecto hasta su próximo turno, y dicha criatura deberá usar su acción en ese turno para completar el conjuro. Si no puede, el conjuro se gasta.

Una criatura afectada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Sabiduría al final de su turno. Con una tirada con éxito, el efecto finaliza para ella.

RAYO ABRASADOR

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Creas tres rayos de fuego y los arrojas a objetivos dentro del alcance. Puedes arrojarlos a uno solo o a varios objetivos.

Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Al impactar, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por fuego.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes crear un rayo adicional por cada nivel de espacio por encima de nivel 2.

RAYO DE DEBILITAMIENTO

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 60 pies (18 m)**Componentes:** V, S**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo negro de energía debilitadora surge de tu dedo hacia una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo inflige sólo la mitad de daño con ataques con armas que usen su Fuerza hasta que finalice el conjuro.

Al final de cada turno del objetivo, éste puede realizar una tirada de salvación de Constitución contra el conjuro. Con un éxito, el conjuro finaliza.

RAYO DE DOLENCIA

Nivel 1, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 60 pies (12 casillas, 18 m)**Componentes:** V, S**Duración:** Instantánea

Un rayo de enfermiza energía verdosa arremete contra una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, también estará envenenado hasta el final de tu siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

RAYO DE ESCARCHA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 60 pies (12 casillas, 18 m)**Componentes:** V, S**Duración:** Instantánea

Un gélido rayo de luz blancoazulada sale disparada hacia una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro contra el objetivo. Con un impacto, éste sufre 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies (2 casillas, 3 m) hasta el inicio de tu próximo turno.

El daño del conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

RAYO DE LUNA

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (varias semillas de cualquier planta con semillas de luna y un pedazo de feldespato opalescente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo plateado de pálida luz alumbra en un cilindro de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de radio y 40 pies (8 casillas, 12 m) de alto centrado en un punto dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, luz tenue llena el cilindro.

Cuando una criatura entra en el área de efecto por primera vez en un turno o empieza su turno en ella, queda envuelta en llamas fantasmales que causan un dolor abrasador, y debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Sufre 2d10 puntos de daño radiante con una salvación fallida, o la mitad de dicho daño con una salvación con éxito.

Un cambiaformas realiza su tirada de salvación con desventaja. Si falla, también vuelve a su forma original de forma instantánea y no puede asumir ninguna forma diferente hasta que abandone la luz del conjuro.

En cada uno de tus turnos después de haber lanzado el conjuro, puedes usar una acción para mover el rayo 60 pies (12 casillas, 18 m) en cualquier dirección.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

RAYO GUIADO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** 120 pies (24 casillas, 36 m)**Componentes:** V, S**Duración:** 1 asalto

Un destello de luz golpea directamente a una criatura de tu elección dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo sufre 4d6 puntos de daño radiante, y el siguiente ataque realizado contra el objetivo antes de que finalice tu siguiente turno tiene ventaja, gracias a la tenue luz mística que brilla en el objetivo hasta entonces.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa por 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

RAYO RELAMPAGUEANTE

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance:** Personal (línea de 100 pies [20 casillas, 30 m])

Componentes: V, S, M (un poco de pelo y un cetro de ámbar, cristal o vidrio)

Duración: Instantánea

Un golpe de relámpago que forma una línea de 100 pies (20 casillas, 30 m) de largo y 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ancho se descarga desde ti en una dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 8d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El rayo enciende los objetos inflamables en el área que no estén siendo sujetados o transportados.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada espacio de nivel de conjuros por encima de nivel 3.



RAYO SOLAR

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (línea de 60 pies [12 casillas, 18 m])

Componentes: V, S, M (una cristal amplificador o lupa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Un rayo de resplandeciente luz se proyecta desde tu mano en una línea de 60 pies (12 casillas, 18 m) de largo y 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de ancho. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación por Constitución. Con una salvación fallida, la criatura sufre 6d8 puntos de daño radiante y es cegada hasta su siguiente turno. Si supera la tirada, sufre la mitad del daño y no es cegada por este conjuro. Los muertos vivos y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Puedes crear una nueva línea radiante como tu acción en cualquier turno posterior, hasta que el conjuro finalice.

Durante la duración, una mota de una brillante radiación ilumina desde tu mano. Considera luz brillante un radio de 30 pies (6 casillas, 9m), y luz tenue los siguientes 30 pies (6 casillas, 9m). Esta luz es luz solar.

REANIMAR A LOS MUERTOS

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m)

Componentes: V, S, M (una gota de sangre, un pedazo de carne y una pizca de polvo de huesos)

Duración: Instantánea

Este conjuro crea un servidor muerto viviente. Elige una pila de huesos o el cadáver de un humanoide Pequeño o Medio que esté a tu alcance. Tu conjuro insufla una infame imitación de la vida al objetivo convirtiéndolo en un muerto viviente. El objetivo se convierte en un esqueleto, si optas por huesos o un zombi si optas por un cadáver (el DM tiene las estadísticas de juego de la criatura).

En cada uno de tus turnos puedes utilizar una acción adicional para controlar mentalmente a cualquier criatura creada por este conjuro que se encuentre a menos de 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti (si controlas múltiples criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas o a todas a la vez al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para cada una). Tú decides qué acción realizará la criatura y a donde se desplazará durante su siguiente turno, también puedes emitir una orden general, como por ejemplo vigilar una habitación concreta o un corredor. Si no emites ninguna orden, la criatura sólo actuará en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que le das una orden a la criatura, ésta no para hasta completarla.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas. Después de ese tiempo la criatura deja de obedecer y de realizar cualquier orden encomendada. Para mantener el control sobre la criatura durante otras 24 horas debes lanzar este conjuro de nuevo sobre la criatura antes de que expire el periodo de 24 horas. Este uso del conjuro renueva tu control sobre 4 criaturas que hayas animado anteriormente con este hechizo, en vez de animar una criatura nueva.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, animas o reafirmas el control sobre dos muertos vivos adicionales por

cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3. Cada criatura debe provenir de un cadáver o pila de huesos diferente.

RECADO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Ilimitado

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de fino cable de cobre)

Duración: 1 asalto

Envías un corto mensaje de veinticinco palabras o menos a una criatura que conoces. La criatura escucha el mensaje en su mente, te reconoce como el emisor si sabe quién eres, y puede responder de igual manera inmediatamente. El conjuro permite a criaturas con una puntuación de inteligencia de al menos 1 entender el significado de tu mensaje.

Puedes enviar el mensaje a través de cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo hay un 5 por ciento de probabilidad de que el mensaje no llegue.

RECLUIR

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un polvo compuesto de diamante, esmeralda, rubí, y zafiro con un valor de al menos 5.000 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta ser cancelado

Por medio de este conjuro, una criatura voluntaria o un objeto pueden ser escondidos, a salvo de cualquier detección durante su duración. Cuando lanzas el conjuro y tocas al objetivo, este se vuelve invisible y no puede ser objetivo de conjuros de adivinación ni percibido a través de sensores de videncia por conjuros de adivinación.

Si el objetivo es una criatura, cae en un estado de animación suspendida. El tiempo deja de correr para ella y no envejece.

Puedes asignar una condición para que el conjuro finalice antes. Esta condición puede ser cualquier cosa que escojas, pero tiene que ocurrir o ser visible a 1 milla alrededor del objetivo. Ejemplos incluyen “después de 1.000 años” o “cuando la tarasca despierte.” Este conjuro también termina cuando el objetivo sufre cualquier daño.

REENCARNAR

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (aceites y ungüentos raros que valgan al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a un humanoide muerto o parte de un humanoide muerto. Siempre que la criatura no haya estado muerta por más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto para él y luego llama al alma para que entre en ese cuerpo. Si el alma del objetivo no está libre o es voluntaria a hacerlo, el conjuro falla.

La magia modela un nuevo cuerpo para que la criatura lo habite, lo que probablemente haga que cambie la raza de la criatura. El DM tira un d100 y consulta la siguiente tabla para determinar que forma la criatura toma cuando sea devuelta a la vida, o el DM elige una forma.

d100	Raza
01-04	Dracónido
05-13	Enano de las colinas
14-21	Enano de las montañas
22-25	Elfo oscuro
26-34	Alto Elfo
35-42	Elfo de los bosques
43-46	Gnomo del bosque
47-52	Gnomo de la roca
53-56	Semielfo
57-60	Semiorco
61-68	Mediano piesligeros
69-76	Mediano fornido
77-96	Humano
97-00	Tiflin

La criatura reencarnada recuerda su vida anterior y experiencias. Mantiene las capacidades que tenía en su forma original, excepto que intercambie su raza original por la nueva y cambie sus rasgos raciales en consecuencia.

REGENERAR

Nivel 7, transmutación

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 de curación natural. El objetivo recupera 4d8 + 15 Puntos de Golpe. Mientras el conjuro dure, el objetivo recupera 1 punto de golpe al inicio de cada uno de sus turnos (10 Puntos de Golpe cada minuto).

Los miembros del cuerpo cercenados del objetivo (dedos, piernas, colas, etc.), si es que hay alguno, son restaurados después de 2 minutos. Si tienes la parte cercenada y la sostienes juntándola con el muñón, el conjuro causa instantáneamente que la extremidad se una con el muñón.

REMENDAR

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (dos calamitas)

Duración: Instantánea

Este conjuro repara una única rotura o rasgadura en un objeto que toques, como un eslabón roto de una cadena, dos mitades de una llave rota, una capa desgarrada, o un odre con filtraciones. Siempre y cuando la rotura o rasgadura no sea mayor de 1 pie (30 cm) en cualquier dimensión, la arreglas, y no queda rastro alguno del daño anterior.

Este conjuro puede reparar físicamente un objeto mágico o a un constructo, pero el conjuro no puede restaurar la magia a objetos de dicho tipo.

REMOVER LA TIERRA

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (una hoja de hierro y una pequeña bolsa con una mezcla de tierras de arcilla, marga y arena)

Duración: Concentración, hasta 2 horas

Elige un área de terreno no mayor de 40 pies (8 casillas, 12 m) de un lado dentro del alcance. Puedes remodelar arcilla, marga, y arena en el área de la forma en que quieras mientras dure el conjuro. Puedes aumentar o reducir la elevación del área, crear o rellenar una zanja, erigir o allanar un muro, o crear un pilar. La extensión de cualquiera de estos cambios no puede exceder la mitad de la envergadura de la dimensión más larga del área. Así que, si afectas a un cuadrado de 40 pies (8 casillas, 12 m), puedes crear un pilar de hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de alto, elevar o rebajar la elevación del cuadrado hasta 20 pies (4 casillas, 6 m), excavar una zanja de hasta 20 pies (4 casillas, 6 m) de profundidad, etcétera. Lleva 10 minutos completar los cambios.

Después de cada 10 minutos de concentración en el conjuro, puedes elegir una nueva área de terreno a la que afectar.

A causa de que la transformación del terreno ocurre de forma lenta, las criaturas en el área no pueden normalmente quedar atrapadas o ser heridas por el movimiento del suelo.

Este conjuro no puede manipular piedra natural o construcciones de piedra. Las rocas y estructuras se desplazan para acomodarse al nuevo terreno. Si la manera en que modelas el terreno provoca que una estructura se vuelva inestable, ésta puede derrumbarse.

De manera similar, este conjuro no afecta directamente el crecimiento de las plantas. La tierra movida transporta las plantas con ella.

REPRESIÓN INFERNAL

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que debes tomar en respuesta a ser dañado por una criatura hasta 60 pies de ti que puedas ver.

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Apuntas con tu dedo, y la criatura que te dañó se ve momentáneamente envuelta por llamas infernales. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Esta sufre 2d10 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se ve incrementado por 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

RESISTENCIA

Truco, abjuración

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. Antes de que el conjuro finalice, el objetivo puede tirar 1d4 y añadir el número del resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la tirada de salvación. Luego el conjuro finaliza.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de junco o una porción de paja)

Duración: 24 horas

Este conjuro les concede hasta a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance del conjuro la habilidad de respirar bajo el agua hasta que el conjuro finalice. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración habitual.

RESTABLECIMIENTO MAYOR

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante con un valor mínimo de 100 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Imbues a una criatura que toques con energía positiva para deshacer un efecto debilitante. Puedes reducir el nivel de fatiga del objetivo en un nivel, o terminar cualquiera de los siguientes efectos en el objetivo:

- Un efecto que encanta o petrifica al objetivo.
- Una maldición, incluida la armonización 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

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura y finalizas o bien una enfermedad o una condición que le aflija. La condición puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

RESURRECCIÓN

Nivel 7, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante valorado en al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que lleve muerta no más de un siglo, que no muriera por vejez y que no sea un muerto viviente. Si su alma es libre y voluntaria, el objetivo vuelve a la vida con todos sus Puntos de Golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier tipo de veneno y cura las enfermedades normales que afligían a la criatura cuando murió. No puede, sin embargo, quitar enfermedades mágicas, maldiciones y efectos similares: si tales efectos no se han eliminado del objetivo antes de realizar el conjuro, estos afectarán al objetivo en su retorno a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales y regenera cualquier parte del cuerpo perdida.

Regresar de la muerte es una experiencia dura. El objetivo sufre un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque, de salvación y pruebas de característica. Cada vez que realice un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

Lanzar este conjuro para restaurar la vida de una criatura que lleve muerta un año o más te pasa factura enormemente. Hasta que no finalices un descanso prolongado no podrás lanzar más conjuros y tendrás desventaja en todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica.

RESURRECCIÓN VERDADERA

Nivel 9, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (agua bendita para rociar y diamantes valorados al menos en 25.000 po, los cuales el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que ha estado muerta por no más de 200 años y que murió por cualquier causa excepto por vejez. Si la criatura es un alma libre y es voluntaria, la criatura recupera la vida con todos sus Puntos de Golpe.

El conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades, y elimina cualquier maldición que afectara a la criatura cuando murió. El conjuro reemplaza el daño o los órganos perdidos y miembros.

El conjuro puede incluso proveer un nuevo cuerpo si el original ya no existe, en ese caso tienes que decir el nombre de la criatura. Entonces la criatura aparece en un espacio desocupado que elijas a 10 pies (2 casillas, 3m) de ti.

RETIRADA EXPEDITIVA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lanzas este conjuro, y posteriormente, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus siguientes turnos hasta que el conjuro finalice, para realizar la acción carrera.

REVIVIR

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamantes valorados en al menos 300 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea



Tocas a una criatura que haya muerto durante el último minuto. Esa criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede devolver la vida a criaturas que hayan muerto de vejez, ni puede regenerar partes del cuerpo perdidas.

REVIVIR A LOS MUERTOS

Nivel 5, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante valorados en al menos 500 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Devuelves a una criatura muerta que tocas a la vida, siempre que no haya estado muerta más de 10 días. Sí el alma de la criatura es tanto voluntaria como libre para volver a reunirse con el cuerpo, la criatura regresará a la vida con 1 punto de golpe.

Este conjuro además neutraliza cualquier veneno y cura enfermedades no mágicas que afectaron a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si éstos no son eliminados previamente a lanzar el conjuro, estos toman efecto cuando la criatura retorna a la vida. El conjuro no puede devolver a una criatura muerta viviente a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no devuelve partes faltantes del cuerpo. Si a la criatura le faltan partes integrales de su cuerpo, su cabeza por ejemplo, el conjuro falla automáticamente.

Regresar de la muerte es una experiencia dura. El objetivo sufre un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque, de salvación y pruebas de característica. Cada vez que realice un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

ROCIADA DE COLOR

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (Cono de 15 pies [3 casillas, 4,5 m])

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo o arena que sea de polvo rojo, amarillo y azul)

Duración: 1 asalto

Deslumbrantes y parpadeantes luces de colores emergen de tus manos. Tira 6d10; el total obtenido son los Puntos de Golpe totales que sirven para determinar que criaturas son afectadas por el conjuro. Las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies (3 casillas, 4,5 m) creado a partir de donde posición, se ven afectadas en orden ascendente por sus Puntos de Golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes y a las criaturas que no puedas ver).

Comenzando por la criatura que tiene los Puntos de Golpe actuales más bajos, cada criatura afectada por el conjuro queda cegada hasta el final del mismo. Resta al total de Puntos de Golpe obtenido por el conjuro los Puntos de Golpe de la criatura antes de aplicar el efecto a la siguiente. Para ser afectada, los Puntos de Golpe que le quedan a la criatura deben ser iguales o menores que el número de Puntos de Golpe que quedan en el total del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tira un 2d10

adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ROCIADA DE VENENO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies (3 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Extiendes tu mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y proyectas un soplo de gas nocivo desde tu palma. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d12 puntos de daño por veneno.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d12 cuando alcanzas el nivel 5 (2d12), nivel 11 (3d12) y nivel 17 (4d12).

ROCIADA PRISMÁTICA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 60 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Ocho rayos de luz multicolor destellan desde tu mano. Cada rayo es de diferente color y tiene un poder y propósito diferente. Cada criatura en un cono de 60 pies (12 casillas, 18 m) debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Para cada objetivo tira un d8 para determinar cuál color de rayo le afecta.

- 1.- **Rojo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por fuego con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
- 2.- **Naranja.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por ácido con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
- 3.- **Amarillo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
- 4.- **Verde.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por veneno con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
- 5.- **Azul.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por frío con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
- 6.- **Índigo.** Con una salvación fracasada, el objetivo es neutralizado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera tres veces la salvación, entonces el conjuro finaliza. Si falla su salvación tres veces, se convertirá permanentemente en piedra y estará sujeto a las condiciones de petrificado. Los éxitos y los fallos no necesitan ser consecutivos; mantén un registro de ambos hasta que la criatura completa tres de un mismo tipo.
- 7.- **Violeta.** Con una salvación fracasada, el objetivo queda cegado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de su siguiente turno. Una salvación con éxito finaliza la ceguera. Si falla su salvación, la criatura es transportada a otro plano de existencia de elección del DM y no dejará de estar cegado (típicamente una criatura que está en un plano que no es su plano de hogar es desterrado a casa,



mientras que otras criaturas por lo general son invocadas en el plano Astral o Etéreo).

- 8.- **Especial.** El objetivo es golpeado por dos rayos. Tira el dado dos veces más, tirando de nuevo cualquier 8.

SACRALIZAR

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 24 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (hierbas, aceites, e incienso con un valor mínimo de 1.000 po, los cuales serán consumidos por el conjuro)

Duración: hasta que sea disipado

Tocas un punto en un lugar e infundes toda el área alrededor de ese punto con poder sagrado (o profano). El área puede tener un radio de hasta 60 pies (12 casillas, 18 m), y el conjuro falla si el radio incluye un área que se encuentra ya bajo los efectos del conjuro sacralizar. El área afectada es sujeta a los siguientes efectos.

Primero, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes no pueden entrar al área, tampoco criaturas encantadas, asustadas o poseídas por tales criaturas. Cualquier criatura encantada, asustada, o poseída por alguna de esas criaturas no deja de estar encantada, asustada, o poseída cuando entran en el área. Puedes excluir uno o más de esos tipos de criaturas de este efecto.

Segundo, puedes agregar un efecto adicional al área. Elige el efecto de la siguiente lista, o elige un efecto ofrecido por tu DM. Algunos de estos efectos se aplican a criaturas en el área; puedes elegir si el efecto se aplica a todas las criaturas, a criaturas que sigan a una deidad o líder, o a criaturas de un tipo específico, como orcos o trolls. Cuando una criatura que podría ser afectada entra por primera vez en un turno en el área del conjuro o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si es exitosa, la criatura ignora el efecto adicional hasta que deje el área.

Coraje. Las criaturas afectadas no pueden ser asustadas mientras están en el área.

Oscuridad. La oscuridad llena el área. La luz normal, así como la luz mágica creada por conjuros de un nivel más bajo que el nivel del espacio de conjuros que usaste para lanzar este conjuro, no puede iluminar el área.

Luz de día. Una luz brillante llena el área. La oscuridad mágica creada por conjuros de un nivel más bajo que el nivel del espacio de conjuros que usaste para lanzar este conjuro, no puede extinguir la luz.

Protección de energía. Las criaturas afectadas en el área tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección, a excepción del daño contundente, perforante o cortante.

Vulnerabilidad de energía. Las criaturas afectadas en el área tienen vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección, a excepción de daño contundente, perforante o cortante.

Descanso eterno. Los cuerpos enterrados en el área no pueden ser convertidos en muertos vivientes.

Interferencia extradimensional. Las criaturas afectadas no pueden moverse o viajar usando teletransportación o por medios extradimensionales o interplanares.

Miedo. Las criaturas afectadas están asustadas mientras estén en el área.

Silencio. Ningún sonido puede surgir del interior del área, y tampoco ningún sonido puede alcanzar el interior.

Lenguas. Las criaturas afectadas pueden comunicarse con cualquier otra criatura en el área, incluso si estas no comparten un idioma común.

SAETA DE FUEGO

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño por fuego. Un objeto inflamable impactado por este conjuro se prende si no está siendo sujetado o transportado.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), nivel 11 (3d10) y nivel 17 (4d10).

SALPICADURA DE ÁCIDO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: instantánea

Arrojas una burbuja de ácido. Eliges a una criatura o a dos criaturas dentro del alcance siempre que entre ellas estén a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) la una de la otra. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño por ácido.

El daño de este conjuro se incrementa en un 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6).

SALTO

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pata de saltamontes)

Duración: 1 minuto

Tocas una criatura. La distancia de salto que puede cubrir esa criatura es triplicada hasta que el conjuro finalice.

SANAR

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige a una criatura que puedas dentro del alcance. Una oleada de energía positiva recorre a la criatura, causando que recupere 70 Puntos de Golpe. Este conjuro también termina condiciones como cegado, ensordecido, y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre constructos o muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la cantidad de sanación se incrementa en 10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

SANAR A LAS MASAS

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora fluye desde ti hacia las criaturas heridas a tu alrededor. Restableces hasta 700 Puntos de Golpe divididos a tu elección entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas sanadas por este conjuro también son curadas de todas las enfermedades y cualquier efecto que las haya dejado cegadas o ensordecidas. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivos o constructos.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO DE MORDENKAINEN

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S, M (una fina lámina de plomo, un pedazo de vidrio opaco, un fajo de algodón o tela y olivino en polvo)

Duración: 24 horas

Haces mágicamente segura un área dentro del alcance. El área es un cubo que puede ser desde tan pequeño como de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de lado hasta tan grande como de 100 pies (20 casillas, 30 m) de lado. El conjuro persiste por su duración o hasta que usas una acción para cancelarlo.

Cuando lanzas el conjuro, decides que tipo de seguridad proporciona, eligiendo algunas o todas las propiedades siguientes:

- El sonido no puede pasar a través de la barrera en el borde del área protegida.
- La barrera del área protegida aparece oscura y neblinosa, previniendo la visión (incluyendo visión en la oscuridad) a través de ella.
- Los sensores creados por conjuros de adivinación no pueden aparecer dentro del área protegida o pasar a través del perímetro de la barrera.
- Las criaturas en el área no pueden ser objetivo de conjuros de adivinación.
- Nada puede teletransportarse dentro o fuera del área protegida.
- El viaje planar está bloqueado en el área protegida.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar cada día durante un año hace que el efecto sea permanente.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes incrementar el tamaño del cubo en 100 pies (20 casillas, 30 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4. Así, podrías proteger un cubo de hasta 200 pies (40 casillas, 60 m) de lado usando un espacio de conjuros de nivel 5.

SANTUARIO

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, S, M (un pequeño espejo de plata)

Duración: 1 minuto

Proteges a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, cualquier criatura que tenga como objetivo a la criatura protegida, bien sea con un ataque o un conjuro de daño, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría primero. Si falla la tirada, la criatura debe escoger otro objetivo o perder el ataque o el conjuro. Este conjuro no protege contra efectos de área, tales 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 finaliza.

SEMIPLANO

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: 1 hora

Creas una puerta borrosa en una superficie plana y sólida que puedas ver dentro del alcance. La puerta es lo suficientemente grande como para que criaturas de tamaño Mediano puedan cruzarla sin problemas. Una vez abierta, la puerta conduce a un semiplano con la apariencia de una habitación vacía de 30 pies (6 casillas, 9 m) en cada dimensión, construida con madera o piedra. Cuando el conjuro finaliza la puerta desaparece, y cualquier criatura u objetos que hubiera en el semiplano quedan atrapadas allí, puesto que la puerta desaparece también del otro lado.

Cada vez que lanzas este hechizo puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta borrosa conecte con un semiplano al que ya hubieras accedido con anterioridad al haber lanzado este conjuro. Además, si conoces la naturaleza y el contenido de un semiplano creado por otra criatura mediante el lanzamiento de este conjuro, puedes hacer que la puerta borrosa conecte con ese semiplano.

SENTIDO ANIMAL

Nivel 2, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una bestia voluntaria. Mientras dura el efecto del conjuro, puedes utilizar tu acción para ver a través de los ojos de la bestia y oír lo que ella oye, continuas percibiendo el entorno a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales.

Mientras percibes el entorno a través de sus sentidos, ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.

SILENCIO

Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)



Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure la duración del conjuro, ningún sonido puede ser creado dentro o pasar a través de una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrada en un punto a tu elección dentro del alcance. Cualquier criatura u objeto completamente dentro de la esfera es inmune al daño de trueno, y las criaturas están ensordecidas al entrar completamente en ella.

Lanzar un conjuro que requiera un componente verbal es imposible allí dentro.

SÍMBOLO

Nivel 7, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto.

Alcance: Toque.

Componentes: V, S, M (mercurio, fósforo, y un diamante y un ópalo en polvo con un valor total de como mínimo 1.000 po, que el conjuro consume).

Duración: hasta que sea disipado o activado.

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino en una superficie (como una sección del suelo, un muro o una mesa) o en un objeto que pueda ser cerrado para ocultar el símbolo (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro). Si escoges una superficie, el glifo puede cubrir un área de superficie no mayor que 10 pies (2 casillas, 3 m) de diámetro. Si escoges un objeto, este objeto debe permanecer en el sitio; si el objeto es movido más de 10 pies (2 casillas, 3 m) de donde tú lanzaste el conjuro, el glifo se rompe, y el conjuro finaliza sin ser activado.

El glifo es casi invisible, y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros para encontrarlo.

Tú decides qué activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Para glifos inscritos en una superficie, los activadores más típicos se activan al tocar o pisar el glifo, remover un objeto que lo cubra, acercándose a una cierta distancia, o manipulando el objeto que lo sostiene. Para glifos inscritos en un objeto, los activadores más típicos se activan abriendo el objeto, acercándose a él a una cierta distancia, o viendo o leyendo el glifo.

Puedes además refinar el desencadenante para que el conjuro se active solo bajo ciertas circunstancias o de acuerdo a las características físicas de una criatura (como el peso o la altura), o las psíquicas (por ejemplo, el guardián puede configurarse para afectar a brujas o cambiantes). También puedes especificar criaturas que no activen el glifo, como aquellos que digan una cierta contraseña.

Cuando inscribes el glifo, escoge una de las opciones de más abajo para saber su efecto. Una vez activado, el glifo brilla, iluminando una esfera de 60 pies (12 casillas, 18 m) de radio con luz tenue durante 10 minutos, después de los cuales el conjuro finaliza. Cada criatura en la esfera cuando el glifo se activa es seleccionada como objetivo por el glifo, así como las criaturas que entran en la esfera por primera vez en su turno o finalizan el turno en ella.

Muerte. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución, sufriendo 10d10 puntos de daño necrótico con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Discordia. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, el objetivo discute y argumenta con otras criaturas durante 1 minuto. Durante ese tiempo, es incapaz de comunicarse plenamente y tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Miedo. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y se encuentra asustada durante un minuto si no la supera. Mientras está asustado, el objetivo suelta cualquier cosa que esté sosteniendo y debe alejarse al menos 30 pies (6 casillas, 9 m) del glifo en cada uno de sus turnos, si puede.

Desesperanza. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, el objetivo es abrumado con una profunda desesperación durante 1 minuto. Durante este tiempo, no puede atacar o seleccionar como objetivo a ninguna criatura con habilidades dañinas, conjuros u otros efectos mágicos.

Locura. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Con una salvación fracasada, el objetivo es llevado a la locura durante 1 minuto. Una criatura loca no puede llevar a cabo acciones, no puede entender lo que las otras criaturas digan, ni leer, ni hablar más que en balbuceos. El DM controla su movimiento, que será errático.

Dolor. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución y se vuelve incapacitado con un dolor terrible durante 1 minuto con una salvación fracasada.

Sueño. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y cae inconsciente durante diez minutos con una salvación fracasada. Una criatura se despertará si sufre daño o si alguien usa una acción sacudiéndole o abofeteándole en la cara.

Aturdimiento. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y queda aturdido durante 1 minuto con una salvación fracasada.

SIMILITUD

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Este conjuro te permite cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das a cada objetivo que elijas una nueva apariencia ilusoria. Un objetivo que no sea voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma y no se verá afectado por el conjuro si tiene éxito.

El conjuro disfraza la apariencia física así como ropa, armadura, armas y equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 1 pie (30 cm) más alta o baja, así como parecer delgadas, gordas o algo intermedio. No puedes cambiar el tipo de cuerpo del objetivo, así que debes escoger una forma que tenga la misma distribución de extremidades. Sin embargo, la extensión de la ilusión es cosa tuya. El conjuro permanecerá activo toda su duración a no ser que uses tu acción para cancelarlo antes.

Los cambios originados por este conjuro no serán capaces de superar una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero al atuendo de una criatura, los objetos pasan a través del sombrero, y cualquiera que lo toque no notará nada o notará la cabeza o pelo de la criatura. Si usas este

conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien alcance a tocarte se chocará contra ti mientras aparenta estar en medio del aire.

Una criatura puede usar su acción para inspeccionar un objetivo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra el CD de tu conjuro. Si tiene éxito se da cuenta de que el objetivo está disfrazado.

SIMULACRO

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 12 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (nieve o hielo en cantidades suficientes para hacer una copia a tamaño real de la criatura duplicada; algo de pelo, trozos de uñas u otros trozos del cuerpo de esa criatura colocados dentro de la nieve o hielo; y polvo de rubí valorado en 1.500 po espolvoreado por encima de la copia, que el conjuro consume)

Duración: hasta ser cancelado

Das forma a una copia de una bestia o humanoide que esté dentro del alcance durante el tiempo completo de lanzar el conjuro. La copia es una criatura, parcialmente real y formada de hielo o nieve, y puede realizar acciones y a su vez verse afectada como una criatura normal. Parece ser igual que la criatura original, pero tiene la mitad de Puntos de Golpe máximos de la criatura y se forma sin ningún equipo. Por otro lado, la ilusión usa todas las estadísticas de la criatura duplicada.

El simulacro es amigable a ti y a las criaturas que tú determines. Obedece tus comandos por voz, moviéndose y actuando en concordancia con tus deseos y actuando en tu turno de combate. El simulacro carece de habilidad de aprender o hacerse más fuerte, así que nunca subirá de nivel u otras habilidades, ni puede recuperar espacios para conjuros gastados.

Si el simulacro es dañado, puedes repararlo en un laboratorio alquímico, usando extrañas hierbas y minerales con un valor de 100 po por punto de golpe recuperado. El simulacro dura hasta que llegue a 0 Puntos de Golpe, en ese punto vuelve a convertirse en nieve y se funde instantáneamente.

Si lanzas este conjuro otra vez, cualquier copia actualmente activa que hayas creado con este conjuro desaparece.

SIRVIENTE INVISIBLE

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda y un poco de madera)

Duración: 1 hora

Este conjuro crea una fuerza invisible, sin mente ni forma que lleva a cabo tareas sencillas bajo tu orden hasta que el conjuro finaliza. El sirviente aparece en un espacio existente desocupado en el suelo dentro del alcance. Tiene una CA de 10, 1 punto de golpe, una Fuerza de 2, y no puede atacar. Si baja a 0 Puntos de Golpe, el conjuro finaliza.

En cada uno de tus turnos como acción adicional, puedes mandarle mentalmente al sirviente que se mueva hasta 15 pies (3 casillas, 4.5 m) e interactúe con un objeto. El sirviente puede llevar a cabo tareas sencillas que un humano podría hacer, como buscar cosas, limpiar, reparar, doblar ropa, encender fuegos, traer comida, y servir vino. Una vez le des una orden, el sirviente lleva a cabo la tarea lo mejor posible en la medida de sus posibilidades hasta que la complete, después espera por tu siguiente orden.

Si mandas al sirviente llevar a cabo una tarea que lo haría moverse a más de 60 pies (12 casillas, 18 m) lejos de ti, el conjuro finaliza.

SUGESTIÓN

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V, M (una lengua de serpiente y una gota de aceite dulce o un trozo de panal)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres el curso de una actividad (limitado a un par de frases) e influyes mágicamente a una criatura a la que puedas ver dentro del alcance que pueda escucharte y entenderte. Las criaturas inmunes al encantamiento son inmunes a este efecto. La sugerencia debe realizarse de manera que la acción suene razonable. Pedir a una criatura que se apuñale, se lance contra una lanza, se inmoles, o haga algo obviamente dañino finaliza el conjuro al momento.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación por Carisma. Si falla la salvación, intentará realizar la acción que has sugerido de la mejor manera posible. El transcurso de la acción que has sugerido continúa durante toda la duración del conjuro. Si la actividad sugerida se puede completar en menos tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que le ha sido sugerido.

Se pueden especificar también condiciones que activarán una actividad especial durante la duración. Por ejemplo, puedes sugerir a un caballero que entregue su caballo de guerra al primer mendigo que encuentre. Si la condición no se cumple antes de que el conjuro finalice, la actividad no es realizada.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis al objetivo, el conjuro finaliza.

SUGESTIÓN DE MASAS

Nivel 6, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)



Componentes: V, M (una lengua de serpiente y o bien un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

Duración: 24 horas

Sugieres que se lleve a cabo un curso de acción (limitada a una o dos frases) e influencias mágicamente hasta a doce criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte y comprenderte. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe ser expresada de una manera que llevar a cabo el curso de acción suene razonable. Pedir a una criatura que se apuñale, se interponga ante una lanza, se inmoile o se causa algún daño obvio automática niega el efecto del conjuro.

Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, sigue el curso de acción que describiste en la medida de sus posibilidades. El curso de acción sugerido puede ejecutarse mientras dure del conjuro. Si la actividad sugerida puede ser completa en menor tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que se le pidió hacer.

También puedes especificar las condiciones que activarán una actividad especial a lo largo de la duración del conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que un grupo de soldados entregasen todo su dinero al primer mendigo que encuentren. Si la condición no se cumple antes de que finalice el conjuro, la actividad no es llevada a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis a una criatura afectada por este conjuro, el conjuro finaliza para esa criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración son 10 días. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 8, la duración son 30 días. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 9, la duración es de 1 año y 1 día.

SUSURROS DISONANTES

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Susurras una melodía discrepante que sólo una criatura de tu elección dentro del alcance puede oír, aislándola con un terrible dolor. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, sufre 3d6 puntos de daño psíquico e inmediatamente debe usar su reacción, si la tiene disponible, para moverse tan lejos de ti como le sea posible. La criatura no se dirige a terrenos obviamente peligrosos, como un foso o un fuego. Con una salvación con éxito, el objetivo sufre la mitad del daño y no tiene que moverse. Una criatura ensordecida tendrá éxito automáticamente en la salvación.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

TAUMATURGIA

Truco, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m)

Componentes: V

Duración: hasta 1 minuto

Realizas una pequeña maravilla, un signo de un poder sobrenatural, dentro del alcance. Puedes crear uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Tu voz resuena hasta tres veces más fuerte de lo normal durante 1 minuto.
- Creas llamas que parpadean, iluminan, se oscurecen o cambian de color durante 1 minuto.
- Causas inofensivos temblores en el suelo durante 1 minuto.
- Creas un sonido instantáneo que se origina en un punto dentro del alcance a tu elección, como el estallido de un trueno, el llanto de un cuervo o murmullos ominosos.
- Haces que una puerta sin cerradura se abra de golpe o se cierre con un golpe.
- Alteras la apariencia de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro múltiples veces puedes tener activados hasta 3 efectos a la vez durante 1 minuto, y puedes hacer desaparecer uno de los efectos como acción.

TELARAÑA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (6 casillas, 12 m)

Componentes: V, S, M (un poco de tela de araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una gruesa masa de pegajosas redes en un punto de tu elección dentro del alcance. Las telarañas llenan un cubo de 20 pies (4 casillas, 6 m) en ese punto durante toda la duración. Las telarañas son un terreno difícil y oscurecen ligeramente su área.

Si las telarañas no están sujetas entre dos sólidas masas (como paredes o árboles) o extendidas en capas sobre el suelo, pared, o techo, la telaraña conjurada cae sobre sí misma, y el conjuro finaliza al terminar tu siguiente turno. Las telarañas se extienden en capas sobre una superficie plana que tiene una profundidad de 5 pies (1 casilla, 1.5 m).

Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entre en ellas durante su turno debe realizar una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, la criatura queda neutralizada siempre y cuando permanezca en las telarañas o hasta que se libere.

Una criatura neutralizada por las telarañas puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, ya no permanece neutralizada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de telarañas expuestas al fuego se incendia en 1 asalto, infringiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que empieza su turno en el fuego.

TELEPATÍA

Nivel 8, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: sin límite.

Componentes: V, S, M (un par de anillos de plata enlazados).

Duración: 24 horas.

Creas un vínculo telepático entre tú y una criatura voluntaria que te sea familiar. La criatura puede estar en cualquier lugar dentro del mismo plano de existencia que tú. El conjuro finaliza si tú o el objetivo no estáis en el mismo plano.

Hasta que el conjuro finalice, tú y el objetivo podéis compartir instantáneamente palabras, imágenes, sonidos y otros mensajes sensoriales entre vosotros a través del vínculo, y el objetivo te reconoce como la persona que se está comunicando con ella. El conjuro permite a una criatura con una Inteligencia de al menos 1 punto entender el significado de tus palabras y captar el ámbito de cualquier mensaje sensorial que le envíes.

TELEPORTAR

Nivel 7, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m).

Componentes: V.

Duración: Instantánea.

El conjuro te transporta instantáneamente a ti y hasta a 8 criaturas voluntarias de tu elección y que puedas ver dentro del alcance, o un solo objeto que puedas ver dentro del alcance, a un destino de tu elección. Si seleccionas a un objeto, debe poder caber completamente dentro de un cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m), y no puede ser sujetado o transportado por una criatura que no permita que se transporte el objeto.

Debes conocer el destino que elijas, y debe estar en el mismo plano de existencia que tú. La familiaridad que tengas con el destino determina si llegas allí de forma correcta. El DM lanza un d100 y consulta la tabla.

Familiaridad. “Círculo permanente” se refiere a un círculo de teletransporte del que conoces la secuencia de sigiles*. “Objeto asociado” se refiere a que posees un objeto cogido en los últimos seis meses del destino deseado, como un libro de la librería de un mago, lino de la cama de una habitación real, o un trozo de mármol de la tumba secreta de un liche.

“Muy familiar” es un lugar en el que has estado regularmente, un lugar que has estudiado meticulosamente, o un lugar que puedas ver cuando lanzas el conjuro. “Visto de vez en cuando” es cualquier lugar que has visto más de una vez pero que no te resulta muy familiar. “Visto una vez” es un lugar que solo has visto una vez, posiblemente usando magia. “Descripción” es un lugar del cual conoces la localización y el aspecto a través de una descripción, quizás de un mapa.

“Falso destino” es un lugar que no existe. Quizás has intentado escudriñar el santuario enemigo, pero en lugar de ello has visto una ilusión, o estás intentando teletransportarte a un destino que ya no existe.

En el objetivo. Tú y tu grupo (o el objeto objetivo) aparecéis donde queréis.

Fuera del objetivo. Tú y tu grupo (o el objeto objetivo) aparecéis a una distancia aleatoria alejados del objetivo, en una dirección también aleatoria. La distancia es 1d10x1d10 del porcentaje de la distancia que habéis viajado. Por ejemplo, si has intentado viajar 120 millas (193 km), aterrizado fuera del objetivo, y sacado un 5 y un 3 en los dos d10, estarás alejado del objetivo un total del 15 por ciento, o 18 millas. El DM determina la dirección aleatoriamente lanzando un d8, siendo el 1 el norte, el 3 el noreste, el 3 el este, y así con los puntos de una brújula. Si estás teletransportándote a una ciudad costera y acabas 18 millas (28 km) hacia el mar, puedes estar en problemas.

Área similar. Tú y tu grupo (o el objeto objetivo) acabáis en un área diferente que es visualmente o temáticamente similar al área objetivo. Si queráis llegar a vuestro laboratorio, por ejemplo, podríais acabar en el laboratorio de otro mago o en una tienda de provisiones de alquimia que tenga muchas de las herramientas y utensilios que tú tenías. Generalmente, apareces en un sitio lo más similar posible, pero ya que el conjuro no tiene distancia límite, podríais haber acabado en cualquier lugar del mismo plano.

Percance. La magia impredecible del conjuro se transforma en una jornada difícil. Cada criatura teletransportada (o el objeto objetivo) sufre 3d10 puntos de daño por fuerza, y el DM repite las tiradas para ver dónde te teletransportas (múltiples percances pueden ocurrir, recibiendo daño cada vez).

* Un conjunto de runas mágicas unidas por un patrón particular.

TELEQUINESIA

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Ganas la habilidad de mover y manipular objetos o criaturas con el pensamiento. Cuando lanzas este conjuro, y como acción en cada asalto durante la duración, puedes ejercer tu voluntad en una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance, causando el efecto descrito más abajo. Puedes afectar al mismo objetivo en cada asalto, o escoger uno nuevo cada vez. Si cambias de objetivo, el primero deja de verse afectado.

Criatura. Puedes mover una criatura enorme o más pequeña. Realiza una prueba de tu característica de lanzamiento de conjuros enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura objetivo. Si ganas el enfrentamiento, puedes mover a la criatura hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) en cualquier dirección, incluso hacia arriba, pero nunca más allá del alcance de este conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura está neutralizada en tu agarre telequinético. Una criatura alzada hacia arriba está suspendida en medio del aire.

En los siguientes turnos, puedes usar tu acción para intentar mantener tu agarre telequinético en la criatura repitiendo el enfrentamiento.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto que pese hasta 1.000 libras (450 kg). Si el objeto no lo sujeta ni lo transporta nadie, lo mueves automáticamente hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) en cualquier dirección, pero nunca más allá del alcance de este conjuro.

Familiaridad	Percance	Área similar	Fuera del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	—	—	—	01—100
Objeto asociado	—	—	—	01—100
Muy familiar	01—05	06—13	14—24	25—100
Visto de vez en cuando	01—33	34—43	44—53	54—100
Visto una vez	01—43	44—53	54—73	74—100
Descripción	01—43	44—53	54—73	74—100
Destino falso	01—50	51—100	—	—

Si el objeto es sujeto o transportado, debes realizar una prueba con tu característica de lanzamiento de conjuros enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura objetivo. Si superas la tirada, arrebatas y empujas el objeto lejos de esa criatura y puedes mover el objeto hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) en cualquier dirección, pero nunca más allá del alcance de este conjuro.

Puedes ejercer control más preciso en objetos con tu agarre telequinético, como manipular una simple herramienta, abrir una puerta o un contenedor, guardar o quitar un objeto de un contenedor abierto, o verter el contenido de un vial.

TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies (27 m)

Componentes: V, S, M (un trozo de tentáculo de un pulpo o calamar gigantes)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Retorcidos tentáculos de color ébano inundan un cuadrado de 20 pies (6 m) del suelo que puedas ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, estos tentáculos convierten el suelo en el área en terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o empieza su turno allí, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 3d6 puntos de daño contundente y quedará neutralizada por los tentáculos hasta que el conjuro finalice. Una criatura que empieza su turno en el área y ya está neutralizada por los tentáculos sufre 3d6 puntos de daño contundente.

Una criatura neutralizada por los tentáculos puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza o de Destreza (a su elección) contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una salvación con éxito, se libera.

TERREMOTO

Nivel 8, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 500 pies (100 casillas, 150 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo, un pedazo de piedra y un trozo de arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una alteración sísmica en un punto de la tierra que puedas ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, un intenso temblor recorre la tierra en un círculo de 100 pies (20 casillas, 30 m) de radio centrado en ese punto y hace que criaturas y edificios en contacto con el suelo en esa área se tambaleen.

La tierra en el área se vuelve terreno difícil. Cada criatura sobre el suelo que se esté concentrando debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la concentración de la criatura queda interrumpida.

Cuando lanzas este conjuro y al final de cada turno que pases concentrado en él, cada criatura sobre el suelo en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fracasada, la criatura queda tumbada.

Este conjuro puede tener efectos adicionales dependiendo del terreno en el área, como determine el DM.

Grietas. Por toda el área del conjuro se abren grietas al comienzo de tu siguiente turno después de que hayas lanzado el conjuro. Un total de 1d6 grietas se abren en lugares elegidos por el DM. Cada una tiene 1d10 x 10 pies (1d10x3 m) de profundidad, 10 pies (2 casillas, 3 m) de ancho, y se extienden desde el borde del área del conjuro hasta el lado opuesto. Una criatura que este de pie sobre un lugar donde se abre una brecha debe superar una tirada de salvación de Destreza o caer en ella. Una criatura que se salva con éxito se mueve con el borde de la grieta mientras se abre.

Una grieta que se abre bajo un edificio hace que este se derrumbe automáticamente (consulta más abajo).

Edificios. El temblor causa 50 puntos de daño contundente a cualquier edificio en contacto con el suelo en el área cuando se lanza el conjuro y al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que finaliza el conjuro. Si los Puntos de Golpe de un edificio caen a 0, se derrumba dañando potencialmente a las criaturas cercanas. Una criatura a la mitad de distancia de la altura de un edificio debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 5d6 puntos de daño contundente, queda tumbada y enterrada entre los escombros, siendo necesario una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 como acción para escapar. El DM puede ajustar hacia arriba o abajo la CD, dependiendo de la naturaleza de los escombros. Con una salvación con éxito, la criatura sufre mitad de daño y no queda derribada ni enterrada.

TERRENO ALUCINATORIO

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 300 pies (90 m)

Componentes: V, S, M (una piedra, una ramita y un pedacito de una planta verde)

Duración: 24 horas

Haces que un terreno natural en un cubo de 150 pies (30 casillas, 45 m) dentro del alcance se vea, suene y huela como otro tipo de terreno natural. Por lo tanto, terrenos abiertos o caminos puede ser semejantes a un pantano, una colina, una cueva u otro tipo de terreno difícil o impenetrable. Un estanque puede hacerse parecer a una llanura llena de pasto, un precipicio a una pendiente suave, o un barranco pedregoso en un amplio y suave camino. Estructuras manufacturadas, equipo y criaturas en el área no pueden ser cambiados en apariencia.

Las características táctiles del terreno no son cambiadas, por lo que las criaturas que entran en el área es probable que se den cuenta de la ilusión. Si la diferencia no es obvia al tocarse, una criatura que examine minuciosamente la ilusión puede intentar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de salvación del hechizo para desmentirla. Una criatura que se da cuenta de lo que es realmente la ilusión, ve una vaga imagen superpuesta sobre el terreno.

TERRIBLES CARCAJADAS DE TASHA

Nivel 1, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: 30 pies (6 casillas, 9 m).

Componentes: V, S, M (pastelillos y una pluma ondeada en el aire).

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Una criatura de tu elección que puedas ver y dentro del alcance percibe todo de forma tremendamente cómica y cae desternillada de risa al suelo si le afecta el conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o cae al suelo, considerándose incapacitada e incapaz de levantarse durante la duración. Una criatura con una Inteligencia menor o igual a 4 no se ve afectada.

Al final de cada uno de sus turnos, y cada vez que reciba daño, el objetivo puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. El objetivo tira con ventaja la tirada de salvación si sufre daño. En cuando supera una tirada de salvación, el conjuro finaliza.

TOQUE GÉLIDO

Truco, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies (24 casillas, 36 m)

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Creas una mano esquelética fantasmal en el lugar donde se encuentra una criatura dentro del alcance del conjuro. La mano es un ataque a distancia que abrumba a la víctima con el frío de mil tumbas. En caso de impactar, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño necrótico, y no puede recuperar Puntos de Golpe hasta el comienzo de tu siguiente turno. Hasta entonces, la mano se adhiere a su objetivo.

Si impactas a un muerto viviente, también tendrá desventaja en cualquier tirada de ataque que éste realice contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

TOQUE VAMPÍRICO

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, de hasta 1 minuto

El toque de tu mano envuelta en sombras puede absorber fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Con un impacto, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño necrótico, y tú recuperas Puntos de Golpe equivalentes a la mitad de la cantidad de daño necrótico realizado. Hasta que el conjuro finalice, puedes hacer el ataque otra vez en cada uno de tus turnos como una acción.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

TORMENTA DE FUEGO

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una tormenta compuesta por cortinas de rugientes llamas aparece en un lugar a tu elección dentro del alcance. El área de la tormenta consiste en hasta diez cubos de 10 pies (2 casillas, 3 m) de lado,

que puedes colocar como desees. Cada cubo debe tener al menos una cara adyacente a la cara de otro cubo. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrir 7d10 puntos de daño por fuego con una salvación fallida, y la mitad con una salvación con éxito.

El fuego daña a objetos en el área y prende los objetos inflamables que no están siendo sujetados o transportados. Si lo eliges, la vida vegetal en el área puede no verse afectada por este conjuro.

TORMENTA DE GRANIZO

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies (30 casillas, 45 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y unas pocas gotas de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro finalice, lluvia helada y granizo caen en un cilindro de 20 pies de alto (4 casillas, 6 m) con un radio de 40 pies (8 casillas, 12 m) centrado en un punto a tu elección dentro del alcance. El área se oscurece profundamente, y las llamas expuestas dentro del área se extinguen.

El suelo del área se cubre de hielo resbaladizo, haciéndolo un terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área del conjuro, debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una tirada fallida cae tumbada.

Si una criatura se está concentrando dentro del área del conjuro, debe realizar una tirada de salvación de Constitución con éxito contra la CD de tu conjuro o perderá la concentración.

TORMENTA DE HIELO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies (60 casillas, 90 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y algunas gotas de agua)

Duración: Instantánea

Una tormenta de trozos de hielo duros como la roca golpea el suelo en un cilindro de radio 20 pies (4 casillas, 6 m) por 40 pies (8 casillas, 12 m) de alto centrado en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el cilindro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 puntos de daño por frío con una salvación fracasada, o mitad de daño con una salvación con éxito.

Los trozos de roca de hielo convierten el área de la tormenta en terreno difícil hasta el final del siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño contundente se incrementa en 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de nivel 4.

TORMENTA DE VENGANZA

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una agitada nube de tormenta se forma, centrada en un punto que puedas ver y esparciéndose en un radio de 360 pies (72 casillas, 108 m). Los relámpagos destellan en el área, los truenos retumban, y fuertes vientos rugen. Cada criatura bajo la nube (a no más de 5.000 pies [1500 m] bajo la nube) cuando esta se forma, debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 2d6 puntos de daño sónico y resulta ensordecida durante 5 minutos.

Cada asalto que mantengas la concentración en este conjuro produce en la tormenta efectos adicionales en tu turno.

Asalto 2. Cae una lluvia ácida de la nube. Cada criatura y objeto bajo la nube sufre 1d6 puntos de daño de ácido.

Asalto 3. Invocas seis rayos relampagueantes de la nube para impactar a seis criaturas u objetos de tu elección que estén bajo la nube. Una criatura u objeto no puede ser impactada por más de un rayo. Una criatura impactada debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

Asalto 4. Graniza bajo la nube. Cada criatura bajo la nube sufre 2d6 puntos de daño contundente.

Asaltos 5-10. Ráfagas de lluvia helada embisten el área bajo la nube. El área se vuelve terreno difícil y se considera oscurecida profundamente. Cada criatura en ella sufre 1d6 puntos de daño por frío. Los ataques a distancia en el área son imposibles. El viento y la lluvia se consideran una distracción severa para mantener la concentración en los conjuros. Finalmente, ráfagas de fuerte viento (de entre 20 y 50 millas la hora) dispersan automáticamente la niebla, la bruma, y fenómenos similares en el área, ya sean mundanos o mágicos.

TRANSFORMAR PIEDRA

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Componentes: V, S, M (arcilla blanda, que debe haber sido moldeada aproximadamente a la forma deseada del objeto de piedra)

Duración: instantánea

Tocas un objeto de tamaño medio o más pequeño o una sección de piedra menor de 5 pies (1 casillas, 1.5 m) en cualquier dimensión y la conviertes en cualquier forma que sirva a tus propósitos. Así, por ejemplo, puedes modelar una piedra grande en un arma, un ídolo, un cofre, o hacer un corredor pequeño a través de un muro, siempre que el muro mida menos de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de ancho. Puedes también modelar una puerta de piedra o su marco para mantener la puerta sellada. El objeto que creas puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero un detallado mecanismo no es posible de replicar.

TREPAR CUAL ARÁCNIDO

Nivel 2, transmutación

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 finalice, una criatura voluntaria que toques gana la habilidad de moverse arriba, abajo y hacia los lados en superficies verticales y boca abajo por el techo, mientras tenga sus manos libres. El objetivo también adquiere una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.

TROMBA DE METEORITOS

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 1 milla (1,6 km)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Orbes de fuego en llamas caen en picado sobre la tierra en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura situada dentro de una esfera de 40 pies (8 casillas, 12 m) de radio centrada en cada uno de los puntos que eliges debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La esfera se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura sufre 20d6 puntos de daño por fuego y 20d6 puntos de daño contundente con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Una criatura en el área de más de una de las explosiones solo se ve afectada por una.

El conjuro daña a los objetos en el área y prende a los objetos inflamables que no están siendo sujetados o transportados.

TRUCO DE CUERDA

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (maíz en polvo y un rollo de pergamino)

Duración: 1 hora

Tocas una cuerda con un largo de hasta 60 pies (12 casillas, 18 m). Un extremo de la cuerda se eleva en el aire hasta que toda la cuerda cuelga perpendicular al suelo. En el extremo superior de la cuerda, una entrada invisible se abre hacia un espacio extradimensional que dura hasta que el conjuro finalice. El espacio extradimensional puede ser alcanzado subiendo por la cuerda. El espacio puede contener hasta ocho criaturas medianas o más pequeñas. La cuerda puede ser recogida desde dentro de dicho espacio, haciendo que desaparezca de la vista.

Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada del espacio extradimensional ni hacia dentro ni hacia fuera, pero aquellos que se encuentren en el interior pueden mirar a través de una ventana de 3 por 5 pies (90 cm x 150 cm) cuyo centro coincide con la cuerda.

Cualquier cosa dentro del espacio extradimensional cae cuando el conjuro finaliza.

TSUNAMI

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: Concentración, de hasta 6 asaltos

Una pared de agua cobra vida en un punto a tu elección dentro del alcance. Puedes hacer una pared de hasta 300 pies (60 casillas, 90 m) de largo, 300 pies (60 casillas, 90 m) de alto y 50 pies (10



casillas, 15 m) de ancho. Este muro permanece durante toda la duración del conjuro.

Cuando la pared aparece, cada criatura dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 6d10 puntos de daño contundente, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Al inicio de cada uno de tus turnos después de la aparición del muro de agua, este junto con cualquier criatura en él, se mueve 50 pies (10 casillas, 15 m) lejos de ti. Cualquier criatura grande o más pequeña dentro de la pared o en cuyo espacio entre cuando se mueva, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrir 5d10 puntos de daño contundente. Una criatura puede sufrir este daño solo una vez por asalto. Al final del turno, la altura del muro se reduce en 50 pies, y el daño sufrido por la criatura del conjuro en subsiguientes asaltos se reduce en 1d10. Cuando la pared alcanza 0 pies de altura, el conjuro finaliza.

La criatura atrapada en la pared puede moverse nadando. A causa de la fuerza de la ola, sin embargo, la criatura debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros con el fin de moverse. Si la prueba falla, no puede moverse. Una criatura que se mueva fuera del área cae al suelo.

UMBRAL

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 18 m)

Componentes: V, S, M (un diamante con un valor mínimo de 5.000 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que une un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance a una ubicación precisa en un diferente plano de existencia. El portal es una abertura circular, que puedes hacer desde 5 hasta 20 pies (1 casilla hasta 4 casillas, 1.5 hasta 6 m) de diámetro. Puedes orientar el portal en cualquier dirección que elijas. El portal se mantiene por toda la duración del conjuro.

El portal tiene una parte frontal y una parte trasera de cada plano donde esta aparece. Viajar a través del portal solo es posible moviéndose a través del frente. Cualquier cosa que lo haga es instantáneamente transportada al otro plano, apareciendo en el espacio desocupado más cercano del portal.

Las Deidades y otros gobernantes planares pueden prevenir portales creados por este conjuro de abrirse en su presencia o en cualquier lugar de sus dominios.

Cuando este conjuro es lanzado, puedes decir el nombre de una criatura específica (un seudónimo, título, o un apodo no funcionan). Si la criatura está en otro plano que no sea en el que te encuentras, el portal se abre en los alrededores de la criatura nombrada y trae a la criatura hacia el espacio desocupado más cercano de tu lado del portal. No ganas ningún poder especial sobre la criatura y esta es libre de actuar como el DM lo juzgue apropiado. Podría irse, atacarte o ayudarte.

VER LO INVISIBLE

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de talco o un poco de plata pulverizada)

Duración: 1 hora

Puedes ver criaturas y objetos como si fueran visibles, y puedes ver dentro del Plano Etéreo. Las criaturas etéreas y los objetos aparecen en forma espectral y son translúcidas.

VIAJAR MEDIANTE PLANTAS

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: 10 pies (2 casillas, 3 m).

Componentes: V, S.

Duración: 1 turno.

El conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada grande o mayor, dentro del alcance, y otra planta, a cualquier distancia, en el mismo plano de existencia. Debes haber visto o tocado la planta destino al menos una vez anteriormente. Durante la duración, cualquier criatura puede caminar dentro de la planta objetivo y salir por la planta de destino usando 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de movimiento.

VIDA FALSA

Nivel 1, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pequeña cantidad de alcohol o licores destilados)

Duración: 1 hora

Te fortaleces a ti mismo con una copia nigromántica de vida, ganas 1d4 + 4 Puntos de Golpe temporales mientras dure el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, ganas 5 Puntos de Golpe temporales adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

VÍNCULO PROTECTOR

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino de al menos 50 po de valor cada uno, los cuáles llevaréis tu objetivo y tú)

Duración: 1 hora

Este conjuro protege a una criatura voluntaria que toques y crea una conexión mística entre el objetivo y tú hasta que el conjuro finalice. Mientras el objetivo se encuentre a 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti, gana +1 de bonificación a la CA, en las tiradas de salvación, y tiene resistencia a todo el daño. También, cada vez que sufra daño, tú sufres la misma cantidad.

El conjuro finaliza si caes a 0 Puntos de Golpe o si el objetivo y tú estáis separados más de 60 pies (12 casillas, 18 m). También finaliza si el conjuro es lanzado otra vez a cualquiera de las criaturas conectadas. Además puedes cancelar el conjuro como una acción.

VIROTE ENCANTADO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción



Alcance: 30 pies (6 casillas, 12 m)

Componentes: V, S, M (una ramita de un árbol que ha sido alcanzada por un rayo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de chisporroteante energía azul es lanzado hacia una criatura dentro del alcance, formando un constante arco de relámpago entre el objetivo y tú. Haz un ataque de conjuro a distancia contra esa criatura. En un impacto, el objetivo sufre 1d12 puntos de daño por electricidad, y en cada uno de tus turnos mientras dure, puedes usar tu acción para realizar 1d12 puntos de daño por electricidad al objetivo automáticamente. Este conjuro finaliza si usas tu acción para hacer otra cosa. Este conjuro también finaliza si el objetivo está alguna vez fuera del alcance del conjuro o si tiene cobertura total de ti.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño inicial se incrementa en 1d12 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de zanahoria deshidratada o un ágata)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria para concederle la habilidad de ver en la oscuridad. Durante la duración del conjuro, la criatura elegida puede ver en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies (12 casillas, 18 m).

VISIÓN VERDADERA

Nivel 6, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un ungüento para los ojos de 25 po de valor; está hecho de polvo de setas, azafrán y grasa; que el conjuro consume)

Duración: 1 hora

Este conjuro proporciona a la criatura voluntaria que tocas, la habilidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dure el conjuro, la criatura tiene visión verdadera, se da cuenta de puertas secretas ocultas por magia, y puede ver en el Plano Etéreo, todo en un alcance de 120 pies (24 casillas, 36 m).

VOLAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (la pluma del ala de cualquier ave)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo gana una velocidad de vuelo de 60 pies (12 casillas, 18 m) durante la duración del conjuro. Cuando el conjuro finaliza, si el objetivo aún está en el aire, cae a menos que pueda detener la caída.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, puedes elegir

una criatura adicional como objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

ZANCADA ARBÓREA

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: Personal.

Componentes: V, S.

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Adquieres la habilidad de entrar en un árbol y moverte desde dentro del mismo hasta dentro de otro árbol del mismo tipo que se encuentre hasta a 500 pies (100 casillas, 150 m). Los dos árboles deben estar vivos y al menos tan grandes como tú. Debes usar 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de movimiento para entrar en el árbol. Conoces instantáneamente la localización de todos los árboles del mismo tipo a 500 pies (100 casillas, 150 m) de distancia y, como parte del movimiento usado para entrar en el árbol, puedes pasar dentro de uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Apareces en un punto de tu elección a 5 pies (1 casilla, 1.5 m) del árbol destino, usando otros 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de movimiento. Si no tienes suficiente movimiento, apareces a 5 pies (1 casilla, 1.5 m) del árbol en el que has entrado.

Puedes usar esta habilidad de transporte una vez por asalto durante la duración. Debes terminar cada turno fuera de un árbol.

ZANCADA PRODIGIOSA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura. La velocidad de la criatura se incrementa en 10 pies (2 casillas, 3 m) hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo con un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

ZONA DE VERDAD

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies (12 casillas, 24 m)

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 15 pies (3 casillas, 4.5 m) de radio centrado en un lugar de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, una criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o empiece su turno allí debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, la criatura no puede decir una mentira deliberada mientras esté en el radio. Tú sabes si cada criatura hace la tirada de salvación con éxito o si la falla.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y por consiguiente puede evitar responder preguntas las cuales normalmente respondería con una mentira. Una criatura puede ser evasiva en sus respuestas siempre y cuando permanezca dentro del límite de la verdad.

APÉNDICE A: CONDICIONES

LAS CONDICIONES ALTERAN LAS CAPACIDADES DE una criatura de varias formas y pueden surgir como resultado de un conjuro, un rasgo de clase, el ataque de un monstruo u otro efecto. La mayoría de condiciones, como cegado, son incapacidades, pero algunas, como invisible, pueden ser ventajosas.

Una condición dura hasta o bien es contrarrestada (por ejemplo la condición de tumbado es contrarrestado poniéndose de pie) o durante un tiempo especificado por el efecto que impuso la condición.

Si varios efectos imponen la misma condición sobre una criatura, cada caso posee su propia duración, pero los efectos de la condición no empeoran. Una criatura o bien posee una condición o no.

Las definiciones siguientes describen que le pasa a una criatura mientras está sujeta a una condición.

ASUSTADO

- Una criatura asustada posee desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente del miedo este dentro de su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- La condición finaliza si el apresador es incapacitado (ver condición).
- La condición finaliza si un efecto hace que la criatura apresada salga del alcance del apresador o el efecto que lo apresa, como cuando una criatura es arrojada lejos por el conjuro onda atronadora.



ATURDIDO

- Una criatura aturdida esta incapacitada (consulta la condición), y no puede moverse, y solo puede hablar de forma vacilante.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.

ENCANTADO

- Una criatura encantada no puede atacar al encantador o elegir al encantador como objetivo de rasgos o efecto mágicos dañinos.
- El encantador posee ventaja en cualquier prueba de característica para interactuar socialmente con la criatura.

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera escuchar.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada posee desventaja a las tiradas de ataque y pruebas de característica.

AGOTAMIENTO

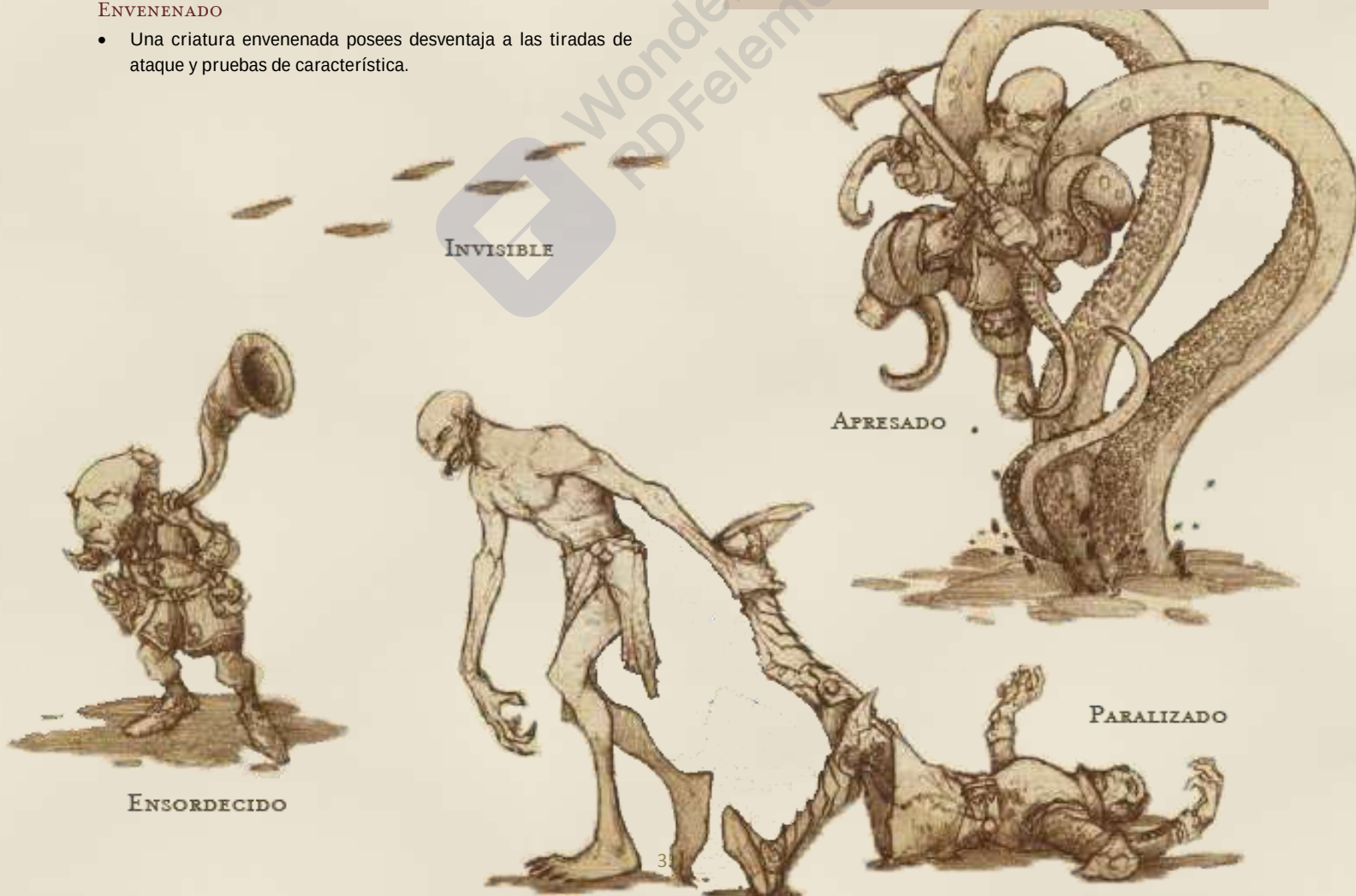
Algunas habilidades especiales y peligros del entorno, como el hambre y las altas o bajas temperaturas, pueden llevar a una condición especial llamada agotado. La condición agotado está dividida en 6 niveles. Un efecto puede darle a una criatura uno o más grados de agotamiento como está especificado en la siguiente descripción:

Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de característica.
2	Movimiento recudido a la mitad.
3	Desventaja en tiradas de ataque y de salvación.
4	Puntos de Golpe totales reducidos a la mitad.
5	Movimiento recudido a 0.
6	Muerte.

Si una criatura que ya sufre la condición agotado, es afectada por otro efecto que cause la misma condición, su nivel actual de agotamiento se incrementa por la cantidad indicada en la descripción del efecto.

Una criatura agotada sufre la penalización de su respectivo nivel de agotamiento y también la de los anteriores. Por ejemplo, una criatura que sufre de la condición agotada en el grado 2, reducirá su movimiento a la mitad y también tendrá desventaja en las pruebas de característica. Un efecto que remueva la condición agotado, reducirá en la criatura la cantidad de grados de agotamiento especificada por el efecto, para que todos los efectos de la condición terminen, el grado de agotamiento de la criatura debe ser reducido a 0.

Terminar un descanso prolongado reduce en 1 grado el nivel de agotamiento de la criatura, siempre y cuando esta haya comido y bebido algo.



INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar acciones o reacciones.

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente es incapacitada (consulta la condición), no puede moverse o hablar, y no es consciente de lo que le rodea.
- La criatura suelta cualquier cosa que este sujetando y queda tumbado.
- La criatura automáticamente falla las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un impacto crítico si el atacante este a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura.

INVISIBLE

- Una criatura invisible es imposible de ver sin la ayuda de magia o un sentido especial. Para el propósito de esconderse, la criatura se encuentra fuertemente escondida. La ubicación de la criatura solo puede ser detectada por cualquier sonido que haga o por cualquier rastro que deje.
- Las tiradas de ataque en contra de la creatura poseen desventaja, mientras que las tiradas de ataque de la criatura invisible poseen ventaja.

NEUTRALIZADO

- La velocidad de una criatura neutralizada se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja, y las tiradas de ataque de la criatura poseen desventaja.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de salvación de Destreza.

**TUMBADO****NEUTRALIZADO****INCONSCIENTE****ENVENENADO****ATURDIDO**



PARALIZADO

- Una criatura paralizada esta incapacitada (consulta la condición) y no puede moverse o hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un impacto crítico si el atacante está a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada queda transformada, junto con cualquier objeto no mágico que este sujetando o transportando, en una sustancia inanimada sólida (normalmente piedra). Su peso se multiplica por diez, y deja de envejecer.
- La criatura esta incapacitada (consulta la condición), no puede moverse o hablar, y no es consciente de lo que sucede a su alrededor.
- Tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- La criatura posee resistencia a todo daño.
- La criatura es inmune al veneno y la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad ya en su sistema queda suspendida, no neutralizada.

TUMBADO

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es arrastrarse, a no ser que se ponga de pie y por tanto finalice la condición.
- La criatura posee desventaja a las tiradas de ataque.

Una tirada de ataque contra la criatura posee ventaja si el atacante está a menos de 5 pies (1,5 m) de la criatura. De otro modo, la tirada de ataque posee desventaja.

APÉNDICE B: DIOSES DEL MULTIVERSO

La religión es una parte importante de la vida en los mundos del multiverso de D&D. Cuando los dioses caminan sobre el mundo, los clérigos canalizan el poder divino, cultos malvados ejecutan sacrificios oscuros en guaridas subterráneas, y resplandecientes paladines se erigen como faros de luz contra la oscuridad. Es difícil ser ambivalente sobre las deidades y negar su existencia.

Muchas personas en los mundos de D&D adoran diferentes dioses en diferentes tiempos y circunstancias. Los habitantes de Los Reinos Olvidados, por ejemplo, podrían rezarle a Sune para tener suerte en el amor, hacer una ofrenda a Waukeen antes de dirigirse al mercado, y rezar para apaciguar a Talos cuando una tormenta golpea de manera severa: todo en el mismo día. Muchas personas tienen un favorito entre los dioses, uno cuyos ideales y enseñanzas marcaron su propio camino. Y solo algunas personas se dedican enteramente a un solo dios, generalmente sirviéndolo como sacerdote o campeón de sus ideales.

Tu DM determina qué dioses, si hay alguno, son adorados en su campaña. De entre todos los dioses disponibles, tú puedes elegir un solo dios para tu personaje, al que servir, adorar, o solo venerar de boquilla. O puedes elegir a varios a los que tu personaje reza a menudo. O haz solo una nota mental de los dioses que son reverenciados en la campaña de tu DM, de manera que puedas invocar sus nombres cuando sea apropiado. Si estás jugando un Clérigo o un personaje con el trasfondo de Acolito, decide a qué dios sirve o servía, y considera los dominios sugeridos de la deidad cuando elijas los dominios de tu personaje.

PANTEONES EN D&D

Cada mundo en el multiverso de D&D tiene su propio panteón de deidades, variando en tamaño desde los prolíficos panteones de los Reinos Olvidados y Greyhawk, a las religiones más focalizadas de Eberron y Dragonlance. Muchas de las razas no humanas adoran a los mismos dioses en diferentes mundos (Moradin, por ejemplo, es reverenciado por los enanos en los Reinos Olvidados, Greyhawk y muchos otros mundos).

REINOS OLVIDADOS

Docenas de deidades son reverenciadas, adoradas y temidas a lo largo del mundo de los Reinos Olvidados. Al menos treinta deidades son ampliamente conocidas en los Reinos, y muchas otras son adoradas localmente por tribus individuales, cultos pequeños, o ciertas sectas de grandes templos religiosos.

GREYHAWK

Los dioses de Greyhawk vienen de, al menos, cuatro panteones diferentes que representan la fe de varios grupos étnicos que han poblado el continente de Oerik a través de los tiempos. Como

LOS DOMINIOS DE VIDA Y MUERTE

Muchas deidades en esta sección sugieren el Dominio de Vida, particularmente si están muy relacionadas con curación, protección, nacimiento, crianza, o fertilidad. Como se describe en el Capítulo 3, el dominio de Vida es increíblemente amplio, y los clérigos de una deidad no malvada pueden elegirlo.

Existen varias deidades, malvadas principalmente, que sugieren el dominio de Muerte, detallado en la Guía del Dungeon Master. Muchos de los clérigos que eligen este dominio son PNJ malvados, pero si tú deseas adorar a un dios de la muerte, consulta a tu DM.

resultado, hay una gran cantidad de puestos solapados en sus portafolios: Pelor es el Dios del sol para los humanos Flan de Flanaess, y Pholtus es el Dios del sol para los humanos Oeridios de Flanaess, por ejemplo.

DRAGONLANCE

Los dioses del mundo de Krynn están repartidos en tres familias: siete dioses del Bien dirigidos por Paladine y Mishakal, siete dioses de la Neutralidad dirigidos por Gilean, y siete dioses del Mal dirigidos por Takhisis y Sargonnas. Estas deidades han sido llamadas por diferentes nombres y tenido diferente nivel de estima entre las personas y culturas a lo largo de la historia del mundo, pero son los únicos dioses de este mundo: su lugar está fijo entre las estrellas y constelaciones.

EBERRON

El mundo de Eberron tiene muchas religiones diferentes, pero las más importantes giran en torno al panteón llamado Hueste Soberana, y su sombra malvada, Los Seis Oscuros. Se cree que los dioses de la Hueste Soberana tienen dominio sobre cada aspecto de la existencia, y que hablan con una única voz. Pero los Seis Oscuros son los dioses primitivos, sangrientos, y crueles, que ofrecen una voz divergente.

El resto de religiones de Eberron son muy diferentes de los tradicionales panteones de D&D. La iglesia monoteísta de la Llama Plateada está dedicada a luchar contra la maldad en el mundo, pero a su vez está plagada por la corrupción en sus propias filas. La filosofía de la Sangre de Vol enseña que la divinidad vive dentro de todos los seres mortales y veneran a los muertos vivientes, quienes se han asegurado la inmortalidad. Varios cultos enloquecidos adoran a los demonios y horrores que están prisioneros en la Infraoscuridad de Eberron (llamada Khyber, El Dragón Inferior). Los seguidores del Camino de la Luz creen que el mundo se dirige a un glorioso futuro donde las sombras que nublan este mundo serán transformadas en luz. Y dos naciones

relacionadas de elfos reverencian a sus espíritus ancestrales: La Corte Eterna, preservados como espíritus o incluso como muertos vivos, y los Espíritus Glorificados del Pasado, los grandes héroes de las Antiguas Guerras.

DEIDADES NO HUMANAS

Ciertos dioses están estrechamente relacionados con razas no humanas y son adorados en muchos mundos diferentes, aunque no siempre de la misma manera. Las razas no humanas de los Reinos Olvidados y de Greyhawk comparten estas deidades.

Las razas no humanas generalmente tienen un completo panteón a su disposición. Además de Moradin, por ejemplo, el dios enano incluye la esposa de Moradin, Berronar Truesilver, y un número de otros dioses que son los hijos y los nietos: Abbathor, Clangeddin Silverbeard, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brightaxe, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr, y Vergadain. Clanes individuales y reinos de enanos podrían reverenciar a alguna, todas o ninguna de estas deidades, y algunos tienen otros dioses desconocidos (o conocidos por otros nombres) por los forasteros.

Deidades de los Reinos Olvidados

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Auril, diosa del invierno	NM	Naturaleza, Tormentas	Copo de nieve de seis puntas.
Azuth, dios de los magos	LN	Conocimiento	Mano izquierda señalando hacia arriba, perfilada con fuego.
Bane, dios de la tiranía	LM	Guerra	Mano derecha negra alzada, pulgar y dedos en puño.
Beshaba, diosa del infortunio	CM	Superchería	Cornamenta negra.
Bhaal, dios del asesinato	NM	Muerte	Calavera rodeada por un anillo de lágrimas de sangre.
Chauntea, diosa de la agricultura	NB	Vida	Haz de grano o una rosa en flor sobre una corona de grano.
Cyric, dios de las mentiras	CM	Superchería	Cráneo blanco sin mandíbula sobre un sol púrpura ardiente.
Deneir, dios de la escritura	NB	Conocimiento	Vela encendida sobre un ojo.
Eldath, diosa de la paz	NB	Naturaleza, Vida	Una cascada derramándose en una poza en calma.
Gond, dios de la artesanía	N	Conocimiento	Rueda dentada de cuatro radios.
Helm, dios de la protección	LN	Luz, Vida	Ojo abierto en un guantelete alzado.
Ilmater, dios del sufrimiento	LB	Vida	Par de manos atadas por las muñecas con un cordón rojo.
Kelemvor, dios de los muertos	LN	Muerte	Brazo esquelético alzado sosteniendo una balanza.
Lathander, dios del nacimiento y renovación	NB	Luz, Vida	Un camino que viaja hasta un amanecer.
Leira, diosa de la ilusión	CN	Superchería	Triángulo boca abajo conteniendo un remolino de niebla.
Lliira, diosa del placer	CB	Vida	Triángulo de tres estrellas de seis puntas.
Loviatar, diosa del dolor	LM	Muerte	Látigo de nueve colas con púas.
Malar, dios de la caza	CM	Naturaleza	Garra de bestia.
Máscara, dios de los ladrones	CN	Superchería	Máscara negra.
Mielikki, diosa de los bosques	NB	Naturaleza	Cabeza de unicornio.
Milil, dios de la poesía y canciones	NB	Luz	Arpa de cinco cuerdas hecha de hojas.
Myrkul, dios de la muerte	NM	Muerte	Calavera humana blanca.
Mystra, diosa de la magia	NB	Conocimiento	Círculo de siete estrellas, o nueve estrellas rodeando una niebla roja que fluye, o una sola estrella.
Oghma, dios del conocimiento	N	Conocimiento	Pergamino en blanco.
Savras, dios de la adivinación y destino	LN	Conocimiento	Bola de cristal conteniendo muchos tipos de ojos.
Selûne, diosa de la luna	CB	Conocimiento, Vida	Un par de ojos rodeados por siete estrellas.
Shar, diosa de la oscuridad y calamidad	NM	Muerte, Superchería	Disco negro con borde púrpura.
Silvanus, dios de la naturaleza salvaje	N	Naturaleza	Hoja de roble.
Sune, diosa del amor y la belleza	CB	Luz, Vida	Rostro de una mujer de pelo rojo.
Talona, diosa de la enfermedad y el veneno	CM	Muerte	Tres lágrimas en un triángulo.
Talos, dios de las tormentas	CM	Tormentas	Tres rayos irradiando de un punto central.
Tempus, dios de la guerra	N	Guerra	Espada en llamas alzada.
Torm, dios del coraje y el sacrificio	LB	Guerra	Guantelete derecho blanco.
Tymora, diosa de la buena fortuna	CB	Superchería	Moneda boca arriba.
Tyr, dios de la justicia	LB	Guerra	Balanza equilibrada descansando en un martillo de guerra.
Umberlee, diosa del mar	CM	Tormentas	Ola curvándose a izquierda y derecha.
Waukeen, diosa del comercio	N	Conocimiento, Superchería	Moneda alzada con el perfil de Waukeen mirando a la izquierda.

Deidades de Greyhawk

Dios	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Beory, diosa de la naturaleza	N	Naturaleza	Disco verde.
Boccob, dios de la magia	N	Conocimiento	Ojo dentro de un pentagrama.
Celestian, dios de las estrellas y los errantes	N	Conocimiento	Arco de siete estrellas dentro de un círculo.
Ehlonna, diosa de los bosques	NB	Vida, Naturaleza	Cuerno de Unicornio.
Erythnul, dios de la envidia y la matanza	CM	Guerra	Gota de sangre.
Fharlanghn, dios de los horizontes y el viaje.	NB	Conocimiento, Superchería	Círculo cruzado por una línea horizontal curva.
Heironeous, dios de la Caballerosidad y el valor	LB	Guerra	Rayo.
Hextor, dios de la guerra y la discordia.	LM	Guerra	Seis flechas apuntando hacia abajo en un abanico.
Kord, dios del atletismo y el deporte	CB	Tempestad, Guerra	Cuatro lanzas y cuatro mazas radiando hacia afuera desde un punto central.
Incabulos, dios de la plaga y la hambruna	NM	Muerte	Ojo de reptil con un diamante horizontal.
Istus, diosa de la suerte y el destino	N	Conocimiento	Rueda de hilar con tres hebras.
Luz, dios del dolor y la opresión	CM	Muerte	Calavera humana sonriente.
Nerull, dios de la muerte	NM	Muerte	Calavera, ya sea con una hoz o una guadaña.
Obad-Hai, dios de la naturaleza	N	Naturaleza	Hoja de roble y una bellota.
Olidammara, dios de la juerga	CN	Superchería	Máscara riéndose.
Pelor, dios del sol y la sanación	NB	Vida, Luz	Sol.
Pholtus, dios de la luz y de la ley	LB	Luz	Sol plateado o luna llena parcialmente eclipsada por una luna creciente pequeña.
Ralishaz, dios de la mala suerte y la locura	CN	Superchería	Tres varas de hueso del destino.
Rao, dios de la paz y la razón	LB	Conocimiento	Corazón blanco.
San Cuthbert, dios del sentido común y el celo	LN	Conocimiento	Círculo en el centro de un estallido estelar de líneas.
Tharizdun, dios de la eterna oscuridad	CM	Superchería	Espiral oscura o Zigurat invertido.
Trithereon, dios de la libertad y la retribución	CB	Guerra	Triskelion.
Ulaa, diosa de las colinas y las montañas	LB	Vida, Guerra	Montaña con un círculo en el centro.
Vecna, dios de los secretos malvados	NM	Conocimiento	Mano con un ojo en la palma.
Wee Jas, diosa de la magia y la muerte	LN	Muerte, Conocimiento	Calavera roja enfrente de una <i>bola de fuego</i> .

Deidades de Dragonlance

Los Dioses de la Bondad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Paladine, dios de los gobernantes y guardianes	LB	Guerra	Triángulo plateado.
Branchala, dios de la música	NB	Luz	Harpa de bardo.
Habbakuk, dios de la vida animal y el mar	NB	Naturaleza, Tempestad	Pájaro azul.
Kiri-Jolith, dios del honor y la guerra	LB	Guerra	Cuernos de bisonte.
Majere, dios de la meditación y el orden	LB	Conocimiento	Araña de bronce.
Mishakal, diosa de la sanación	LB	Conocimiento, Vida	Símbolo del infinito azul.
Solinari, dios de la magia buena	LB	No clérigos	Círculo o esfera blanca.
Los Dioses de la Neutralidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Gilean, dios del conocimiento	N	Conocimiento	Libro abierto.
Chislev, diosa de la naturaleza	N	Naturaleza	Pluma.
Reorx, dios de la artesanía	N	Conocimiento	Martillo de forja.
Shinare, diosa de la riqueza y el comercio	N	Conocimiento, Superchería	Ala de Grifo.
Sirrion, dios del fuego y el cambio	N	Naturaleza	Fuego multicolor.
Zivilyn, dios de la sabiduría	N	Conocimiento	Gran árbol verde o dorado.
Lunitari, diosa de la magia neutral	N	No clérigos	Círculo o esfera roja.
Los Dioses de la Maldad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Takhisis, diosa de la noche y el odio	LM	Muerte	Media luna negra.
Chemosh, dios de los muertos vivos	LM	Muerte	Calavera amarilla.
Hiddukel, dios de las mentiras y la avaricia	CM	Superchería	Báscula de mercader rota.
Morgion, dios de la enfermedad y el secretismo	NM	Muerte	Capucha con dos ojos rojos.
Sargonnas, dios de la venganza y el fuego	LM	Guerra	Cóndor rojo estilizado.
Zeboim, diosa del mar y las tormentas	CM	Tempestad	Caparazón de tortuga.
Nuitari, dios de la magia malvada	LM	No clérigos	Círculo o esfera negra.

Deidades de Eberon

La Hueste Soberana	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Arawai, diosa de la fertilidad	NB	Vida, Naturaleza	Haz de trigo amarrada con un moño verde.
Aureon, dios de la ley y el conocimiento	LN	Conocimiento	Tomo abierto.
Balinor, dios de las bestias y la caza	N	Vida, Naturaleza	Par de cornamentas.
Boldrei, diosa de la comunidad y el hogar	LB	Vida	Fuego en un corazón de piedra.
Dol Arrah, diosa de la luz solar y el honor	LB	Luz, Guerra	Sol nascente.
Dol Dorn, dios de la fortaleza física	CB	Guerra	Espada larga cruzada sobre un escudo.
Kol Korran, dios del comercio y la riqueza	N	Superchería	Moneda dorada de nueve lados.
Olladra, diosa de la buena fortuna	NB	Vida, Superchería	Dominó.
Onatar, dios de la artesanía	NB	Conocimiento	Martillos y pinzas cruzadas.
Los Seis Oscuros	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
El Devorador, dios de la ira de la naturaleza	NM	Tempestad	Grupo de cinco huesos afilados.
La Furia, diosa de la ira y la locura	NM	Guerra	Vermis alada con cabeza y torso de mujer.
El Guardián, dios de la avaricia y la muerte	NM	Muerte	Piedra de dragón en forma de colmillo.
La Burla, dios de la violencia y la traición	NM	Guerra	Cinco herramientas manchadas en sangre.
La Sombra, dios de la magia oscura	CM	Conocimiento	Torre de obsidiana.
El Viajero, deidad del caos y el cambio	CN	Conocimiento, Superchería	Cuatro huesos cruzados con runas marcadas.
Otras Fes de Eberon	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
La Llama Plateada, deidad de la protección y la bondad	LB	Vida, Luz, Guerra	Llama dibujada o moldeada en plata.
La Sangre de Vol, Filosofía de la inmortalidad y la no-muerte.	LN	Muerte, Vida	Calavera de dragón estilizada en una gema en forma de lagrima.
Culto del Dragón Inferior, deidades de la locura	NM	Superchería	Varía.
El Camino de la Luz, filosofía de luz y automejora	LN	Vida, Luz	Cristal brillante.
La Corte Eterna, ancestros élficos	NB	Conocimiento, Vida	Varía.
Los Espíritus del Pasado, ancestros élficos	CB	Guerra	Varía.

Deidades no Humanas

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Bahamut, Dios dragón de la bondad	LB	Vida, Guerra	Cabeza de dragón de perfil.
Blibdoolpoolp, diosa de los kou-toa	NM	Muerte	Cabeza de langosta o perla negra.
Corellon Larethian, deidad élfica de las artes y la magia	CB	Luz	Luna creciente o estallido estelar.
Deep Sashelas, Dios élfico del océano	CB	Naturaleza, Tempestad	Delfín.
Eadro, dios tritón del mar	N	Naturaleza, Tempestad	Diseño espiral.
Garl Glittergold, dios gnomo de la superchería y el engaño	LB	Superchería	Pepita de oro.
Grolantor, dios de la guerra de los gigantes de la colina	CM	Guerra	Bastón de madera.
Gruumsh, dios orco de las tormentas y la guerra	CM	Tempestad, Guerra	Ojo sin parpadear.
Hruggek, dios bugbear de la violencia	CM	Guerra	Lucero del alba (arma).
Kurtulmak, dios kobold de la guerra y la minería	LM	Guerra	Calavera de gnomo.
Laogzed, dios troglodita del hambre	CM	Muerte	Imagen de un dios lagarto o rana.
Lolth, diosa drow de las arañas	CM	Superchería	Araña.
Maglubiyet, diosa goblinoide de la guerra	LM	Guerra	Hacha sangrienta.
Moradin, dios enano de la creación	LB	Conocimiento	Martillo y yunque.
Rillifane Rallathil, dios del bosque para los Elfos del Bosque	CB	Naturaleza	Roble.
Sehanine Moonbow, diosa élfica de la luna	CB	Conocimiento	Luna creciente.
Sekolah, dios sahuagin de la cacería	LM	Naturaleza, Tempestad	Tiburón.
Semuanya, deidad de la gente lagarto de la supervivencia	N	Vida	Huevo.
Skerrit, dios centauro y sátiro de la naturaleza	N	Naturaleza	Roble creciendo de una bellota.
Skoraeus Stonebones, dios de los gigantes de piedra y las artes	N	Conocimiento	Estalactita.
Surtur, dios de los gigantes de fuego y la artesanía	LM	Conocimiento, Guerra	Espada llameante.
Thrym, dios de los gigantes de hielo y la fuerza	CM	Guerra	Hacha de doble filo blanca.
Tiamat, diosa dragón del mal	LM	Superchería	Cabeza de dragón con cinco marcas de garras.
Yondalla, diosa mediana de la fertilidad y la protección	LB	Vida	Escudo.

PANTEONES DE FANTASÍA HISTÓRICA

Los panteones Celtas, Egipcios, Griegos, y Nórdicos son interpretaciones fantásticas de la historia religiosa de nuestros tiempos antiguos. Estos incluyen deidades que son apropiadas para su uso en un juego de D&D, separados de su contexto histórico en el mundo real y unidos en panteones que sirven a las necesidades del juego.

EL PANTEÓN CELTA

Se dice que algo salvaje se esconde en el corazón de cada alma, un lugar que estremece como el sonido de los gansos gritando en la noche, o el viento silbante que surca entre los pinos hasta llegar a la misteriosa zona roja del muérdago sobre un roble; y ese lugar es la zona en la que moran los dioses celtas. Ellos brotan del arroyo y la corriente, y su poder aumenta con la fuerza de un roble y la belleza de los bosques y los amplios páramos. Cuando el primer leñador se atrevió a poner un nombre a las caras que observó en el tronco de un árbol, o a la voz balbuceante de un arroyo, estos dioses se forzaron a sí mismos a existir.

Los dioses celtas son normalmente servidos tanto por druidas como por clérigos, aunque estos se encuentran condicionados por las fuerzas de la naturaleza a las que sirven los druidas.

EL PANTEÓN GRIEGO

Los dioses del Olimpo se dieron a conocer con el suave romper de las olas contra la orilla y el repicar del trueno entre los picos envueltos en nubes. Los espesos bosques infestados de jabalís y plantas secas, y laderas cubiertas de olivos conservan la evidencia de su paso. Cada aspecto de la naturaleza conserva los ecos de su presencia, y también han creado un lugar para sí mismos en el corazón humano.

EL PANTEÓN EGIPCIO

Estos dioses son una dinastía joven de una antigua familia divina, y han heredado la regencia del cosmos y mantenido el principio divino

de Ma'at: el orden fundamental de verdad, justicia, leyes y orden que pone a dioses, faraones, hombres y mujeres en su lógico y correcto lugar en el universo.

El panteón Egipcio es inusual al tener tres dioses con el dominio Muerte con diferentes alineamientos. Anubis es el dios Legal Neutral de la otra vida, quien juzga las almas de los muertos. Set es el dios Caótico Malvado de la muerte, quizá más conocido por matar a su hermano Osiris. Y Nephthys es la diosa Caótica Buena del luto. Por tanto, aunque casi todos los clérigos del dominio Muerte (ver Guía del Dungeon Master) son personajes villanos, los clérigos que sirven a Anubis o a Nephthys no necesitan serlo.

EL PANTEÓN NÓRDICO

Donde la tierra se desploma desde las cumbres nevadas hacia los fiordos helados más abajo, donde los barcos se elaboran en la playa, donde los glaciares fluyen y se retiran con cada otoño y primavera; esta es la tierra de los Vikingos, hogar del panteón Nórdico. Es un clima brutal, que llama a un estilo brutal de vida. Los guerreros de esta tierra tienen que adaptarse a las condiciones más adversas para sobrevivir, pero no han sido constreñidos por las necesidades del entorno. Dada su necesidad de asaltar por comida y riqueza, es sorprendente como los mortales resultaron tan bien como lo hicieron. Sus poderes reflejan la necesidad de estos guerreros de tener un liderazgo fuerte y tomar rápidas decisiones. Por lo tanto, ellos ven a sus deidades en cada curva de un río, los escuchan en cada choque del trueno y en el surgir de los glaciares, y los huelen en el humo de una casa ardiendo.

El panteón Nórdico incluye dos grandes familias, los Aesir (deidades de la guerra y el destino) y los Vanir (deidades de la fertilidad y la prosperidad). Una vez enemigos, estas dos familias son ahora aliadas afines contra su enemigo común: los gigantes (incluyendo el dios Surtur y Thrym). Al igual que en el panteón de Greyhawk, dioses de diferentes familias algunas veces tienen esferas de influencia sobrepuestas: Frey (de los Vanir) y Odur (de los Aesir) son asociados con el sol, por ejemplo.

Dioses Celtas

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
El Daghdha, dios del clima y los cultivos	CB	Naturaleza, Superchería	Caldero burbujeante o escudo.
Arawn, dios de la vida y la muerte	NM	Vida, Muerte	Estrella negra sobre fondo gris.
Belenus, dios del sol, la luz y la calidez	NB	Luz	Disco solar sobre piedras verticales.
Brigantia, diosa de los ríos y la ganadería	NB	Vida	Puente peatonal.
Diancecht, dios de la medicina y la sanación	LB	Vida	Ramas de roble y muérdago cruzados.
Dunatis, dios de las montañas y las cumbres	N	Naturaleza	Sol rojo cubierto por la cima de una montaña.
Goibhniu, dios de los herrería y la sanación	NB	Conocimiento, Vida	Mazo gigante sobre espada.
Lugh, dios de las artes, el viaje y el comercio	CN	Conocimiento, Vida	Un par de manos largas.
Manannan mac Lir, dios de los océanos y las criaturas marinas	LN	Naturaleza, Tempestad	Ola de agua blanca o verde.
Math 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.
Oghma, dios del discurso y la escritura	NB	Conocimiento	Pergamino desplegado.
Silvanus, dios de la naturaleza y los bosques	N	Naturaleza	Árbol de roble veraniego.

Deidades Griegas

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Zeus, dios del cielo, gobernante 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 sanación	CB	Conocimiento, Vida, Luz	Lira.
Ares, dios de la guerra y la contienda	CM	Guerra	Lanza.
Artemisa, diosa de la caza y el parto	NB	Vida, Naturaleza	Arco y flecha en un disco lunar.
Atenea, diosa de la sabiduría y la civilización	LB	Conocimiento, Guerra	Búho.
Deméter, diosa de la agricultura	NB	Vida	Cabeza de yegua.
Dionisio, dios de la alegría y el vino	CN	Vida	Tirso (bastón con una piña de pino en la punta).
Hades, dios del inframundo	LM	Muerte	Carnero negro.
Hécate, diosa de la magia y la luna	CM	Conocimiento, Superchería	Entorno lunar.
Hefestos, dios de la herrería y la artesanía	NB	Conocimiento	Martillo y yunque.
Hera, diosa del matrimonio y la intriga	NB	Superchería	Abanico de plumas de pavo real.
Hércules, dios de la fuerza y la aventura	CB	Tempestad, Guerra	Cabeza de león.
Hermes, dios del viaje y el comercio	CB	Superchería	Caduceo (bastón alado con serpientes).
Nike, diosa de la victoria	LN	Guerra	Mujer alada.
Pan, dios de la naturaleza	CN	Naturaleza	Siringe (flauta de pan).
Poseidón, dios del océano y los terremotos	CN	Tempestad	Tridente.
Tiqué, diosa de la buena fortuna	N	Superchería	Pentagrama rojo.

Deidades Egipcias

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Re-Horakhty, dios del sol, gobernante de los dioses	LB	Vida, Luz	Disco solar rodeado por serpientes.
Anubis, dios del juicio y la muerte	LN	Muerte	Chacal negro.
Apep, dios del mal, fuego, y serpientes	NM	Superchería	Serpientes llameantes.
Bast, diosa de los gatos y la venganza	CB	Guerra	Gato.
Bes, dios de la suerte y la música	CN	Superchería	Imagen de la deidad deformada.
Hathor, diosa del amor, la música y la maternidad	NB	Vida, Luz	Cabeza de vaca con cuernos y discos lunares.
Imhotep, dios de la artesanía y la medicina	NB	Conocimiento	Escalera piramidal.
Isis, diosa de la fertilidad y la magia	NB	Conocimiento, Vida	Ankh y estrella.
Nephthys, diosa de la muerte y el duelo	CB	Muerte	Cuernos alrededor de un disco lunar.
Osiris, dios de la naturaleza y el inframundo	LB	Vida, Naturaleza	Cayado y mayal.
Ptah, dios de la artesanía, el conocimiento y los secretos	LN	Conocimiento	Toro.
Set, dios de la oscuridad y las tormentas del desierto	CM	Muerte, Tempestad, Superchería	Cobra enroscada.
Sobek, dios del agua y los cocodrilos	LM	Naturaleza, Tempestad	Cabeza de cocodrilo con cuernos y plumas.
Thoth, dios del conocimiento y la sabiduría	N	Conocimiento	Ibis.

Deidades Nórdicas

Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Odin, dios del conocimiento y la guerra	NB	Conocimiento, Guerra	Ojo azul vigilante
Aegir, dios del mar y las tormentas	NM	Tempestad	Olas oceánicas violentas
Balder, dios de la belleza y la poesía	NB	Vida, Luz	Cáliz plateado con incrustaciones de gemas
Forseti, dios de la justicia y la ley	N	Luz	Cabeza de un hombre barbudo
Frey, dios de la fertilidad y el sol	NB	Vida, Luz	espadón azul hielo
Freya, diosa de la fertilidad y el amor	NB	Vida	Halcón
Frigga, diosa del parto y la fertilidad	N	Vida, Luz	Gato
Heimdall, dios de la vigilancia y la lealtad	LB	Luz, Guerra	Cuerno espiral musical
Hel, diosa del inframundo	NM	Muerte	Rostro de mujer, pudriéndose de un lado
Hermod, dios de la suerte	CN	Superchería	Pergamino alado
Loki, dios de los ladrones y la Superchería	NM	Superchería	Llama
Njord, dios del mar y el viento	NB	Naturaleza, Tempestad	Moneda de oro
Odur, dios de la luz y el sol	CB	Luz	Disco solar
Sif, diosa de la guerra	CB	Guerra	Espada levantada
Skadi, dios de la tierra y las montañas	N	Naturaleza	Pico Montañoso
Surtur, dios de los gigantes de fuego y la guerra	LM	Guerra	Espada Llameante
Thor, dios de las tormentas y el trueno	CB	Tempestad, Guerra	Martillo
Thrym, dios de los gigantes de fuego y el frío	CM	Guerra	Hacha de doble filo blanca
Tyr, dios del coraje y la estrategia	LN	Conocimiento, Guerra	Espada
Uller, dios de la caza y el invierno	CN	Naturaleza	Arco largo

APÉNDICE C: LOS PLANOS DE EXISTENCIA

EL COSMOS DEL JUEGO DE DUNGEONS & DRAGONS ES increíblemente vasto, y contiene una extensa multitud de mundos, así como una gran cantidad de dimensiones alternativas a la realidad, llamadas **planos de existencia**. Estas abarcan cada mundo donde los Dungeon Masters realizan sus aventuras, dentro del ámbito del relativamente mundano Plano Material. Más allá de este se encuentran los dominios de la materia y de la energía elemental pura, reinos de puro pensamiento y de carácter distintivo, los hogares de demonios y ángeles, y los dominios de los dioses.

Muchos conjuros y objetos mágicos pueden canalizar energía de estos planos, convocar las criaturas que allí acechan, comunicarse con sus habitantes, y permitir a los aventureros trasladarse allí. Cuando tu personaje adquiere gran poder a niveles superiores, podrías emprender una misión para rescatar a un amigo de las horribles profundidades del Abismo, o encontrarte levantando una jarra con los amigables gigantes de Ysgard. Podrías caminar en calles hechas de fuego solido o probar tu brío en el campo de batalla donde los caídos son resucitados cada amanecer.

EL PLANO MATERIAL

El Plano Material es el nexa donde la filosofía y las fuerzas elementales que definen los otros planos colisionan en un amasijo de existencia de vida mortal y materia mundana. Todos los mundos de D&D existen dentro del Plano

Material, convirtiéndolo en el punto de inicio de la mayoría de las campañas y aventuras. El resto del multiverso es definido en relación al Plano Material.

Los mundos del Plano Material poseen una diversidad infinita, porque reflejan la creativa imaginación de los DMs que sitúan sus aventuras ahí, así como los jugadores, cuyos personajes viven sus aventuras en esos lugares. Incluyen planetas desérticos devastados por la magia y mundos acuáticos repletos de islas, mundos donde la magia se combina con la tecnología más avanzada y otros mundos atrapados en una interminable Edad de Piedra, mundos donde caminan los dioses y otros que han sido abandonados por ellos.

Los mundos más conocidos en el multiverso son aquellos que han sido publicados como escenarios de campaña oficiales para el juego de D&D a lo largo de los años (Greyhawk, Blackmoor, Dragonlance, Los Reinos Olvidados, Mystara, Birthright, Dark Sun, y Eberron, entre otros). Cada uno de estos mundos ostenta su propio conjunto de heroicos aventureros y temibles villanos, sus propias ruinas antiguas y sus reliquias olvidadas, sus propios calabozos y sus propios dragones. Pero si tu campaña tiene lugar en uno de estos mundos, le pertenece a tu DM: podrías imaginarlo como una de las miles de versiones paralelas del mundo, que podría divergir de forma salvaje con respecto a las versiones publicadas.

ECOS DEL PLANO MATERIAL

El Plano Material es un lugar plagado de magia, y su naturaleza mágica se refleja en los dos planos que comparten su lugar central en el universo. Las Tierras Salvajes de las Hadas y el Páramo Sombrío son dimensiones paralelas que ocupan el mismo lugar en el cosmos; es por esto que a menudo se les conoce como ecos planares o planos espejo del Plano Material. Los mundos y los paisajes de estos planos reflejan el mundo natural del Plano Material, pero muestran estas características de formas diferentes (Majestuosas y fantásticas en las Tierras Salvajes de las Hadas, distorsionadas y sin color en los

PLANOS POSITIVOS Y NEGATIVOS

Como una bóveda sobre otros planos, El Plano Positivo es la fuente de energía radiante y la fuerza de vida salvaje que llena a todas las criaturas vivientes, desde el alfeñique hasta el sublime. Su reflejo oscuro es el Plano Negativo, la fuente de la energía sombría que destruye a los vivos y reanima a los muertos.



Paramos Sombríos). Donde hay un volcán en el Plano Material, una montaña tupida de cristales gigantes que brillan con un fuego intenso se eleva en las Tierras Salvajes de las Hadas, y una roca irregular que se asemeja a una calavera marca el lugar en los Paramos Sombríos.

Las **Tierras Salvajes de las Hadas**, también llamadas el Plano de las Hadas, es un lugar de luces suaves y maravillas, un país de gente pequeña con grandes deseos, un lugar de música y muerte. Es un reino de eterno crepúsculo, con suaves linternas que rebotan en la gentil brisa y luciérnagas gigantes que pasan zumbando entre las arboledas y los campos. El cielo esta encendido con una colección de luces desvanecidas, o quizás por el sol naciente. Aunque, de hecho, el sol nunca se oculta o se pone; se mantiene estacionado, oscuro y bajo en el cielo. Alejada de las zonas habitables gobernadas por la Corte Luminosa hay una tierra que es un enredadera de zarzas de espinas punzantes y pantanos impenetrables, el perfecto territorio para los Oscuros que emboscan allí a sus presas. Criaturas feéricas, como las convocadas por llamar a los seres del bosque y conjuros similares, acechan en las Tierras de las Hadas.

Los **Paramos Sombríos**, también llamados Plano de las Sombras, es una dimensión oscurecida, un mundo en blanco y negro donde los colores han sido erradicados de todas las cosas. Es un lugar de oscuridad toxica que odia la luz, donde el cielo es una bóveda negra sin sol y sin estrellas.

MÁS ALLÁ DEL PLANO MATERIAL

Más allá del Plano Material, la variedad de planos de existencia engloban reinos de mito y misterio. No son tan solo otros mundos, sino lugares con diferentes seres, formados y gobernados por principios espirituales y elementales alejados del mundo ordinario.

VIAJE PLANAR

Cuando los aventureros viajan a otros planos de existencia, están emprendiendo una travesía legendaria entre umbrales de existencia hacia un destino mítico donde se esforzaran para completar su misión. Este viaje es parte de la leyenda. Al desafiar los reinos de los muertos, buscar sirvientes celestiales de una deidad, o negociar con un efreeti, serán los protagonistas de canciones y leyendas en sus ciudades natales durante los años venideros.

Viajar a los planos más allá del Plano Material puede lograrse de dos maneras: conjurando un hechizo o usando un Portal Planar.

Conjuros. Hay varios hechizos que permiten el acceso directo o indirecto a otros planos de existencia. Cambio de plano y portal pueden transportar aventureros directamente a cualquier plano de existencia, con diferentes grados de precisión. Eterealidad permite a los aventureros entrar al Plano Etéreo y viajar a cualquiera de los otros planos que este toca: El Páramo Sombrío, las Tierras Salvajes de las Hadas o los Planos Elementales. Y el conjuro proyección astral permite a los aventureros proyectarse a sí mismos en el plano astral y trasladarse a los Planos Exteriores.

Portales. Un portal es un término general para una conexión interplanar estacionaria que conecta un lugar específico de un plano con un lugar específico en otro plano. Algunos portales parecen puertas, ventanas abiertas, o parajes envueltos en niebla, y el simple hecho de atravesarlos dispara el viaje interplanar. Otros son lugares —círculos de piedras verticales, torres inmensas, veleros, o incluso toda una ciudad— que existen en múltiples planos a la vez o fluctúan entre un plano y otro. Algunos son vórtices, unidos con un Plano Elemental a través de una ubicación similar en el Plano Material, como el corazón de un volcán (apuntando al Plano del Fuego), o las profundidades del océano (hacia el Plano del Agua).

PLANOS TRANSITIVOS

El Plano Etéreo y el Plano Astral son llamados los Planos Transitivos. Son principalmente planos vacíos que sirven de forma primaria como caminos para trasladarse de un plano a otro. Conjuros como eterealidad y proyección astral permiten a los personajes entrar en estos planos y trasladarse a través de ellos para alcanzar los planos que están más allá.

El **Plano Etéreo** es una dimensión nebulosa limitada por la niebla que en ocasiones es descrita como un gran océano. Sus orillas, llamadas el Borde Etéreo, se solapan con el Plano Material y los Planos Interiores, de manera que cada ubicación en estos planos tiene un lugar correspondiente en el Plano Etéreo. Algunas criaturas pueden ver dentro del Borde Etéreo, invisibilidad y ver realmente también proporcionan esta habilidad. Algunos efectos mágicos se extienden desde el Plano Material dentro del Borde Etéreo, particularmente efectos que usan energías de Fuerza como trampa de fuerza y muro de fuerza. Las profundidades de este plano, la Profundidad Etérea, es una región de remolinos brumosos y niebla multicolor.

El **Plano Astral** es el reino de los pensamientos y los sueños, donde los visitantes viajan como almas

desmembradas para alcanzar los planos divinos y demoniacos. Es un gran mar plateado, tanto el superior como el inferior, con volutas blancas y grises corriendo entre motas de luz que parecen estrellas distantes. Remolinos erráticos de color parpadean en medio del viento como monedas lanzadas al aire. Se pueden encontrar trozos ocasionales de materia solida aquí, pero la mayoría del Plano Astral es un dominio abierto y sin fin.

PLANOS INTERIORES

Los Planos Interiores rodean y envuelven el Plano Material y sus ecos, proveyendo sustancia elemental salvaje de la cual están hechos todos los mundos. Los cuatro **Planos Elementales** —Aire, Agua, Tierra y Fuego— forman un anillo alrededor del Plano Material, suspendidos dentro del agitado **Caos Elemental**.

En sus bordes más recónditos, donde están más cercanos al Plano Material (en un sentido geográfico conceptual y no literal), los cuatro Planos Elementales se asemejan al mundo del Plano Material. Los cuatro elementos se mezclan como lo hacen en el Plano Material, formando tierras, mares y cielos. Alejados del Plano Material, Los Planos Elementales son extraños y hostiles. Aquí, los elementos existen en su forma más pura (grandes expansiones de tierra sólida, fuego llameante, aguas cristalinas y aire inmaculado). Estas regiones son muy poco conocidas, así que cuando alguien habla del Plano del Fuego, por ejemplo, por lo general solo se refiere al borde de la región. En las lejanas extensiones de los Planos Interiores, los elementos puros se disuelven y sangran juntos en un tumulto interminable de energías que chocan y sustancias que colisionan: el Caos Elemental.

PLANOS EXTERIORES

Si los Planos Interiores forman la materia salvaje y la energía que crea el multiverso, los Planos Exteriores son la dirección, la idea y el propósito para su construcción. De acuerdo con ello, muchos sabios se refieren a los Planos Exteriores como planos divinos, planos espirituales, o planos piadosos. En los Planos Exteriores se conocen a sí mismos como el Hogar de las Deidades.

Cuando se discute cualquier cosa con las deidades el lenguaje utilizado tiene que ser muy metafórico. Sus hogares actuales no son literalmente “lugares”, pero ejemplifican la idea de que los Planos Exteriores son reinos de pensamientos y espíritus. Como ocurre en los Planos Elementales, uno puede imaginar la parte perceptible de los Planos Exteriores como una suerte de región fronteriza, mientras que el resto de regiones espirituales situadas más

allá viven por encima de las experiencias sensoriales ordinarias.

Incluso en esas zonas visibles, la apariencia puede ser engañosa. Inicialmente, muchos de los Planos Exteriores aparentan ser habitables y familiares a los nativos del Plano Elemental. Pero el paisaje puede cambiar a capricho de fuerzas poderosas que viven en los Planos Exteriores. Los deseos de estas fuerzas que acechan en estos planos pueden rehacerlos completamente, borrando y construyendo de nuevo la propia existencia para que se adapte mejor a sus necesidades.

La distancia es un concepto insignificante en los Planos Exteriores. Las Regiones visibles de los planos generalmente parecen pequeñas, pero pueden estirarse hasta aparentemente el infinito. Es posible visitar los Nueve Infernos, del primer nivel al noveno, en un solo día (si los poderes de los Infernos así lo desean). O puede llevar semanas a los viajeros caminar dentro de un nivel.

La parte conocida de los Planos Exteriores es un grupo de dieciséis planos que corresponden a los ocho alineamientos (excluyendo los neutrales) y las sombras que se filtran entre ellos.

Planos Exteriores

Plano Exterior	Alineamiento
Monte Celestial, Los Siete Cielos del	LB
Bytopia, Los Paraísos Gemelos de	NB, LB
Eliseo, Los Campos benditos de	NB
Tierras Bestiales, El yermo de las	NB, CB
Arborea, Los Claros Olímpicos de	CB
Ysgard, Los Dominios Heroicos del	CN, CB
Limbo, El Siempre Cambiante Caos del	CN
Pandemonio, Las profundidades azotadas por el viento del	CN, CM
Abismo, Las Capas Infinitas del	CM
Carceri, Las profundidades Tartáricas de	NM, CM
Hades, La Gran Desolación del	NM
Gehena, La Sombria Eternidad de	NM, LM
Los Nueve Infernos (de Baator)	LM
Aqueronte, El Campo de Batalla Infinito de	LN, LM
Mecanus, El Nirvana Mecánico de	LN
Arcadia, los Reinos Pasibles de	LN, LB

Los planos que tienen algunos elementos de bondad en su naturaleza son llamados los **Planos Superiores**. Criaturas celestiales, como ángeles y pegajos, moran en los Planos Superiores. Los planos con algún elemento de maldad son conocidos como los **Planos Inferiores**. Criaturas desalmadas como demonios, diablos y yugoloths acechan en los Planos Inferiores. El alineamiento de un plano es su esencia, y un personaje cuyo alineamiento no corresponda con el plano, sentirá que no encaja allí.

Cuando una criatura bondadosa visita el Eliseo, por ejemplo, se siente en sincronía con el plano, pero una criatura malvada se siente fuera de lugar y muy incómoda.

OTROS PLANOS

Hay una gran variedad de reinos que existen, de alguna forma, entre los planos conocidos de existencia o más allá de ellos.

SIGIL Y LAS TIERRAS REMOTAS

Las Tierras Remotas son el plano entre los Planos Exteriores, un lugar de neutralidad, pero no la neutralidad de la nada. En su lugar incorpora un poco de todo. Manteniéndolo todo en un balance paradójico (concordante y en oposición al mismo tiempo). Es una vasta región de variado terreno, con prados abiertos, montañas inmensas, y serpenteantes ríos poco profundos, muy parecido a un mundo ordinario del Plano Material.

Las Tierras Remotas son circulares, como una gran rueda (de hecho, aquellos que imaginan los planos exteriores circulares, como las Tierras Remotas, lo llaman el microcosmos de los planos). Es posible que este argumento se deba a que las Tierras Remotas hayan inspirado la idea de la Gran Rueda en primer lugar.

Alrededor del borde exterior de este círculo, uniformemente espaciado, están las **Ciudades Puerta**: dieciséis asentamientos, cada uno construido alrededor de un portal dirigido a alguno de los Planos Exteriores. Cada ciudad comparte características del plano a donde se dirige la puerta.

En el centro de las Tierras Remotas, como un eje de la rueda planar, una Aguja se erige, increíblemente alta en el cielo. Sobre esta pequeña punta flota la ciudad anillo de Sigil, La Ciudad de las Puertas. Esta bulliciosa metrópolis planar mantiene innumerables portales a otros planos y mundos.

Sigil es una ciudad de mercaderes. Bienes, mercancías e información llegan aquí a través de los planos. Hay un activo comercio de información sobre los planos, en especial sobre las palabras de activación o los objetos para abrir un portal en particular. Estas llaves son altamente buscadas, y muchos viajeros dentro de la ciudad están localizando un portal en particular o una llave que les permita continuar su viaje.

SEMIPLANOS

Los Semiplanos son pequeños espacios extra-dimensionales con sus propias reglas. Son piezas de realidad que no parecen encajar en ningún lugar. Los Semiplanos aparecen por una inmensa variedad de formas. Algunos son creados por conjuros, como semiplano, o generados por deseos de una poderosa deidad u otra fuerza.

Podrían existir de forma natural, como un trozo de realidad que ha sido separada del resto del multiverso, o como un universo recién nacido que va creciendo en poder. A un Semiplano concreto puede entrarse desde un solo punto donde este toca otro plano. Teóricamente, un conjuro de cambio de plano puede llevar viajeros a un semiplano, pero la frecuencia correcta requerida para el diapasón es extremadamente difícil de conseguir. El conjuro de portal es más fiable, asumiendo que el conjurador conoce el semiplano.

EL REINO LEJANO

El Reino Lejano está más allá del multiverso conocido. De hecho, puede tratarse de un multiverso totalmente separado, con sus propias leyes físicas y mágicas donde energías errantes del Reino Lejano se filtran en otros planos, y la vida y la materia son deformadas y torcidas en formas alienígenas que desafían la geometría y la biología ordinaria.

Las entidades que se mantienen en el Reino Lejano son demasiado extrañas para que una mente normal las acepte sin resultar dañada. Criaturas titánicas nadan en la nada, sumidas en la locura. Cosas indecibles susurran verdades horribles a aquellos que se atreven a escuchar. Para los mortales, el conocimiento del Reino Lejano es un triunfo de la mente sobre los límites violentos de la materia, el espacio, y eventualmente su cordura.

No hay portales conocidos al Reino Lejano, por lo menos ninguno que sea viable. Hace tiempo los Antiguos elfos traspasaron el límite de millones de años con un vasto portal al Reino Lejano dentro de una montaña llamada Pico Tormenta de Fuego. Pero su civilización implosionó en un terror sangriento y la ubicación del portal —incluso su mundo natal— se perdió. Otros portales aún podrían existir, marcados por las fuerzas alienígenas, filtrándose a través suyo para corromper el Plano Material a su alrededor.



APÉNDICE D: ESTADÍSTICAS DE CRIATURA

LOS CONJUROS Y LOS RASGOS DE CLASE PERMITEN A los personajes transformarse en animales, convocar criaturas que sirvan como familiares, y crear muertos vivientes. Las estadísticas de estas criaturas están agrupadas en este apéndice para su consulta. Para más información sobre cómo leer un bloque de estadísticas, revisa el Manual de Monstruos.

ÁGUILA GIGANTE

Bestia grande, Neutral Bueno

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 10 pies, volar 80 pies

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

Lenguajes Las águilas gigantes entienden Común pero no lo pueden hablar

Desafío 1 (200 PX)

Vista aguda. El águila tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Multitaque. El águila realiza dos ataques, uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Garras. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

ARAÑA GIGANTE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 30 pies, escalar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	4(+3)

Habilidades Sigilo +7

Sentidos Visión Ciega 10 pies, Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes —

Desafío 1 (200 PX)

Escalada de Araña. La araña puede escalar sobre terrero difícil, incluyendo ir boca abajo en techos, sin necesidad de realizar una tirada de habilidad.

Sentido de Telaraña. Mientras está en contacto con su red, la araña conoce la posición exacta de cualquier criatura que esté en contacto con la misma.

Caminante de Telaraña. La araña ignora restricciones de movimiento causadas por su propia red.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 7 (1d8 + 3) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 11), recibiendo 9 (2d8) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito. Si el daño del veneno reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 0, el objetivo se estabiliza pero queda envenenado durante 1 hora, y paralizado mientras esté envenenado de esta manera.

Telaraña (Recarga 5-6). *Ataque de Arma a distancia:* +5 para golpear, rango 30 pies/60 pies, una criatura.

Al Golpear: El objetivo es inmovilizado por la telaraña. Como acción, el objetivo inmovilizado puede realizar una tirada de Fuerza (CD 12), destruyendo la telaraña si tiene éxito. La telaraña también puede ser atacada y destruida (CA 10; Puntos de Golpe 5; vulnerable a daño de fuego; inmunidad a daño contundente, de veneno, y psíquico).

BÚHO

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 5 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3(-4)	13(+1)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +3

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)

Sobrevuelo. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela lejos del alcance de un enemigo.

Vista aguda. El búho tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Garras. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño cortante.

CABALLO

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 13 (2d10 + 2)

Velocidad 60 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	10(+0)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	7(-2)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes —

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Pezuñas. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +2 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

CABALLO DE GUERRA

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 39 (3d10 + 3)

Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes —

Desafío 1/2 (100 PX)

Pisotón. Si el caballo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia el objetivo antes de golpearlo con su ataque de pezuñas, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 14) o terminará tumbado. Si el objetivo está tumbado, el caballo puede realizar una acción adicional para hacer un ataque de pezuñas contra él.

Acciones

Pezuñas. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

VARIANTE: ARMADURA DEL CABALLO DE GUERRA

Un caballo de guerra acorazado tiene una Clase de Armadura basada en el tipo de barda que usa (consulta el Capítulo 5 para más información sobre las bardas). Su Clase de Armadura incluye el modificador de Destreza del caballo, cuando se aplique.

CA	Barda	CA	Barda
12	Cuero	16	Cota de mallas
13	Cuero tachonado	17	Cota de bandas
14	Camisote de mallas	18	Armadura completa
15	Cota de escamas		

COCODRILLO

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)

Velocidad 20 pies, nadar 30 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1/2 (100 PX)

Mantener Respiración. El cocodrilo puede mantener su respiración durante 15 minutos.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo es apresado. Hasta que el apresamiento termine, la criatura está inmovilizada, y el cocodrilo no puede morder a otro objetivo.

CUERVO

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 10 pies, volar 50 pies

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

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)

Mimetismo. El cuervo puede imitar sonidos simples que haya escuchado, como una persona susurrando, un bebé llorando, o el parloteo de una animal. Una criatura que escuche el sonido puede saber si es una imitación superando una tirada de Sabiduría (CD 10).

Acciones

Pico. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño perforante.

DIABLILLO

Infernal Diminuto (diablo, cambiaformas), Legal Malvado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 10 (3d4 + 3)

Velocidad 20 pies, volar 40 pies (20 pies en forma de rata; 20 pies, volar 60 pies en forma de cuervo; 20 pies, escalar 20 pies en forma de araña)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Habilidades Engaño +4, Percepción +4, Perspicacia +3, Sigilo +5

Resistencias al Daño frío, contundente, perforante y cortante de armas no mágicas que no están chapadas en plata

Inmunidades al Daño Fuego, veneno

Inmunidades de Condición envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes Infernal, Común

Desafío 1 (200 PX)

Cambiaformas. El diablillo puede usar su acción para transformarse en la forma bestial de una rata, un cuervo, una araña o en su forma de diablo. Sus estadísticas son las mismas en cada forma, pero su ataque es diferente en algunos de ellos.

Cualquier equipo que cargue no se transforma. Si lo matan, el diablillo recupera su forma de diablo.

Visión de diablo. Oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablillo.

Resistencia Mágica. El diablillo tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Picadura (mordisco en Forma bestial). Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 11), recibiendo 10 (3d6) puntos de daño de veneno si falla la tirada, o mitad si tiene éxito.

Invisibilidad. El diablillo se vuelve invisible hasta que ataque o hasta que su concentración termine. Cualquier cosa que el diablillo invisible vista o cargue es invisible, siempre que se mantenga en contacto con éste.

DUENDE

Feérico mediano, Neutral Bueno

Clase de Armadura 15 (armadura de Cuero)

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3(-4)	18(+4)	10(+0)	14(+2)	13(+1)	11(+0)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +8 (la tirada tiene desventaja si el duende está volando)

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes Común, Élfico, Silvano

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada larga. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +2 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño perforante.

Arco corto. Ataque de Arma a distancia: +6 para golpear, rango de 40 pies/160 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 10) o quedará envenenado durante 1 minuto. Si la tirada es un 5 o menos, el objetivo cae inconsciente por la misma duración, o hasta que sufra daño u otra criatura use una acción para despertarlo.

Visión del Corazón. El duende toca a la criatura y conoce el actual estado emocional de ésta. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma (CD 10), el duende también conoce el alineamiento de ésta. Celestiales, infernales, y muertos vivientes fallan automático la tirada de salvación.

Invisibilidad. El duende se vuelve invisible hasta que ataque o hasta que su concentración termine. Cualquier cosa que el duende invisible cargue o vista es invisible siempre que se mantenga en contacto con éste.

ESQUELETO

Muerto viviente mediano, Legal Malvado

Clase de Armadura 13 (pedazos de armadura)

Puntos de Golpe 13 (2d8 + 4)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+2)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Vulnerable al Daño Contundente

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades de Condición envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes Entiende los lenguajes que sabía en vida pero no puede hablarlos

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada corta. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. Ataque de Arma a distancia: +4 para golpear, rango de 80 pies/320 pies, un objetivo.

Al Golpear: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

GATO

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 40 pies, escalar 30 pies

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

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)





Olfato agudo. El gato tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Garras. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +0 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño cortante.

HALCÓN

Bestia diminuta, Sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 10 pies, volar 60 pies

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

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)

Vista aguda. El halcón tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Garras. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño cortante.

JABALÍ

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	4(-3)

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes —

Desafío 1/4 (50 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia la criatura antes de golpear con sus colmillos, el objetivo sufre un daño extra de 3(1d6) de daño cortante y debe superar una tirada de salvación CD 11 de Fuerza o terminará tumbado.

Implacable (Se recarga después de que el Jabalí termine un descanso corto o largo). Si el jabalí recibe daño que reduzca sus Puntos de Golpe a 0, a menos que el daño sea de 7 puntos o más, o se trate de un golpe crítico, los Puntos de Golpe quedarán en 1.

Acciones

Colmillos. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

LEÓN

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 26 (4d10 + 10)

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17(+3)	15(+2)	13(+1)	3(-3)	12(+1)	8(-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes —

Desafío 1 (200 PX)

Olfato agudo. El león tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Tácticas de Manada. El león tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del león se encuentra a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Abalanzarse. Si el león se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia la criatura antes de golpearlo con su ataque de garra, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 13) o terminará tumbado. Si el objetivo está tumbado, el león puede realizar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

Salto de Carrera. Como parte de su movimiento y habiendo recorrido un mínimo de 10 pies en carrera, el león puede realizar un salto largo de hasta 25 pies.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Garra. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

LOBO

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 1 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1/4 (50 PX)

Oído y olfato agudo. El lobo tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído y del olfato.

Tácticas de Manada. El lobo tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, ésta debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 13) o terminará tumbada.



LOBO TERRIBLE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 37 (5d10 + 10)

Velocidad 50 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1 (200 PX)

Oído y olfato agudo. El lobo tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído y del olfato.

Tácticas de Manada. El lobo tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura, si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza (CD 13) o terminará tumbada.

MASTÍN

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 5 (1d8 + 1)

Velocidad 40 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1/8 (25 PX)

Oído y Olfato agudo. El mastín tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído y del olfato.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 11) o terminará tumbada.

MULA

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes —

Desafío 1/8 (25 PX)

Bestia de Carga. La mula es considerada una Bestia Grande a fin de determinar su capacidad de carga.

Paso Seguro. Siempre que la mula vaya a ser tumbada, puede mantenerse en pie si supera una tirada de salvación de Destreza (CD 10).

Acciones

Pezuñas. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +2 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

MURCIÉLAGO

Bestia pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 5 pies, volar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2(-4)	15(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)

Sentidos visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)

Ecocalización. Mientras no pueda oír, el murciélago no tiene visión ciega.

Oído agudo. El murciélago tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la escucha.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +0 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 1 de daño perforante.

OSO NEGRO

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)

Velocidad 40 pies, escalar 30 pies.

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

Lenguajes —

Desafío 1/2 (100 PX)

Olfato agudo. El oso tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Multitaque. El oso realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garras. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 7 (2d4 + 2) de daño cortante.



OSO PARDO

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 34 (4d10 + 12)

Velocidad 40 pies, escalar 30 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1 (200 PX)

Olfato agudo. El oso tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Multitaque. El oso realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Garras. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

PANTERA

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 13 (3d8)

Velocidad 50 pies, escalar 40 pies

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

Lenguajes —

Desafío 1/4 (50 PX)

Olfato agudo. La pantera tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Abalanzarse. Si la pantera se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia el objetivo antes de golpearlo con su ataque de garra, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 12) o terminará tumbado. Si el objetivo está tumbado, la pantera puede realizar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garra. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 4 (1d4 + 3) de daño cortante.

PSEUDODRAGÓN

Dragón Diminuto, Neutral Bueno

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 7 (2d4 + 2)

Velocidad 15 pies, volar 60 pies

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 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes Entiende Común y Dracónico pero no puede hablarlo.

Desafío 1/4 (50 PX)

Sentidos Agudos. El Pseudodragón tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista, el oído y el olfato.

Resistencia Mágica. El Pseudodragón tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Telepatía Limitada. El Pseudodragón puede comunicar ideas simples, emociones e imágenes telepáticamente a cualquier criatura a 100 pies de él que pueda entender un lenguaje.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, una objetivo.

Al Golpear: 4 (1d4 + 2) de daño perforante

Piquete. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 11) o quedar envenenado durante 1 hora. Si la tirada de salvación es 6 o menos, el objetivo cae inconsciente por la misma duración, o hasta que reciba daño u otra criatura use una acción para despertarlo.

QUASIT

Infernal Diminuto (demonio, cambiaformas), Caótico Malvado

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 7 (3d4)

Velocidad 20 pies (10 pies, volar 40 pies en forma de murciélago; 40 pies, escalar 40 pies en forma de ciempiés; 40 pies, nadar 40 pies en forma de sapo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5(-3)	17(+3)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	10(+0)

Habilidades Sigilo +5

Resistencias al Daño frío, eléctrico, contundente, perforante, y cortante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades de Condición envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Abismal, Común

Desafío 1 (200 PX)

Cambiaformas. El quasit puede usar su acción para transformarse en la forma bestial de un murciélago, un ciempiés, un sapo o en su forma de demonio. Sus estadísticas son las mismas en cada forma, pero su ataque es diferente en algunas de ellas. Cualquier equipo que cargue no se transforma. Si lo matan, el quasit recupera su forma de demonio.

Resistencia Mágica. El quasit tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.



Acciones

Garras (mordida en Forma bestial). Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 10) o recibir 5 (2d4) de daño de veneno y quedar envenado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto ante una tirada con éxito.

Asustar (1 al Día). Una criatura que el quasit elija a 20 pies de este debe superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 10) o quedar asustado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto ante una tirada con éxito.

Invisibilidad. El quasit se vuelve invisible hasta que ataque o hasta que su concentración termine. Cualquier cosa que el quasit invisible cargue o vista es invisible siempre que se mantenga en contacto con éste.

RANA

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 20 pies, nadar 20 pies

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 30 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes —

Desafío 0 (0 PX)

Anfibio. La rana puede respirar aire y agua.

Salto de pie. Como parte de su movimiento y sin necesidad de recibir carrerilla, la rana puede dar un salto de hasta 10 pies de largo, o de hasta 5 pies de alto.

RATA

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 1 (1d4 - 1)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2(-4)	11(+0)	9(-1)	2(-4)	10(+0)	4(-3)

Sentidos Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes —

Desafío 0 (10 PX)

Olfato Agudo. La rata tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +0 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 1 de daño perforante.

SERPIENTE CONSTRICTORA

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 13 (2d10 + 2)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15(+2)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(+0)	3(-4)

Sentidos Visión Ciega 10 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes —

Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Constricción. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 6 (1d8 + 2) de daño contundente, y el objetivo es apresado. Hasta que el apresamiento termine, la criatura está inmovilizada, y la serpiente no puede apresar a otro objetivo.

SERPIENTE VENENOSA

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2(-4)	16(+3)	11(+0)	1(-5)	10(+0)	3(-4)

Sentidos Visión Ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes —

Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, una criatura.

Al Golpear: 1 de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 10), recibiendo 5 (2d4) de daño de veneno si falla, o la mitad si tiene éxito.

TIBURÓN DE ARRECIFE

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	13(+1)	13(+1)	1(-5)	10(+0)	4(-3)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes —

Desafío 1/2 (100 PX)

Tácticas de Manada. El tiburón tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del león está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Respiración en Agua. El tiburón puede respirar solo cuando está dentro del agua.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

TIGRE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 37 (5d10 + 10)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17(+3)	15(+2)	14(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes —

Desafío 1 (200 PX)

Olfato agudo. El tigre tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Abalanzarse. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia el objetivo antes de golpearlo con su ataque de garra, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 13) o terminará tumbado. Si el objetivo está tumbado, el tigre puede realizar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Garra. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

ZOMBI

Muerto viviente mediano, Neutral Malvado

Clase de Armadura 8

Puntos de Golpe 22 (3d8 + 9)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Tiradas de Salvación Sab +0

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades de Condición envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguajes Entiende los lenguajes que sabía en vida pero no puede hablarlos.

Desafío 1/4 (50 PX)

Fortaleza de los Muertos Vivientes. Si el daño reduce los puntos de golpe del zombi a 0, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, el zombi permanece con 1 punto de golpe.



Acciones

Golpe. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance de 5 pies, un objetivo.

Al Golpear: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

APÉNDICE E: LECTURAS INSPIRADORAS

La Inspiración de todo el trabajo de fantasía que he realizado viene directamente del amor que mi padre me mostró cuando era un muchacho, el pasó muchas horas contándome historias que permanecieron cuando él nos dejó, historias de viejos hombres encapuchados que conceden deseos, de anillos mágicos y espadas encantadas, o hechiceros crueles y valientes espadachines.

...Todos nosotros tendemos a recibir grandes raciones de fantasía cuando somos muy jóvenes de parte de los cuentos de hadas, como los escritos por los Hermanos Grimm y Andrew Lang. Por lo general esto nos empuja a leer libros de mitología, hojear entre bestiarios, y consultar compilaciones de mitos de tierras y personas variadas. Sobre esa base construí mi interés en la fantasía, siendo un ávido lector de toda la ciencia ficción y la literatura fantástica desde 1950. Los siguientes autores fueron particularmente inspiradores para mí.

—E. Gary Gygax, Guía del Dungeon Master (1979)

Se ha publicado gran cantidad de literatura fantástica desde que el cocreador de Dungeons & Dragons escribió estas palabras, incluyendo las novelas ambientadas en los mundos de D&D. La siguiente lista incluye la lista original de Gary y algunos trabajos adicionales que han inspirado a los diseñadores del juego a través de los años.

Ahmed, Saladin. *Throne of the Crescent Moon*.
 Alexander, Lloyd. *The Book of Three* y el resto de la serie de *Chronicles of Prydain*.
 Anderson, Poul. *The Broken Sword* (La Espada Rota, Alianza Editorial), *The High Crusade*, y *Three Hearts and Three Lions*.
 Anthony, Piers. *Split Infinity* y el resto de la serie *the Apprentice Adept*.
 Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men*.
 Bear, Elizabeth. *Range of Ghostsand* y el resto de la trilogía *Eternal Sky*.
 Bellairs, John. *The Face in the Frost*.
 Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett*, *The Long Tomorrow*, y *The Sword of Rhiannon*.
 Brooks, Terry. *The Sword of Shannara* (La Espada de Shannara, Ediciones Oz) y el resto de las novelas de Shannara.
 Brown, Fredric. *Hall of Mirrors* y *What Mad Universe*.
 Bulfinch, Thomas. *Bulfinch's Mythology*.

Burroughs, Edgar Rice. *At the Earth's Core* y el resto de la serie *Pellucidar*, *Pirates of Venus* y el resto de la serie de *Venus*, y *A Princess of Mars* (Una Princesa de Marte) y el resto de la serie de *Mars* (Bajo las Lunas de Marte, La Biblioteca del Laberinto).

Carter, Lin. *Warrior of World's End* y el resto de la serie *World's End*.

Cook, Glen. *The Black Company* y el resto de la serie de *Black Company* (La Compañía Negra, Omnibus, La Factoría de Ideas).

de Camp, L. Sprague. *The Fallible Fiend* y *Lest Darkness Fall*.

de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *The Compleat Enchanter* y el resto de la serie de *Harold Shea*, y *Carnelian Cube*.

Derleth, August, y H.P. Lovecraft. *Watchers out of Time* (Los que Vigilan desde el Tiempo y otros cuentos, Alianza Editorial).

Dunsany, Lord. *The Book of Wonder*, *The Essential Lord Dunsany Collection*, *The Gods of Pegana* (Pegana. Tiempos y Dioses, La Biblioteca del Laberinto), *The King of Elfland's Daughter* (La hija del Rey del País de los Elfos, Alfabia Editores), *Lord Dunsany Compendium*, y *The Sword of Welleran and Other Tales*.

Farmer, Philip Jose. *Maker of Universes* y el resto de la serie de *World of Tiers*.

Fox, Gardner. *Kothar and the Conjuror's Curse* y el resto de la serie de *Kothar*, y *Kyrik and the Lost Queen* y el resto de la serie de *Kyrik*.

Froud, Brian & Alan Lee. *Faeries*.

Hickman, Tracy & Margaret Weis. *Dragons of Autumn Twilight* (El Retorno de los Dragones, Timun Mas) y el resto de la trilogía de las *Crónicas de la Dragonlance*.

Hodgson, William Hope. *The Night Land*.

Howard, Robert E. *The Coming of Conan the Cimmerian* y el resto de la serie de *Conan* (Conan el Cimmerio, Timun Mas).

Jemisin, N.K. *The Hundred Thousand Kingdoms* (Los Cien Mil Reinos, Minotauro) y el resto de la serie de *Inheritance*, *The Killing Moon*, y *The Shadowed Sun*.

Jordan, Robert. *The Eye of the World* (Entre Dos Ríos, Timun Mas) y el resto de la serie de *Wheel of Time* (La Rueda del Tiempo).

Kay, Guy Gavriel. *Tigana* (Tigana, La Factoría de Ideas).

King, Stephen. *The Eyes of the Dragon* (Los Ojos Del Dragon, Plaza&Janés).

Lanier, Sterling. *Hiero's Journey* y *The Unforsaken Hiero*.

LeGuin, Ursula. A Wizard of Earthsea y el resto de la serie de Earthsea (Historias de Terramar, Minotauro).

Leiber, Fritz. Swords and Deviltry y el resto de las series de Fafhrd & Gray Mouser (Primer Libro de Lankmar, Ediciones Gigamesh).

Lovecraft, H.P. The Complete Works (Narrativa Completa I y II, Valdemar).

Lynch, Scott. The Lies of Locke Lamora y el resto de la serie de Gentlemen Bastard.

Martin, George R.R. A Game of Thrones (Juego de Tronos, Ediciones Gigamesh) y el resto de la serie de Song of Ice and Fire (Canción de Hielo y Fuego).

McKillip, Patricia. The Forgotten Beasts of Eld.

Merritt, A. Creep, Shadow, Creep; Dwellers in the Mirage; y The Moon Pool.

Mieville, China. Perdido Street Station (La Estación de la Calle Perdido, La Factoría de Ideas, descatalogado) y las otras novelas de Bas-Lag.

Moorcock, Michael. Elric of Melniboné (Elric de Melniboné, Edhasa) y el resto de la serie de Elric, y The Jewel in the Skull (El Bastón Rúnico, Martínez Roca, descatalogado) y el resto de la serie de Hawkmoon.

Norton, Andre. Quag Keep y Witch World.

Offutt, Andrew J., ed. Swords against Darkness III.

Peake, Mervyn. Titus Groan y el resto de la serie de Gormenghast.

Pratchett, Terry. The Colour of Magic (El Color de la Magia, Plaza&Janés) y el resto de la serie de Discworld (Mundodisco).

Pratt, Fletcher. Blue Star.

Rothfuss, Patrick. The Name of the Wind (El Nombre del Viento, Plaza&Janés) y el resto de la serie de Kingkiller (Crónica del Asesino de Reyes).

Saberhagen, Fred. The Broken Lands y Changeling Earth.

Salvatore, R.A. The Crystal Shard (La Piedra de Cristal, Timun Mas) y el resto de The Legend of Drizzt.

Sanderson, Brandon. Mistborn (Nacidos de la Bruma, Ediciones B) y el resto de la trilogía de Mistborn.

Smith, Clark Ashton. The Return of the Sorcerer (Zothique, Valdemar).

St. Clair, Margaret. Change the Sky and Other Stories, The Shadow People, y Sign of the Labrys.

Tolkien, J.R.R. The Hobbit, The Lord of the Rings, y The Silmarillion (El Hobbit, El Señor de los Anillos y El Silmarillion, Minotauro).

Tolstoy, Nikolai. The Coming of the King.

Vance, Jack. The Dying Earth y The Eyes of the Overworld.

Weinbaum, Stanley. Valley of Dreams y The Worlds of If.

Wellman, Manly Wade. The Golgotha Dancers.

Williamson, Jack. The Cosmic Express and The Pygmy Planet.

Wolfe, Gene. The Shadow of the Torturer y el resto del libro del Nuevo Sol.

Zelazny, Roger. Jack of Shadows and Nine Princes in Amber y el resto de la serie de Amber.



CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR
DE COMPETENCIACLASE DE
ARM.

INICIATIVA

VELOCIDAD

DESTREZA

Puntos de Golpe Máximos

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

CONSTITUCIÓN

- ☐ Fuerza
- ☐ Destreza
- ☐ Constitución
- ☐ Inteligencia
- ☐ Sabiduría
- ☐ Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

INTELIGENCIA

- ☐ Acrobacias (Des)
- ☐ Arcanos (Int)
- ☐ Atletismo (Fue)
- ☐ Engaño (Car)
- ☐ Historia (Int)
- ☐ Interpretación (Car)
- ☐ Intimidación (Car)
- ☐ Investigación (Int)
- ☐ Juego de Manos (Des)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Naturaleza (Int)
- ☐ Percepción (Sab)
- ☐ Perspicacia (Sab)
- ☐ Persuasión (Car)
- ☐ Religión (Int)
- ☐ Sigilo (Des)
- ☐ Supervivencia (Sab)
- ☐ Trato con Animales (Sab)

HABILIDADES

Total

DADO DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

DEFECTOS

SABIDURÍA

CARISMA

NOMBRE

BONIFICADOR DADO/TIPO

ATAQUES Y CONJUROS

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

CABELLO

APARIENCIA DEL PERSONAJE

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

NOMBRE

SIMBOLO

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

TESORO

CLASE LANZADORA
DE CONJUROSCARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

SALVACIÓN DE CONJURO

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

3

6

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

1

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

4

7

8

2

5

9

CREA TU PROPIA AVENTURA

El Manual del Jugador es la referencia esencial para todo jugador de DUNGEONS & DRAGONS. Este contiene las reglas para la creación y el desarrollo de tu personaje, trasfondo y habilidades, exploración y combate, hechizos y mucho más.

Usa este libro para crear personajes excitantes entre las más icónicas razas y clases de D&D.

DUNGEONS & DRAGONS te sumerge en un mundo de aventura. Explora ruinas antiguas y mortales dungeons. Lucha contra monstruos buscando legendarios tesoros. Gana experiencia y poder mientras recorres tu camino a través de tierras desconocidas con tus compañeros.

El mundo necesita héroes. ¿Responderás a la llamada?

Cuando estés preparado para más, expande tus aventuras con la quinta edición del *Manual del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN: 978-0-7869-6560-1



EAN

9 780786 965601

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$58.00
Printed in USA: A92170000