NAUFRAGIO d20 DRS v1.1.8

Documento de Referencia del Sistema

Licencia

Este documento de referencia de sistema se ofrece bajo la siguiente licencia.

CC BY-SA 4.0

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the license.

Usted es libre de

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos

- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos

- No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.
- No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

Introducción

«Naufragio DRS d20» es un conjunto de reglas que te van a permitir dirigir partidas de rol ambientadas en un entorno fantástico, con tintes de fantasía épica, medieval y oscura. Si necesitas conocer qué es un juego de rol y la idiosincrasia que lo rodea, te recomendamos utilizar tu buscador de confianza para obtener más información; en este documento presentaremos los datos de forma somera y directa.

Uno de los jugadores será el **Cronista**, que será quien lleve parte de las riendas de la historia e interprete a los PNJ (personajes no jugadores), y los demás serán personajes jugadores (PJ a partir de ahora). Necesitas unos cuantos dados poliédricos (d4, d6, d12, etc.), papel y lápiz para poder jugar. Encontrarás una copia de la hoja de personaje al final de este documento.

Colaboradores

- **Escritura**: Adrián Diego (@starkvind) y Denebia An'ei (@AmyKuroi)
- **Corrección**: Adrián Diego (@starkvind)
- **Revisión e ideas**: Joaquín (@kinelbravido), Andrés (@greatkithain), David (@minwiki), Jesús (@CMordigan)
- **Logotipo ND20**: Jesús (@TheRealOmiK) [Idea original], Adrián Diego (@starkvind) [Actual]
- **Hoja de personaje**: Joaquín (@kinelbravido) [Apaisada] y Adrián Diego (@starkvind) [A5]
- **Con la colaboración adicional de**: Alfredo C.Op. (@meroka), Pablets de Avendanus (@Pabletss), Neophenix (@neophenix007), Joseba I. (@noldor20), Toni (@el_empalador).

Enlaces e inspiraciones

Una serie de obras que han inspirado y han ayudado a que este documento exista.

Videojuegos

- The Legend of Zelda, Faxanadu, Final Fantasy
- Wild Arms, NieR: Automata, Dark Souls
- Ultima Online, Lineage II, World of Warcraft
- Castlevania, Bloodstained, Metroid, Blasphemous

Obras de rol

- Rápido y Fácil (www.rapidoyfacil.es)
- Sistema Athkri (https://naufragio.net/athkri/)
- The Black Hack (https://the-black-hack.jehaisleprintemps.net/)
- Estrellas Errantes y Dungeon Hack (YipiKaYei)
- Lamentations of the Flame Princess, Troika!, Castles & Crusaders
- 13th Age, CORE (https://perversod20.cc/core/)

Documentos del proyecto

Sirvan estas hojas de cálculo para ser utilizadas en diseño de otros manuales, y para consultar en aplicaciones como Excel o con lenguajes de programación como Python.

- Lista de Talentos
- Lista de Equipo
- Lista de Poderes
- Lista de Criaturas

Control de cambios

Versión	Fecha	Comentarios
1.0.0	2023-01-30	• Primera versión liberada al público.
1.0.1	2023-01-30	• Añadidos apéndices de conversión para Dungeon Hack y CORE.
1.0.2	2023-01-31	• Añadido el párrafo "Muerte y recuperación" al Capítulo de Combate, que se había quedado fuera en la revisión.
1.1.0	2023-02-06	• Añadidas las Categorías a los Adversarios y las siguientes criaturas: Bandada de cráneos fantasmales, Calavera ardiente, Cobra bífida, Corcel maléfico, Hidra tornasolada y Paquidermo acorazado. • Se cambia el término «Poco común» por «Inusual» respecto a los Objetos mágicos. • Añadida la aventura introductoria «Gruta de los Musgos».
1.1.1	2023-02-09	• Añadido apéndice de conversión para Cthulhu Hack.
1.1.2	2023-02-14	• Añadida descarga de PDF a la web del DRS. • Pequeñas correcciones ortotipográficas.
1.1.3	2023-02-15	• Añadidas las descargas en PDF de las hojas de personaje: A5 y apaisada.
1.1.4	2023-02-17	• En ciertos párrafos se afirmaba "gastar 1 **Esfuerzo**"; se ha corregido por "gastar 1 **Punto de Esfuerzo**". • Se ha añadido una sección en la **Introducción** sobre "Documentos del proyecto". Estas hojas de cálculo permiten ahondar en el diseño del sistema.
1.1.5	2023-03-19	• Se añaden las **Especies** Orco común y Semiorco. • Se retira el requerimiento de **Presencia** en la **Especie** Semielfo. • Se corrige un dato faltante (d10) de las reglas de **Dado de Uso**. Gracias, **Oncala** del canal de Telegram de La Marca del Este. • Se aclara la recuperación de **Esfuerzo** si se fallan dos noches consecutivas. • Añadida la sección Adversario vs. Adversario en el capítulo de **Adversarios**.

		• Se añaden las criaturas: Catoblepas y Necrotótamo.
1.1.6	2023-05-15	• Se añade el arma «Almádena» a la lista de **Equipo**. • Se añaden las «Varitas de defensa», un tipo de arma a distancia especializada para arcanistas.
1.1.7	2023-08-15	• Se modifica el icono de Naufragio d20 por uno más sobrio, con la fuente Komikazoom. • Correcciones menores de ortografía en el texto. • Se añade una línea sobre las Varitas de defensa en el apartado Tiradas de ataque. • El Atributo **Competencia** de los Seguidores se cambia a 2 valores nuevos: Ataque y Defensa.
1.1.8	2023-09-09	• Se adapta el documento para que **Capítulos**, secciones y apartados no tengan saltos de página, y así facilitar su impresión. • Se añade un apartado con Matrices rápidas para la generación de **Atributos**. • Se corrige el **Talento** Baja estatura de las **Especies** Mediano amable y Gnomo urbano, ya que carecía de la bonificación +1 a Tiradas de esquiva contra ataques a distancia. • Se añade a las **Competencias** de Poderes del Ladrón la capacidad de utilizar Varitas o Pergaminos con Conjuros a partir de Nivel 6. • Se ha redactado de nuevo el apartado de Blindaje del Capítulo Equipo, ya que hacía referencia al Blindaje de los Adversarios (y éstos no tienen). • Se ha aumentado el daño del Látigo a d4 (antes d3). • Se sustituye referencia a «Hacha ligera» por «Hacha de mano» en el apartado Herramientas del Capítulo Equipo. • Se aumenta la moral del Seguidor «Arcanista» en 2 puntos. • Se ha añadido un apartado que aclara cuándo utilizar el Dado de Uso con las municiones. • Se añade la etiqueta «Invocación» a los **Conjuros** Alzar hombre corrupto, Alzar maldito, Crear muertos vivientes y Sino del Segador; esta etiqueta será detallada en un futuro suplemento del sistema centrado de los **Conjuros**. • Se añade el efecto secundario de **Fuego lunar**, que causa más daño si se lanza por la noche. • Se aclara que no se puede convocar a **El Segador** más de una vez en su Conjuro. • Se añade el tiempo de lanzamiento del **Conjuro** Resurrección, que se hallaba ausente. • Se añade una pequeña explicación sobre cómo funcionan las **Varitas y pergaminos** en el apartado Infusión mágica del Capítulo Objetos mágicos.

1.1.9	2023-09-15	• Se corrige y amplía el reglamento de Estados alterados, con más efectos distintos. • Se añade una frase para aclarar quiénes pueden utilizar los objetos creados con Alquimia, ya que la anterior descripción podía resultar confusa. • Se añade el apéndice de conversión para Aventuras en La Marca del Este. • Se reordenan todas las tablas de los apéndices de adaptación de otros sistemas para que mantengan una coherencia entre ellas.

Creación de personaje

1. Calcula tus Atributos.
2. Elige tu Especie y tu Ocupación.
3. Selecciona Talentos y Poderes (opcional).
4. Calcula tu riqueza inicial.
5. Compra tu Equipo.

Atributos

Un PJ tiene 6 **Atributos** como capacidades de aventurero:

- **Fuerza**: Poderío físico, fuerza bruta, vigor.
- **Agilidad**: Destreza manual, coordinación mano-ojo, equilibrio.
- **Resistencia**: Aguante ante el cansancio, tolerancia al dolor, vigor.
- **Mente**: Capacidad de aprendizaje, resolución de problemas.
- **Intuición**: Percepción del ambiente, adaptación al entorno, reacción.
- **Presencia**: Gracia natural, lenguaje corporal, atractivo.

Cálculo

Para calcular cada **Atributo**, haz lo siguiente:

1. Tira 1d6 y súmale 10 al resultado: te dará un valor entre 11 y 16. Ésta será la **Dificultad del Atributo** (DA).
2. Resta a 20 la DA: el valor resultante estará entre 9 y 4; éste será el **Valor del Atributo** (VA). Por ejemplo, una **DA** de 13 daría como resultado un **VA** de 7 (20 - 13 = 7).
3. Repite este proceso por cada uno de los **Atributos**. Cuando tengas el cálculo de los seis, puedes intercambiar la **DA** y el **VA** de un Atributo por el de otro.
4. A la hora de mejorar un **Atributo**, reduce la DA y luego calcula el VA de nuevo.

Especie

Hay distintas criaturas fantásticas, como elfos, enanos o gnomos. Ten en cuenta lo siguiente a la hora de elegir:

- **Envejecimiento**: Edad límite a partir de la cual se hacen Tiradas de Vejez.
- **Dado de Salud**: Dado que usarás para calcular tu Salud.
- **Requisito**: VA mínimo para elegir esta Especie.
- **Movimiento**: Distancia de movimiento por Turno: valor * 2 = metros por Turno.
- **Talentos**: Habilidades especiales que posees por pertenecer a esta Especie.

Ocupación

Una Ocupación es como se gana la vida un aventurero; similar a las profesiones comunes, pero con un extra de peligrosidad. No es común dentro del mundo de juego referirse a un personaje por su Ocupación, ni es un rasgo distintivo a no ser que su trasfondo lo exija:

- **Competencias**: Qué armas y/o armaduras puedes llevar sin sufrir penalizaciones y si la Ocupación te provee con Poderes especiales.
- **Atributo favorito**: Elige uno y mejora tu Atributo durante la creación de PJ.
- **Salud**: Modificación al Dado de Salud de la Especie.
- **Esfuerzo**: Puntos de Esfuerzo máximos con los que cuenta la Ocupación.
- **Talentos**: Habilidades especiales que posees por pertenecer a esta Ocupación.

Poderes

Por «Poderes» entendemos proezas físicas o mágicas que van más allá de lo común. Si tu Ocupación te proporciona algún Poder, tendrás que hacer ahora tus elecciones. Consulta con tu **Cronista** en caso de que tengas alguna duda.

Riqueza inicial

Comienzas con 4d10 x 10 monedas de oro, que podrás utilizar para comprar equipo, armas y armaduras; consulta Equipo más adelante.

Matrices rápidas

Emplea estas matrices para crear personajes rápidamente, sin tener que depender de tiradas de creación. Ten en cuenta que los números aquí presentes son la **Dificultad de Atributo (DA)**.

d10	FUE	AGI	RES	MEN	INT	PRE
1	11	13	13	15	14	15
2	13	11	15	14	13	15
3	15	14	15	11	13	13
4	13	13	11	14	14	15
5	13	13	14	15	15	11
6	13	13	13	14	14	14
7	14	13	14	14	13	13
8	12	15	14	12	15	13
9	15	14	15	12	14	12
10	14	12	15	14	12	15

Especies

Representa el origen racial y cultural de un aventurero. En este capítulo tratamos las especies más comunes de la fantasía épica / heroica.

Es posible que te encuentres con referencias a reglas o conceptos que explicaremos más adelante. Esto es intencionado, ya que presentamos primero las opciones para el jugador y luego vamos ahondando más en conceptos para el Cronista.

Cómo leer el perfil de Especie

- **Envejecimiento**: A partir de qué edad el personaje ha de comenzar a realizar Tiradas de Envejecimiento.
- **Dado de Salud**: Rango de Dado inicial en el que comienza tu Especie. Este dado luego se verá modificado cuando elijas una Ocupación. Ten en cuenta que a mayor caras, más Salud inicial vas a tener.
- **Movimiento**: Cantidad de «casillas» que te puedes mover por Turno. Es una abstracción, y la traducción sería Movimiento * 2 para ver cuantos metros te puedes mover por Turno.
- **Requisito**: VA necesario para elegir la Especie. Esto quiere decir que, si se te exige un 7+ en Fuerza, tu DA debe ser 13+. Consulta cálculo de atributos para más información.

Elfos

Los elfos son seres inmortales que aparecieron hace miles de años, exiliados desde una realidad alternativa desconocida. Desde entonces, han mantenido una tenue amistad con los reinos e imperios humanos, mostrándose como sabios y consejeros.

Elfo agreste

- **Envejecimiento**: nunca envejecen
- **Dado de Salud**: d8
- **Movimiento**: 7
- **Requisito**: Agilidad 7+

Linaje feérico

Eres inmune al estado Parálisis; tienes Ventaja en las Tiradas de Intuición para resistir el conjuro Dormir.

Rapidez

Aumenta tu Movimiento en 1 (ya calculado).

Enanos

Humanoides de aspecto robusto y mal temperamento, que viven en sus ciudades-estado excavadas en la roca desnuda. Tienen fama de grandes artesanos, recios trabajadores y leales combatientes.

Enano montañés

- **Envejecimiento**: desde los 280 años
- **Dado de Salud:** d10
- **Movimiento**: 5
- **Requisito**: Resistencia 7+

Corpulencia

Tu Movimiento se reduce en 1 (ya calculado). Cuando realices una Tirada de Blindaje para reducir daño físico sufrido, puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo para repetir la tirada.

Visión en la oscuridad

Puedes en distinguir el entorno a tu alrededor hasta 30 metros en áreas de absoluta oscuridad; no obstante, verás en blanco y negro con formas y detalles poco definidos.

Humanos

Los humanos son muy comunes y se les puede encontrar en cualquier rincón del mundo. Sus reinos son vastos y están en constante aumento, sus gobiernos ambiciosos y en busca de todo tipo de alianzas para perpetuar su existencia.

Humano común

- **Envejecimiento**: desde los 50 años
- **Dado de Salud:** d6
- **Movimiento**: 6

Buen desarrollo

Mejora uno de tus Atributos en 1 punto durante la Creación de PJ.

Medianos

Los medianos son un pueblo incomprendido de individuos más pequeños que un humano —e incluso que un gnomo—, que arrastra la mala fama de no tener un lugar al que llamar hogar de verdad.

Mediano amable

- **Envejecimiento**: desde los 70 años
- **Dado de Salud:** d4
- **Movimiento**: 5
- **Requisito**: Presencia 7+

Baja estatura

Eres más pequeño que un Elfo, un Enano o un Humano. Tu Movimiento se reduce en 1 (ya calculado). No puedes usar armas o armaduras que no estén adaptadas a ti. Sólo puedes llevar escudos pequeños. Obtienes un +1 a las Tiradas de esquiva de ataques a distancia.

¡Sálvese quien pueda!

Cuando estés afectado por un Estado de Parálisis o Miedo, puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo y una Acción para liberarte del efecto sin necesidad de tirada.

Gnomos

El pueblo gnómico atravesó la barrera junto con los elfos en los albores de la civilización. Trajeron consigo su intelecto, su curiosidad y su cariño hacia el orden.

Gnomo urbano

- **Envejecimiento**: desde los 350 años
- **Dado de Salud**: d4
- **Movimiento**: 5
- **Requisito**: Mente 7+, Intuición 7+

Baja estatura

Eres más pequeño que un Elfo, un Enano o un Humano. Tu Movimiento se reduce en 1 (ya calculado). No puedes usar armas o armaduras que no estén adaptadas a ti. Sólo puedes llevar escudos pequeños. Obtienes un +1 a las Tiradas de esquiva de ataques a distancia.

Visión en la oscuridad

Puedes en distinguir el entorno a tu alrrededor hasta 30 metros en áreas de absoluta oscuridad; no obstante, verás en blanco y negro con formas y detalles poco definidos.

Orcos

Estos toscos humanoides atravesaron un espantoso yermo lleno de peligros huyendo de un mal primordial en busca de tierras fértiles. Cuando comenzaron a asentarse, sus costumbres barbáricas y primitivas chocaron y en seguida fueron tachados de monstruos asesinos.

Orco común

- **Envejecimiento**: desde los 35 años
- **Dado de Salud:** d10
- **Movimiento**: 6
- **Requisito**: Fuerza 7+

Ira interna

Tu cólera desatada te permite seguir combatiendo aunque tu cuerpo haya sido derrotado. Si tus Puntos de Salud son reducidos a 0 o menos, puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo para ajustarlos a 1 y seguir luchando.

Saña primitiva

Obtienes +1 a la Tirada de Daño si atacas con un arma cuerpo a cuerpo.

Mestizos

Los aventureros viajan de un lugar a otro, conociendo a otras especies y formando vínculos con ellas. Es natural que surja el amor entre miembros de distintas tribus, dando lugar a los conocidos como «mestizos».

Semielfo

- **Envejecimiento**: desde los 100 años
- **Dado de Salud:** d6
- **Movimiento**: 6

Ánimo

Una vez al día, puedes dar un +2 a la Tirada de Atributo de uno de tus aliados. Éste debe ser capaz de escucharte y has de declarar el uso de este Talento antes de que tire.

Herencia dual

Elige *Buen desarrollo* de los humanos o el *Linaje feérico* de los elfos.

Semiorco

- **Envejecimiento**: desde los 45 años
- **Dado de Salud**: d8
- **Movimiento**: 6

Sed de sangre

Antes de realizar una Tirada de Ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes declarar que tu embate será brutal: sufres un -2 a la Tirada de Ataque y un +1 a la Penetración del arma.

Herencia dual

Elige el *Buen desarrollo* de los humanos o la *Ira interna* de los orcos.

Ocupaciones

Representa las capacidades que posee un aventurero. Aquí se hallan las 4 más comunes.

Cómo leer el perfil de Ocupación

- **Atributo favorito**: Lista de Atributos a elegir asociados a la Ocupación. Recuerda que, al seleccionar uno de éstos, el VA de dicho Atributo mejora en 1 punto.
- **Dado de Salud**: Modificación del Dado de Salud. Ten en cuenta que el mínimo es d4 y el máximo d12, aunque tu Especie te modifique estos valores por encima o por debajo de estos límites.
- **Esfuerzo**: Cantidad de Puntos de Esfuerzo a Nivel 1. En los Niveles 6, 12, 18, 24 y 30 el PJ obtiene un +1, siendo el máximo 9 Puntos de Esfuerzo.

Clérigo

- **Atributo favorito**: Intuición
- **Dado de Salud**: +0
- **Esfuerzo**: 3

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma cuerpo a cuerpo roma y cualquier tipo de escudo.
- No puedes equipar armas a distancia, armas arrojadizas o armas cuerpo a cuerpo con filo.

Equipo

- Puedes equipar armaduras ligeras y armaduras intermedias.
- A partir de Nivel 12 puedes equipar armaduras pesadas.
- Eres competente con el Kit de medicina, con el Kit de cocina y con la Tinta y Pluma.

Poderes

- Puedes lanzar Conjuros, que recibes de tu deidad cada día durante el amanecer.
- Tu **Atributo** para lanzar conjuros es **Intuición**.
- Consulta la Tabla de Progreso para conocer qué Círculos y Espacios dispones por Nivel.

Talentos

Expulsar muertos vivientes

- **Acción**
- **Atributo**: Intuición
- **Coste**: 1 Punto de Esfuerzo

Emites una onda de energía que perturba a los muertos vivientes en un radio de 18 metros a tu alrededor. Todos aquellos que sean de un Nivel igual o inferior al tuyo tienen una Probabilidad 15+ de ser destruídos. Si soportan la expulsión, deberán marcharse lo más lejos de ti durante 1 Intervalo o 6 Turnos, o hasta que dejes de estar a su vista, lo que ocurra antes.

Fortaleza piadosa

- **Pasiva**

Tienes Ventaja a la hora de realizar una Tirada de Resistencia para soportar los Estados Parálisis o Veneno.

Tabla de Progreso del Clérigo

Conjuros: Cada 2 Niveles, se abre un nuevo Círculo de Conjuro. Cada 4 Niveles se obtiene un Espacio de Conjuro adicional por Círculo. El máximo de Espacios de Conjuro por Círculo es 7.

	Círculo de Conjuros							
Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
1								
2	1							
3	2							
4	2	1						
5	2	2						
6	2	2	1					
7	3	2	2					
8	3	2	2	1				
9	3	3	2	2				
10	3	3	2	2	1			
11	4	3	3	2	2			
12	4	3	3	2	2	1		
13	4	4	3	3	2	2		
14	4	4	3	3	2	2	1	
15	5	4	4	3	3	2	2	
16	5	4	4	3	3	2	2	1
17	5	5	4	4	3	3	2	2
18	5	5	4	4	3	3	2	2
19	6	5	5	4	4	3	3	2
20	6	5	5	4	4	3	3	2
21	6	6	5	5	4	4	3	3
22	6	6	5	5	4	4	3	3
23	7	6	6	5	5	4	4	3
24	7	6	6	5	5	4	4	3
25	7	7	6	6	5	5	4	4
26	7	7	6	6	5	5	4	4
27	7	7	7	6	6	5	5	4
28	7	7	7	6	6	5	5	4
29	7	7	7	7	6	6	5	5
30	7	7	7	7	6	6	5	5

Lista de Conjuros del Clérigo

Cuando un Clérigo desbloquea un Círculo gracias a su Nivel, aprende automáticamente todos aquellos Conjuros disponibles en dicho Círculo.

Círculo 1

- Atraer muertos vivientes
- Chispa curativa
- Detectar magia
- Disipar magia
- Luz
- Mensaje lejano
- Valentía

Círculo 2

- Amistad animal
- Calentar metal
- Curación
- Fuego lunar
- Resistir los elementos
- Silencio

Círculo 3

- Aura de pestilencia
- Hablar con los muertos
- Luz de luna
- Quitar maldición

Círculo 4

- Detectar la mentira
- Hablar con las plantas
- Piel de piedra
- Prelación

Círculo 5

- Atravesar paredes
- Crear muertos vivientes
- Ira celestial
- Transfusión de dolor

Círculo 6

- Petrificar
- Protección contra la muerte
- Rayo solar
- Recuperación divina

Círculo 7

- Control climático
- Sino del Segador

Círculo 8

- Palabra de Poder: Muerte
- Resurrección

Guerrero

- **Atributo favorito**: Fuerza, Agilidad o Resistencia
- **Dado de Salud**: +1
- **Esfuerzo**: 4

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier tipo de arma.
- Puedes equipar cualquier tipo de escudo.

Equipo

- Puedes equipar cualquier tipo de armadura.
- Eres competente con el Kit de cocina y la Piedra de afilar.

Poderes

- Puedes utilizar Técnicas de combate gracias a tu duro entrenamiento.
- Eres capaz de aprender cualquier tipo de Técnica.
- Consulta la Tabla de Progreso del Guerrero para conocer qué número de Técnicas puedes aprender a lo largo de tus aventuras.

Talentos

Recuperación

- **Pasiva**

Tras un combate, puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo y pasar un Intervalo recuperándote para restaurar 1d8 Puntos de Salud. Además, tienes Ventaja en las Tiradas de Resistencia para regenerar tu Esfuerzo gastado.

Elige uno de los siguientes:

Brío musculoso

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en las Tiradas de Fuerza para derribar puertas, barricadas y cualquier obstáculo similar. Además, tu Potencia aumenta en 1 en Nivel 10 y en Nivel 22, hasta un total de Potencia 3 de forma natural.

Sacrificio de escudo

- **Reacción**

Cuando falles una Tirada de Bloqueo o Esquiva, puedes romper tu escudo en lugar de realizar la Tirada de Blindaje; esto te permite evitar todo el daño, como si hubieses tenido éxito en la Tirada de Bloqueo o Esquiva. Obviamente, debes tener un escudo equipado y éste queda destruído por completo tras resolver la situación (salvo que sea mágico, en ese caso su Durabilidad quedará reducida a 0).

Tabla de Progreso del Guerrero

Nivel	Técnicas	Potencia (Brío musculoso)
1 - 3	1	1
4 - 6	2	1
7 - 9	3	1
10 - 12	4	2
13 - 15	5	2
16 - 18	6	2
19 - 21	7	2
22 - 24	8	3
25 - 27	9	3
28 - 30	10	3

Mago

- **Atributo favorito**: Mente
- **Dado de Salud**: -1
- **Esfuerzo**: 2

Competencias

Armamento

- Puedes equipar bastones, dagas, hondas y varitas.
- No puedes equipar ningún escudo.

Equipo

- Puedes equipar únicamente ropa, túnicas y armaduras de tela.
- Eres competente con el Alambique y con Tinta y Pluma.

Poderes

- Puedes lanzar Conjuros, que has de preparar y memorizar en tu mente cuando te despiertas cada día.
- Tu **Atributo** para lanzar conjuros es Mente.
- Consulta la Tabla de Progreso para conocer qué Círculos y Espacios dispones por Nivel.

Talentos

Bagaje de arcanista

- **Pasiva**

Tienes Ventaja cuando debas realizar una Tirada de Mente para identificar a una criatura sobrenatural o para descifrar un lenguaje que te parezca desconocido.

Meditación

- **Acción**

Si puedes concentrarte durante un Intervalo, sin molestia alguna, y gastas 1 Punto de Esfuerzo, recuperas un Conjuro que ya hayas lanzado durante el día.

Tabla de Progreso del Mago

Conjuros: Cada 2 niveles, se abre un nuevo Círculo. Cada 4 niveles, se obtiene un Espacio de Conjuro adicional por Círculo. Se comienza en Nivel 1.

	Círculo de Conjuros							
Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
1	1							
2	2							
3	2	1						
4	2	2						
5	2	2	1					
6	3	2	2					
7	3	2	2	1				
8	3	3	2	2				
9	3	3	2	2	1			
10	4	3	3	2	2			
11	4	3	3	2	2	1		
12	4	4	3	3	2	2		
13	4	4	3	3	2	2	1	
14	5	4	4	3	3	2	2	
15	5	4	4	3	3	2	2	1
16	5	5	4	4	3	3	2	2
17	5	5	4	4	3	3	2	2
18	6	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	4	4	3	3	2
20	6	6	5	5	4	4	3	3
21	6	6	5	5	4	4	3	3
22	7	6	6	5	5	4	4	3
23	7	6	6	5	5	4	4	3
24	7	7	6	6	5	5	4	4
25	7	7	6	6	5	5	4	4
26	8	7	7	6	6	5	5	4
27	8	7	7	6	6	5	5	4
28	8	8	7	7	6	6	5	5
29	8	8	7	7	6	6	5	5
30	9	8	8	7	7	6	6	5

Lista de Conjuros del Mago

El Mago comienza con un Libro de conjuros con 2 Conjuros del Primer Círculo (a elegir por el jugador). Cada vez que sube de Nivel, aprende un Conjuro de un Círculo que tenga abierto ya, inclusive aquel que se desbloquea en la subida de Nivel.

Puede añadir Conjuros adicionales mediante el estudio de un viejo grimorio, copiándolos de otros Tomos, añadiendoles desde pergaminos o mediante entrenamientos arcanos. Consulta con el **Cronista** para establecer unos límites.

Círculo 1

- Aguijón impío
- Caída de pluma
- Dardo ígneo
- Detectar magia
- Disipar magia
- Dormir
- Mano de mago
- Mensaje lejano

Círculo 2

- Apertura arcana
- Calentar metal
- Charco de aceite
- Ilusión
- Silencio
- Toque eléctrico

Círculo 3

- Alzar hombre corrupto
- Arma elemental
- Armadura de maná
- Proyectil mágico

Círculo 4

- Espejo de sombras
- Muro de fuego
- Polimorfia
- Tentáculos negros

Círculo 5

- Alzar maldito
- Atravesar paredes
- Bola de fuego
- Transfusión de dolor

Círculo 6

- Intercambio de almas
- Lluvia de estrellas
- Petrificar
- Rayo solar

Círculo 7

- Cimitarra arcana
- Niebla carmesí

Círculo 8

- Alterar el ser
- Viaje espaciotemporal

Ladrón

- **Atributo favorito**: Agilidad
- **Dado de Salud**: -1
- **Esfuerzo**: 4

Competencias

Armamento

- Puedes equipar armas ligeras, cualquier arma a distancia y armas cuerpo a cuerpo de una mano.
- Puedes equipar dos armas ligeras en cada mano (del mismo tipo); consulta «Combate con dos armas» en el Capítulo de Combate.
- No puedes equipar ningún escudo.

Equipo

- Puedes equipar armaduras ligeras.
- Eres competente con las Ganzúas y con el Kit de escalada.

Poderes

- Puedes utilizar Técnicas de combate gracias a tu experiencia en las calles.
- Eres capaz de aprender Técnicas de Disciplina y de Trucos sucios.
- Consulta la Tabla de Progreso del Ladrón para conocer qué número de Técnicas puedes aprender a lo largo de tus aventuras.
- A partir de Nivel 6 puedes utilizar Varitas y/o Pergaminos como si fueses un Mago 5 niveles inferior. Consulta Infusión mágica para más detalles.

Talentos

Preparación

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en la Tirada de Iniciativa si vas a participar en el combate activamente.

Sutileza

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en las Tiradas de Agilidad que impliquen abrir cerraduras con ganzúas, desactivar trampas y trepar por superficies verticales.

Tabla de Progreso del Ladrón

Nivel	Técnicas
1 - 4	1
5 - 8	2
9 - 12	3
13 - 16	4
17 - 20	5
21 - 24	6
25 - 28	7
29 - 30	8

Equipo

Este capítulo presenta las distintas opciones de equipo y provisiones de las que dispondrán los personajes durante sus aventuras.

Dinero y riqueza

En aras de la simplificación, consideramos que existen 3 categorías de moneda: cobre, plata y oro. Cobre y plata son las monedas más comunes para el ciudadano de a pie.

	Cobre	Plata	Oro
Cobre	1	10	100
Plata	1/10	1	10
Oro	1/100	1/10	1

Valores de combate

Blindaje

El **Blindaje** es un valor que permite a un PJ reducir el daño sufrido mediante ataques, conjuros y peligros ambientales: el Blindaje se representa como un dado, similar al Dado de Daño de las armas; los Adversarios no tienen **Blindaje**.

Daño

El **Daño** es un dado, que indica el poder del arma. Como regla general, cada arma causa 1dx de daño, teniendo en cuenta el primer dígito como equivalente a la **Potencia** del personaje.

Penetración

Especifica el daño mínimo que una criatura causa con sus ataques después del cálculo de **Blindaje**. Todas las criaturas poseen, de forma innata e inicial, **Penetración** 0.

Los PNJ calculan su valor de **Penetración** dividiendo su Nivel entre 5 y restando 1 al resultado; así, un PNJ de Nivel 3 tiene **Penetración** 0 mientras que otro de Nivel 15 tiene **Penetración** 2.

Las armas de los PJ disponen de un valor de **Penetración** a pesar de que los Adversarios no tienen Blindaje (consultar más adelante) para aquellos casos de daño a otros PJ o oponentes especialmente poderosos que sean tratados como PJ por el Cronista.

Potencia

Esta característica determina la cantidad de dados que se tiran cuando se hiere con un arma a otra criatura; es exclusiva de los PJ, y todos comienzan con 1 punto de **Potencia**.

Cuando un personaje jugador hiere a otra criatura con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia, tira tantos **Dados de Daño** de dicho arma como su valor de **Potencia**.

Potencia negativa

Es posible que la **Potencia** adquiera valores negativos:

Potencia	Daño original	Daño modificado
0	d12	d10
	d10	d8
	d8	d6
	d6	d4
	d4	d2
-1	d12	d8
	d10	d6
	d8	d4
	d6	d2
	d4	1
-2	d12	d6
	d10	d4
	d8	d2
	d6	1
	d4	1
-3	d12	d4
	d10	d2
	d8	1
	d6	1
	d4	1
-4	d12	d2
	d10	1
	d8	1
	d6	1
	d4	1

Durabilidad

La **Durabilidad** representa la dureza del objeto ante el uso, el paso del tiempo y otros factores que puedan degradar su utilidad. Es un **Dado de Uso** vinculado al objeto.

Cada vez que un personaje saque un 1 en una Tirada de Ataque (arma) o realice una tirada de **Blindaje**, debe tirar el dado de **Durabilidad** de la pieza de equipo comprometida y seguir las reglas de **Dado de Uso**. Un objeto que se quede sin **Durabilidad** es destruido, salvo que sea mágico, que quedará inutilizable hasta ser reparado.

Competencias

Para poder utilizar una pieza de equipo, has de ser competente con ella. Las competencias son otorgadas por tu Ocupación y pueden ser descritas nombrando directamente al objeto (competencia con cimitarras y látigos, por ejemplo) o mediante una categoría de equipo (armas cuerpo a cuerpo ligeras, armas de puño, etc.).

Si utilizas una pieza de equipo con la que no eres competente, sufres Desventaja en todas las Tiradas relacionadas con el uso de dicho objeto. Además, si es una armadura, tienes **Desventaja** en todas las tiradas de Fuerza, Agilidad y Resistencia que hagas con ella puesta.

Una nota sobre las Varitas de defensa: a pesar de que existan Ocupaciones que indiquen que son competentes con todas las armas, la excepción son las Varitas de defensa. Obviamente, un guerrero no será capaz de canalizar la energía necesaria. Es por ello, que aquellas Ocupaciones que dispongan de esta Competencia, lo indicarán de forma evidente, como es el caso del Mago en este reglamento.

Sobrecarga

Te puedes equipar una armadura con la que seas competente y una combinación de armas distintas (incluyendo escudos) de la siguiente lista:

- Tres armas ligeras.
- Dos armas de una mano y un escudo.
- Un arma a dos manos, un arma ligera y un escudo.
- Un arma a dos manos y un arma a una mano.

Si llevas más objetos que tu VA de **Fuerza**, se considera que estás sobrecargado y tienes Desventaja en todas las tiradas. Ciertos objetos pequeños, como puede ser la yesca, un puñado de vendas, etc. no ocupan espacio. Sin embargo, otros como un martillo, una cuerda o elementos similares, ocupan 1 espacio de objetos.

Hacemos hincapié en que se ha de aplicar esta regla con cabeza para evitar situaciones ridículas dentro de la ficción.

Listas de equipo

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Penetración	Durabilidad	Precio
Armas ligeras				
Cimitarra	1d6	1	d8	25 mo
Clava	1d4	0	d4	10 mc
Daga †	1d4	1	d8	2 mo
Espada corta	1d6	1	d8	10 mo
Hacha de mano †	1d6	1	d6	5 mo
Hoz	1d6	1	d4	1 mo
Martillo ligero	1d4	2	d6	2 mo
Armas de una mano				
Bastón	1d6	0	d4	20 mc
Espada larga	1d8	1	d8	15 mo
Espada ropera	1d8	2	d6	25 mo
Guantelete armado	1d6	1	d8	18 mo
Hacha de batalla	1d8	1	d10	10 mo
Jabalina ‡	1d6	2	d4	50 mc
Lanza ‡	1d6	2	d8	1 mo
Látigo *	1d4	1	d10	2 mo
Lucero del alba	1d8	2	d8	15 mo
Martillo de guerra	1d8	2	d10	15 mo
Mayal	1d8	3	d6	10 mo
Maza	1d6	2	d6	5 mo
Armas de dos manos				
Alabarda *	1d10	1	d10	20 mo
Almádena	1d10	3	d8	60 mo
Espadón	1d12	1	d8	50 mo
Gran clava	1d8	1	d6	20 mc
Gran hacha	1d12	1	d12	30 mo
Guadaña	1d10	1	d8	10 mo
Guja	1d10	2	d8	20 mo
Lanza de caballería **	1d12	3	d6	10 mo
Tridente	1d8	2	d8	5 mo

† Armas arrojadizas a distancia 8m.
‡ Armas arrojadizas a distancia 12m.

** Alcance cuerpo a cuerpo de 4m.*
*** Alcance cuerpo a cuerpo de 4m, pero Desventaja al atacar en 2m o menos.*

Armas a distancia

Arma	Alcance	Daño	Pen.	Durab.	Munición	Precio
Arco corto	48 m	1d6	1	d6	Flechas	25 mo
Arco largo *	90 m	1d8	1	d6	Flechas	50 mo
Ballesta de mano **	18 m	1d6	0	d6	Virotes	75 mo
Ballesta de repetición †	30 m	1d6	1	d6	Virotes	150 mo
Ballesta ligera	48 m	1d8	1	d8	Virotes	40 mo
Ballesta pesada *	60 m	1d10	2	d8	Virotes	100 mo
Cerbatana	15 m	1d3	0	d4	Dardos	1 mo
Dardo	9 m	1d4	0	d4	Dardos	-
Honda	18 m	1d4	1	d6	Balines	10 mc
Yumi *	75 m	1d12	2	d6	Flechas	200 mo

** No se puede mover en el mismo turno en el que se dispara esta arma.*
*** Se considera un arma ligera.*
† Puede disparar hasta 3 proyectiles por Turno.

Munición

Tipo	DU	Precio
Balines (Honda)	d10	1 mp
Dardos (Cerbatana)	d4	2 mp
Flechas (Arco)	d8	2 mo
Virotes (Ballesta)	d8	2 mo

Varitas de defensa

Armas mágicas simples que permiten a los arcanistas atacar a distancia sin gastar sus conjuros. Su munición es la esencia del núcleo, que se restaura una vez al día. Para atacar con una Varita de defensa, se ha de ser competente con éste tipo de armamento y superar una Tirada de Mente.

Varita	Alcance	Daño	Pen.	Durab.	Munición	Precio
Varita de cerezo	12 m	1d3	1	d4	d6	100 mo
Rama de cristal	18 m	1d4	1	d6	d8	350 mo
Cetro de dracólita	24 m	1d6	2	d8	d8	700 mo
Esceptro de sangreluna	30 m	1d8	2	d10	d6	1500 mo

Núcleos de varitas

Éstos alteran el elemento de daño de la Varita de defensa. Se ligan cuando ésta es creada y no se puede cambiar a posteriori. El núcleo se elige durante la creación de ésta y no se puede cambiar.

Núcleo	Elemento	Notas
Esquirla de urdimbre	Arcano	Núcleo por defecto; barato y accesible.
Colmillo de basilisco	Veneno	Utilizado por magos de batalla.
Tentáculo de morador	Oscuridad	El preferido de los hechiceros malévolos.

Núcleo	Elemento	Notas
Pliegue de tentación	Fuego	Difícil de conseguir, pero el más utilizado.

Escudos

Los escudos proporcionan una bonificación al **Blindaje** del portador si éstos son utilizados para bloquear un ataque (ver *Evitar ataques*).

- Un escudo no proporciona **Blindaje** si su portador es herido tras intentar esquivar un ataque o es golpeado por sorpresa.
- Ciertas **Técnicas** requieren que el usuario lleve equipado un escudo.
- El valor de daño referenciado en cada escudo se aplica cuando éste se usa como arma en maniobras o técnicas.
- Se pueden añadir *púas* al escudo, aumentando su precio en 20 mo y el daño en un rango.

Protección	Blindaje	Durabilidad	Daño	Precio
Escudo pequeño	+1	d6	d3	5 mo
Escudo mediano	+1	d8	d4	10 mo
Escudo grande	+1	d10	d6	12 mo

Protecciones corporales

Protección	Categoría	Blindaje	Durabilidad	Precio
Pechera de algodón	Tela	1	-	5 mp
Armadura de tela	Tela	d4	-	1 mo
Armadura acolchada	Ligera	d4	d4	5 mo
Armadura de cuero	Ligera	d6	d6	10 mo
Cuero tachonado	Ligera	d6	d8	30 mo
Armadura de pieles	Intermedia	d6	d6	15 mo
Camisote de mallas	Intermedia	d8	d8	50 mo
Cota de anillas	Intermedia	d8	d10	45 mo
Cota de escamas	Intermedia	d8	d10	70 mo
Coraza	Intermedia	d8	d12	100 mo
Cota de mallas	Pesada	d10	d8	75 mo
Armadura de bandas	Pesada	d10	d10	200 mo
Armadura parcial de placas	Pesada	d10	d12	300 mo
Armadura completa de placas	Pesada	d12	d12	1000 mo

Equipo de aventuras

Objeto	Detalles	Precio
Aparejo de poleas	Se fija en un punto para usar la polea.	3 mo
Bolsa de abrojos	Pinchos que causan 1 de daño al pisar. DU d6.	1 mo
Bolsa de canicas	Esferas para esparcir por el suelo. DU d6.	1 mo
Cuerda	15 metros de cuerda de esparto.	1 mo
Cuerda de seda	15 metros de cuerda resistente de seda.	10 mo
Espejo de acero	Superficie reflectante.	5 mo

Objeto	Detalles	Precio
Gancho	De tres puntas.	2 mo
Lupa	No más grande que una mano.	100 mo
Símbolo sagrado	De un Espíritu deífico concreto.	5 mo
Tiza	Color blanco. DU d6.	1 mc

Equipo de acampada

Objeto	Detalles	Precio
Almádena	Se puede usar como Clava.	2 mo
Manta	Unipersonal.	50 mc
Saco de dormir	No soporta temperaturas extremas.	1 mo
Tienda de campaña	Espacio para dos personas.	10 mo
Ración de alimento	Carne o fruta seca al sol. DU d6.	1 mc
Yesquero	Para encender fuego.	50 mc

Sustancias

Se asume que cada uno de estos objetos viene en un vial que proporciona 1 uso de la sustancia en concreto, a no ser que se indique lo contrario.

Objeto	Efecto	Precio
Aceite animal	Grasa de animal para alimentar lámparas.	10 mc
Ácido	Puede deshacer objetos sólidos. Ataque arrojadizo con alcance de 6 metros; 2d6 de daño.	25 mo
Agua bendita	Agua sagrada tocada por un espíritu sagrado. Ataque arrojadizo con alcance de 6 metros; 2d8 de daño a diablos y muertos vivientes.	30 mo
Antídoto	Elimina el efecto pernicioso de un veneno de igual o menor nivel si se toma a tiempo.	50 mo / nv
Fuego alquímico	Ataque arrojadizo con alcance de 6 metros; 2d6 de daño cada Turno durante 1d4 Turnos.	50 mo
Poción de curación	Si se bebe de un trago, restaura 1d8 de Salud. Requiere una acción. Sabe muy amarga.	40 mo
Veneno	Se puede aplicar en un arma, en alimento o en bebida. Un arma envenenada provoca el veneno tras un ataque exitoso con un 12+ de Probabilidad. Un alimento envenenado requiere una Tirada de Resistencia. Una víctima sufre un Estado de Veneno equivalente al Nivel del veneno ingerido.	100 mo / nv

Herramientas

Objeto	Detalles	Precio
Alambique	Pequeño laboratorio alquímico portátil.	100 mo
Caña y aparejos	Permite pescar en ríos o mares.	15 mo
Catalejo	Permite ver a lo lejos. 3 aumentos.	1.000 mo
Ganzúas	Lo necesario para forzar cerraduras.	25 mo

Objeto	Detalles	Precio
Kit de cocina	Cubiertos varios, una sartén y una rejilla.	20 mc
Kit de escalada	Alcayatas, un garfio, cuerdas y un arnés.	25 mo
Kit de medicina	Gasas, alcohol, torniquetes y pinzas. DU d6.	5 mo
Pala	Se puede usar como Gran clava.	2 mo
Pértiga	Palo flexible de 3 metros de longitud.	5 mc
Pico de minero	Se puede usar como Hacha de mano.	2 mo
Piedra de afilar	+1 daño arma de filo por 1 Intervalo. DU d6.	1 mc

Escritura

Objeto	Detalles	Precio
Lacre	Varios colores.	50 mc
Libro	En blanco. Tomo de 180 páginas.	25 mo
Libro de conjuros	Está vacío. Desprende una pizca de poder.	50 mo
Pergamino	En blanco. Desprende una pizca de poder.	8 mc
Sello	Personalizable.	5 mo
Tinta y pluma	Preparados para escribir. DU d6.	10 mo

Iluminación

Los objetos que proporcionan iluminación deben tirar sus DU (en caso de que lo tengan) cada Intervalo de uso.

Objeto	Detalles	Precio
Antorcha	Ilumina 6 metros alrededor con luz amarillenta. DU d6.	10 mc
Lámpara de aceite	Ilumina 4 metros alrededor. DU d6 (aceite).	20 mp
Linterna	Ilumina 8 metros alrededor. DU d6 (aceite).	10 mo
Vela	Alumbra 2 metros alrededor con luz amarillenta y tenue. DU d4.	1 mc

Instrumentos

Objeto	Detalles	Precio
Arpa	Instrumento de cuerda. Suena agradable.	40 mo
Flauta	Instrumento de aire. Suena dulce.	2 mo
Laúd	Instrumento de cuerda. Suena antiguo.	35 mo
Tambor	Instrumento de percusión. Suena estricto.	6 mo

Alojamiento y estilo de vida

Servicio	Detalles	Precio / día
Pobre	Dormir en el suelo, sin habitación propia.	8 mc
Mediocre	Cama zarrapastrosa en sala compartida.	15 mc
Modesto	Habitación pequeña con una caja.	8 mp
Agradable	Habitación propia con armario y cofre.	1 mo
Noble	Habitación propia con baño, armario y cofre.	5 mo
Regio / Imperial	Habitación propia, lo que desee el cliente.	20 mo

Comida y bebida

Opción / día	Comida	Bebida
Ordinaria	50 mc	25 mc
Abundante	20 mp	10 mp
Deliciosa	2 mo	1 mo
Regia / Imperial	6 mo	3 mo

Ropa

Objeto	Detalles	Precio
Abrigo de piel	Protege del frío por debajo de 0º.	20 mo
Atuendo de noble	De colores vivos, con chorreras y gola.	30 mo
Chaqueta de cuero	Protege del frío por debajo de 10º.	10 mo
Disfraz	Contiene maquillaje, peluca y bigote falso.	5 mo
Traje elegante	Parece de buena calidad.	15 mo
Túnica	De color a elegir. Hecha de tela y esparto.	1 mo

Objetos varios

Objeto	Detalles	Precio
Ábaco	Permite realizar cuentas complejas.	2 mo
Balanza	Permite pesar hasta 5 kg de material.	15 mo
Baraja de cartas	52 cartas, 4 palos con 12 figuras.	50 mc
Dados	Seis cubos de seis caras cada uno.	2 mp
Escalera de mano	Se extiende hasta 3 metros. De madera.	15 mc
Pipa de tabaco	De madera tallada. DU d4 (tabaco).	50 mp
Reloj de arena	Cuenta atrás de 120 segundos.	25 mo
Tabaco	Planta machacada, adictiva.	12 mc

Monturas

Animal	Movimiento	Precio
Burro o mula	12 metros	8 mo
Caballo de guerra	18 metros	400 mo
Caballo de monta	18 metros	75 mo
Escarabajo gigante	8 metros	265 mo
Mastín	12 metros	25 mo
Pony	12 metros	30 mo

Equipo y cuidado de las monturas

Objeto	Detalles	Precio
Alforjas	Equivalen a dos mochilas de cuero.	25 mp
Armadura equina	Protección corporal —» Precio x4	*
Bridas	Para dirigir a la montura.	15 mp
Comida	Alimento para caballos, etc. para 1 día.	10 mc
Establos	Alojamiento para caballos. 1 día.	6 mp
Silla	Una silla de tamaño estándar.	15 mo

Vagones y diligencias

Objeto	Detalles	Precio
Carro	Necesita 1 caballo / montura.	20 mo
Carro de guerra	Necesita 1 caballo / montura.	400 mo
Carruaje	Necesita 2 caballos / monturas.	125 mo
Diligencia	Necesita 4 caballos / monturas.	200 mo

Paquetes de equipo

Con objeto de simplificar la compra de equipo inicial para los nuevos aventureros, sirvan los siguientes listados como un atajo a la adquisición de bienes básicos de forma inmediata y con un descuento aplicado al precio total.

Especial arcanistas

Precio: 25 mo

Contiene: 1 mochila, 1 antorcha (DU d6), 1 ración de alimento (DU d6), 1 túnica (roja, azul o marrón), 1 saco de dormir, 1 yesquero, estuche de pergaminos (vacío), tinta y pluma (DU d6) y 1 libro de conjuros (en blanco).

Especial criminales

Precio: 25 mo

Contenido: 1 bolsa de cuero, 1 odre de agua (DU d6), 1 antorcha (DU d6), disfraz, ganzúas, kit de escalada y 1 saco de dormir.

Especial devotos

Precio: 10 mo

Contenido: 1 mochila, 1 odre de agua (DU d6), 2 raciones de alimentos (DU d6 cada una), 1 túnica (blanca, gris o negra), 1 vela (DU d4), 1 saco de dormir, 1 yesquero, 1 sello (de la orden sagrada) y 1 símbolo sagrado (Espíritu deífico a elegir).

Especial exploración

Precio: 10 mo

Contenido: 1 mochila, 1 odre de agua (DU d6), 3 raciones de alimentos (DU d6 cada una), 1 cuerda, kit de cocina, caña y aparejos, catalejo, ropa de viaje, 1 tienda de campaña y 1 yesquero.

Especial mazmorras

Precio: 6 mo

Contenido: 1 mochila, 1 odre de agua (DU d6), 1 ración de alimento (DU d6), 1 antorcha (DU d6), 1 tiza (DU d6), pértiga, ropa de viaje, 1 manta y 1 yesquero.

Seguidores

Se presenta a continuación un listado orientativo de posibles seguidores, junto con unos precios recomendados por sus servicios.

d12	Seguidor	Precio / día	Moral	Salud	Aventura
1	Arcanista	20 mo	8	d4	Depende
2	Artesano	1 mo	6	d4	No
3	Cazador	2 mo	9	d8	Sí
4	Escriba	1 mo	6	d4	Depende
5	Escudero	1 mp	7	d6	Sí
6	Guardia	2 mo	9	d8	Sí
7	Ladrón	1 mo	7	d4	Depende
8	Mensajero	5 mo	8	d6	Sí
9	Mercenario	5 mo	9	d8	Sí
10	Portantorchas	8 mc	6	d6	Sí
11	Porteador	7 mp	7	d6	Sí
12	Sacerdote	3 mo	10	d4	No

Atributos

De cara a emplearlos en combate o en situaciones peligrosas, se pueden asignar unos Atributos llamados **Ataque** y **Defensa**, que se calculan y funcionan como un Atributo de un personaje jugador; éstos Atributos se emplearán en las Tiradas que deba realizar el Seguidor, teniendo en cuenta esta relación:

- **Ataque**: Tiradas de ataque y lanzamiento de conjuros. Pruebas de Fuerza, Agilidad o Mente.
- **Defensa**: Tiradas de esquiva y de salvación. Pruebas de Resistencia, Intuición o Presencia.

Se debe tener en cuenta que esta regla existe para simplificar la gestión de estos PNJ de apoyo. Si se requiere una mayor granularidad (por ejemplo, si ha adquirido cierta relevancia), es mejor crear un personaje desde 0 y tratar a dicho PNJ como un aventurero más.

Sistema

En los siguientes capítulos trataremos las reglas relacionadas con la exploración y el combate, pues son los pilares sobre los que se sostiene este documento de referencia.

Mecánicas de juego

Tiradas

No se recomienda que los personajes estén tirando de forma continua para ver si pueden lograr algo. Una buena descripción —ni siquiera interpretando— y el tiempo necesario dentro de la ficción debería servir para resolver cualquier cosa que no implique peligro.

Por lo general, resolver una acción requiere lo siguiente:

1. El jugador describe qué es lo que quiere hacer y cómo lo piensa realizar.
2. El **Cronista** decide si la acción tiene éxito o no.
3. En caso de necesitar una Tirada, el jugador realiza una Tirada d20 (aplicando Ventaja o Desventaja si corresponde) contra la DA del Atributo indicado.
    a. Si el resultado es igual o mayor que la Dificultad, es un éxito.
    b. Si es menor que la Dificultad, es un fallo.
    c. Si el resultado es un 20, se considera un Crítico.
    d. Si el resultado es un 1, se considera un Fracaso.
4. El **Cronista**, con el resultado de la Tirada, ha de narrar cuál ha sido el desenlace de la acción y alterar la ficción como corresponda.

De forma resumida, ten lo siguiente en cuenta:

- Si se puede realizar en un Intervalo, sin que haya algo que amenace el resultado ni el fracaso aporte algo a la ficción, no es necesaria la tirada.
- Si el personaje no tiene conocimientos previos o existe algo en su trasfondo que pueda impedir la buena resolución de la tarea, sí es necesaria la tirada.
- En cualquier caso, si es una acción realizada a toda prisa, con una cuenta atrás evidente, o con una incertidumbre y/o riesgo, sí es necesaria la tirada.

Críticos y Fracasos

Un resultado 20 natural en una Tirada d20 es un **Crítico**. Esto quiere decir que el personaje no solo logra lo que quiere, sino que lo hace de forma excepcional, épica y asombrosa. Como **Cronista**, ofrécele algún premio narrativo o un efecto aumentado.

Un resultado 1 natural en una Tirada d20 es un **Fracaso**. El personaje falla de forma automática.

Salvaciones

A la hora de defenderse ante un peligro los PJ deben poner a prueba sus Atributos con Tiradas conocidas como «Salvaciones».

- **Fuerza**: Soportar daño físico que no se pueda esquivar, como el de caídas o aplastamiento.
- **Agilidad**: Esquivar peligros, ataques y daño que pueda ser esquivado, como el de proyectiles.
- **Resistencia**: Aguantar amenazas relacionadas con el cuerpo mortal, como el envenenamiento, la enfermedad o la desintegración necrótica.
- **Mente**: Soportar tretas mágicas que no alteren la percepción sensorial o traten directamente con el ego del personaje, como parálisis, maldiciones o geas.
- **Intuición**: Escudriñar entre engaños, ilusiones y efectos mágicos que intenten alterar la percepción.
- **Presencia**: Aguantar encantamientos o posesiones, ya sean mágicas, diabólicas o feéricas.

Ventaja y Desventaja

Si tienes Ventaja, tiras 2d20 y te quedas con el resultado más favorable; en cambio, si tienes Desventaja tiras 2d20 y te quedas con el resultado más pernicioso. Ambos conceptos se anulan entre sí.

Este concepto puede ser aplicado por mecánicas de la Especie u Ocupación, Poderes, o si el **Cronista** así lo decide según la ficción.

Bonificaciones y Penalizaciones

Valores estáticos que alteran el resultado de la Tirada. Oscilan entre -3 y +3; si superan ese umbral, se convierten en Ventaja o Desventaja.

Tiradas de Efecto

También conocidas como Tiradas de daño o duración, las Tiradas de Efecto afectan directamente a los Recursos de un personaje (jugador o no). Utilizan todo el espectro de dados disponibles (d4, d6, d8, etc.). Se les aplica Ventaja / Desventaja, Bonificaciones / Penalizaciones según la naturaleza de la Tirada.

Tiradas Enfrentadas

Cuando dos PJ realizan acciones opuestas, han de realizar Tiradas Enfrentadas. Se realizan las correspondientes Tiradas de Atributo y se comprueba quien:

- Ha superado su DA.
- Si ambos han superado o fallado su DA, quién ha sacado el resultado más alto.
- En caso de empate, ganará quien tenga un VA mayor.
- Si aún así no se desempata, se repetirá la tirada.

Tiradas de Probabilidad

Estas Tiradas indican de forma numérica las posibilidades que existen de que suceda algo. Éstas son indicadas de forma similar a las Tiradas de Atributo y funcionan de igual forma: simplemente tira 1d20 y compara el resultado con la probabilidad (12+ equivale a que sucede algo sacando 12 o más en el dado).

Dado de Uso

Abstracción de elementos finitos dentro de la ficción. Permite llevar un control de los recursos con facilidad, sin entrar en la cuenta de proyectiles, antorchas, etc. Todo elemento perecedero o con usos limitados cuenta con un DU.

- **Dado**: El valor que posee el DU. Va desde el d20 hasta el d4, y finalmente Agotado. Cuando más alto, más duradero es el elemento.
- **Detonante**: Condición que exija que se ponga a prueba.
- **Desenlace**: Cuando se consume, tiene lugar una consecuencia. Por ejemplo, cuando una antorcha agota su DU, se apaga y queda inservible.

Cada vez que se dispara el **Detonante** de un DU, se ha de tirar el Dado: si el resultado es 1 o 2, el DU desciende al siguiente rango. Al agotarse el DU, se desencadena el **Desenlace**.

d20 (10 usos)	d12 (6 usos)	d10 (5 usos)	d8 (4 usos)	d6 (2 usos)	d4 (1 uso)	Agotado

Los usos indicados en la tabla superior corresponden a una vida útil media del DU en cuestión.

Aplicación del DU

Si bien esta mecánica se halla en objetos consumibles, se puede aplicar en cualquier elemento que sea finito. Por ejemplo, la **Lealtad** de unos mercenarios o la **Reputación** de un grupo de aventureros de cara a una población de aldeanos. Además de estas posibles aplicaciones, se ha de hacer hincapié en que la mecánica de Ventaja y Desventaja se puede unir con el Dado de Uso cuando sea conveniente.

DU en Municiones

Las municiones están definidas como DU. Dada la naturaleza del concepto, consideramos dos respuestas para tratarlas, ambas igual de válidas. Como Cronista, elige una y adhiérete a ella.

- **Tras cada disparo**: Al mismo tiempo que el jugador tira el d20 para impactar, tira también el DU de munición de su arma; esto provocará que la munición se acabe antes, pero como Cronista se deberá permitir juntar distintas «pilas» de munición para aumentar su DU. Por ejemplo, juntar 2 carcaj con d4 flechas para obtener un carcaj de d6 flechas.

- **Tras cada encuentro**: El jugador sólo tirará el DU de munición al finalizar el encuentro. Haciendo esto se asume que dedica un poco de tiempo a recuperar los proyectiles perdidos. No obstante, esta opción no permite unir «pilas» de munición.

Recursos

Entendemos por recursos aquellos valores de los que dispone un personaje y se agotan o recuperan según su participación en la historia.

Salud

Representa el bienestar físico y mental de una forma abstracta: aunque un PJ tenga una Salud baja, comenzará a sufrir heridas de verdad cuando su puntuación baja por debajo de 0.

- **Salud actual**: No puede superar la puntuación de Salud total; cuando se recibe daño o curación, se aplica directamente sobre esta puntuación.
- **Salud total**: Valor máximo de Salud del personaje. Aumenta cuando éste sube de Nivel.

Los Puntos de Salud perdidos se recuperan cuando realizas un Descanso o cuando recibes curación de alguna fuente, ya sea mediante la magia o medicina.

Esfuerzo

El Esfuerzo representa la diferencia entre la gente normal y los aventureros. Este valor representa su determinación. Si gastas 1 Punto de Esfuerzo...

- ...antes de realizar una Tirada de Atributo, obtienes Ventaja en ella (o anular Desventaja si la sufrías).
- ...antes de realizar una Tirada de Efecto, obtienes +1 Potencia.
- ...puedes activar alguno de tus Talentos o Técnicas (si es que dispones de ello).

El Esfuerzo consumido se puede recuperar cuando realizas un Descanso: por cada Punto que hayas gastado, has de superar una Tirada de Resistencia para regenerarlo. Si no recuperas Esfuerzo en dos noches consecutivas, recuperas 1 punto automáticamente a partir de la tercera, cada noche, hasta que logres superar la Tirada de Resistencia.

Exploración

Nuestros protagonistas se encuentran en la **Exploración** en toda aquella interacción que no tenga que ver con el Combate propiamente dicho. Muchas de las reglas de la **Exploración** también se aplican en **Combate**, con el objetivo de reducir al mínimo la cantidad de reglamento que hay que conocer y aplicar.

Tiempo

Para poder medir el tiempo que pasa dentro de la ficción, se utilizarán varias medidas abstractas.

- Un **Turno** es un tramo temporal muy corto, de unos 10 segundos, en el que un personaje realiza una acción rápida y/o instintiva. Los **Turnos** de cada personaje suceden al mismo tiempo dentro de la ficción, aunque no sea así durante nuestra narración.
- Una **Ronda** sucede cuando todos los participantes en una escena de Exploración han hecho algo. Una **Ronda** comienza con el **Turno** del primer participante y finaliza cuando ha actuado el último personaje.
- Un **Intervalo** es un tramo temporal de duración media, que simboliza un lapso de trabajo o búsqueda de forma concienzuda. La duración es abstracta, por lo que puede durar minutos, horas, semanas e incluso meses.

Espacio

Utilizamos el sistema métrico, como lo hacemos en el día a día. Una casilla es equivalente a un espacio de $2m^2$ ($6{,}5$ pies^2).

Cuando el grupo desee explorar tierras salvajes o territorios fuera de lo conocido, lo más común es utilizar mapas hexagonales: un hexágono tiene un diámetro de 9,6 km por lado; esto equipara esta medida a las típicas 6 millas de otros juegos y mapas, a pesar de que la equivalencia "real" serían 9,65606 km.

Descansar

Al final de cada jornada, todo PJ ha de poder descansar. Consiste en 8 horas de esfuerzo mínimo, en las que recibe ciertos beneficios.

- Recupera tantos **Puntos de Salud** como el resultado de una Tirada de su Dado de Salud (otorgado por su Ocupación).
- Puede recobrar los **Puntos de Esfuerzo** gastados, realizando una Tirada de Resistencia: por cada éxito, recupera 1 Punto de dicho recurso.
- Clérigos y Magos restauran sus Espacios de Conjuro (consultar en Poderes).

Hambre

Un PJ ha de comer y beber una vez al día. Si no se alimenta una vez cada 24 horas, su DA de Resistencia aumentará en 1 y tendrá que superar una Tirada de Resistencia: fallar 3 veces esta

Tirada provoca la muerte por inanición. Alimentarse adecuadamente anula las penalizaciones acumuladas por el Hambre.

Sueño

Un PJ ha de dormir, al menos, 6 horas cada 24 horas. Si no duerme, sufrirá una Penalización -1 a todas las Tiradas a partir del 2º día sin dormir. Llegar a tener Desventaja mediante esta penalización le obligará a superar una Tirada de Resistencia por cada día que continúe sin dormir: si no la supera, sufre un infarto cerebral y muere. Dormir durante 12 horas anula las penalizaciones acumuladas por el **Sueño**.

Vejez

Cada especie tiene una edad mínima de **Envejecimiento**: es a partir de esa edad cuando los personajes deben realizar una Tirada de Resistencia anualmente. Si no logran superarla, el VA de un Atributo al azar (determinado por 1d6) se reduce en 1 punto.

Cuando el VA de un Atributo baja a 1 (o menos) de forma permanente, muere de forma natural.

Peligros

En este apartado determinaremos todos aquellas situaciones que pueden provocar que los personajes salgan heridos de alguna forma mientras están en un ambiente de Exploración.

Fallecimiento

Cuando los Puntos de Salud de una criatura descienden a 0 o menos, la criatura pasa a estar inconsciente. Sin embargo, en el caso de los PNJ, lo habitual será que mueran de forma instantánea.

Reducción de Atributos

El VA de los Atributos de un aventurero puede verse reducido de forma permanente o temporal. Si un VA es reducido por debajo de 2, el PJ muere.

Caídas

Una criatura sufre 1d6 (4) de daño por cada 3 metros de caída libre, sin tener en cuenta la velocidad límite. El daño máximo que se sufre de esta forma es 100 y no se puede utilizar el Blindaje para reducirlo.

Trampas

Ya sea en torreones fortificados o en guaridas de trasgos, es habitual que sus moradores preparen trampas para retener y eliminar posibles invasores.

- **Activador**: Qué es lo que provoca que la trampa se active.
- **Ocultación**: Lo complejo que es detectar la trampa y prevenir su activación. La mayor parte de las trampas se pueden detectar prestando atención —o superando una Tirada de Intuición— o, si son de naturaleza mágica, empleando conjuros con dicho fin.

- **Efecto**: El castigo que provoca la trampa al activarse. Suele ser posible reducir o evitar el daño mediante Tiradas de Salvación.

Daño de armas o conjuros

Cuando un personaje impacta debe realizar una Tirada de Daño con el arma equipada, Conjuro o Técnica. Al resultado deberá ser sustraído de los Puntos de Salud actuales de la criatura.

Si un personaje es herido por un PNJ, una trampa u otro peligro no especificado, sufrirá una cantidad de Daño estática, que podrá mitigar realizando una Tirada de Blindaje. Para ello, utilizará el Dado de su armadura; y si no porta ninguna, sufrirá el daño completo.

Estados alterados

Efectos nocivos continuos en el tiempo que afectan a un personaje. Cuando entra en juego un estado alterado, el PJ afectado sufre alguna penalización durante su Turno.

Recuperación

Un Estado alterado tiene un Atributo relacionado: cada Turno que comience el PJ afectado por dicho Estado, podrá realizar una Tirada de Salvación para ver si se libera.

Lista de Estados alterados

Agarre

Atributo: Fuerza

No puedes moverte, estás impedido por una presa, unas cuerdas, etc.

Ceguera

Atributo: Intuición

Has perdido por completo la capacidad de ver. Sufrirás Desventaja en cualquier tarea que requiera la vista, como atacar o esquivar, y fallarás automáticamente todas las tiradas de ataque a distancia.

Confusión

Atributo: Mente

Tu mente tiene dificultades a la hora de discernir qué es lo que está ocurriendo a tu alrededor. Cuando comience tu turno, tienes una Probabilidad de 11+ de hacer algo incoherente, como atacar a un aliado (par) o golpearte a ti mismo (impar).

Dominación

Atributo: Presencia

Estás bajo el control de otro ser, que es quien decide durante tu turno lo que tienes que hacer; si te obliga a hacer algo que atente contra tu alineamiento, familia o amigos, tienes derecho a una tirada de Atributo para librarte del efecto. Todas las tiradas las haces con Desventaja.

Enfermedad

Atributo: Resistencia

Te aflige una enfermedad que te agota y debilita. Sufres -2 a todas las tiradas que realices, más cualquier otro efecto pernicioso adicional derivado de la ***Enfermedad***.

Fascinación

Atributo: Presencia

Estás obnubilado por algo; eres incapaz de llevar a cabo acciones hostiles contra lo que te ***fascina*** y sufres -4 a todas las tiradas de Mente, Intuición y Presencia. Si quien te ha fascinado te hiere con maldad, tienes derecho a una tirada de Atributo para liberarte del efecto.

Miedo

Atributo: Mente

Algo te ha perturbado hasta un punto en el que solo quieres huir. Cada turno, deberás usar la acción ***Moverse*** para alejarte lo máximo posible de la fuente de tu miedo.

Parálisis

Atributo: Agilidad

Has sido afectado por algún tipo de parálisis. Cuando comience tu turno, tienes una posibilidad de 11+ de quedar paralizado por completo y no poder actuar ese Turno. Además, sufres Desventaja en todas las tiradas de reacción de Destreza para esquivar ataques.

Petrificación

Atributo: Fuerza

Láminas de roca cubren tu cuerpo e impiden que te muevas y envejezcas. No puedes hacer nada, eres inmune al daño convencional y estás afectado por ***Ceguera***, ***Parálisis*** y ***Sordera*** a la vez. Si lo que te haya petrificado tiene un nivel superior al tuyo, no tienes derecho a una tirada de Atributo.

Sordera

Atributo: Intuición

Eres incapaz de percibir cualquier tipo de sonido. Provocas un -1 a las tiradas de Iniciativa del grupo y sufres Desventaja en cualquier tirada que requiera el oído.

Veneno

Atributo: Resistencia

Una horrible sustancia tóxica corre por tus venas. El ***Veneno*** tiene un nivel de 1 a 100, y sufres tanto daño —que no se puede reducir— como el nivel al finalizar tu Turno.

Combate

El conflicto violento es una de las reacciones más comunes entre los aventureros y los monstruos.

Inicio y Transcurso

Sorpresa

Cuando exista la posibilidad de que un bando pille por sorpresa a otro, el «líder del grupo» de personajes ha de realizar una Tirada de Probabilidad a 14+; con éxito, su grupo obtiene una Ronda inicial que ocurrirá antes de la Iniciativa.

- Si el bando que desea emboscar está preparado, la Tirada de Probabilidad aumenta a 8+.
- Existen seres difíciles de pillar por sorpresa; éstos provocan Desventaja.

Iniciativa

Cada PJ en combate realiza una Tirada de Probabilidad a 11+: si la supera, actúa antes que el grupo enemigo; si no es así, actuará después.

Moral

Si los eventos del combate ponen en entredicho la Moral de un PNJ (clara desventaja numérica, muerte del líder, sobornos, etc.) se ha de comprobar dicha Moral con 2d6: si el resultado supera la Moral, el PNJ decidirá huir o rendirse, según la situación en la que se encuentre.

Los personajes jugadores carecen de Moral: queda en sus manos elegir sus batallas.

Flujo del enfrentamiento

1. **Sorpresa**: si procede, realizar prueba de Sorpresa.
    a. Si existe Ronda de sorpresa, actúa el Bando que sorprende.
2. **Iniciativa**: tirada 1d20 por cada PJ a Probabilidad 11+: quien la supere actúa antes que los PNJ; quien falle, después.
3. **Rondas**:
    a. Cada uno de los PJ que ha ganado la Iniciativa actúa.
    b. Actúan los PNJ.
    c. Cada uno de los PJ que ha perdido la Iniciativa actúa.
4. **Comprobación**: se pone a prueba la Moral del bando de los PNJ. Si quedan aún participantes que quieran seguir combatiendo (o estén vivos), se vuelve al paso nº 3.
5. **Finalización**: si todos los miembros de un Bando han sido neutralizados o no queda ninguno con intención de luchar, el combate finaliza.

Tiradas de ataque

- **Atacar cuerpo a cuerpo**: Adyacente a su enemigo (2 metros) y superar una Tirada de **Fuerza**.
- **Atacar a distancia**: Debe ver a su oponente, estar al alcance de su arma equipada y superar una Tirada de **Agilidad**.
- **Atacar con una varita**: Debe ver a su oponente, estar al alcance de la varita y superar una **Tirada de Mente**.
- **Uso de Conjuros**: superar una Tirada de Lanzamiento de conjuros, que puede ser **Mente**, **Intuición** o **Presencia** según la Ocupación.

Ataques desprevenidos

Una criatura está desprevenida cuando no puede ver quien le ataca. En ese caso, la Tirada de Ataque se realiza con Ventaja o, si es un PJ, realiza la tirada para esquivar con Desventaja.

Los ataques a distancia hacia seres invisibles fallan automáticamente y no es necesario tirar para impactar a un oponente dormido, noqueado o indefenso; en éste último caso, se ignora Blindaje y se causa el máximo daño posible.

Cobertura

Si una criatura se parapeta tras un obstáculo para protegerse de ataques a distancia, obtiene beneficios.

- **Cobertura parcial** (una caja): +2 a la Tirada de Esquivar / -2 a la Tirada de ataque.
- **Cobertura grande** (una barricada): Ventaja a la Tirada de Esquivar / Desventaja a la Tirada de ataque.
- **Cobertura completa** (una muralla): Se falla automáticamente.

Combate con dos armas

Un PJ que use 2 armas ligeras cuerpo a cuerpo, una en cada mano, obtiene +1 a la Tirada de ataque y emplea el Dado de Daño más bajo.

Enemigos superiores

Si un PJ se enfrenta a un PNJ con mayor nivel, sufre una Penalización equivalente a -1 por cada 3 Niveles de diferencia.

La fórmula es (Nivel Enemigo - Nivel Personaje) / 3. Redondeo hacia arriba.

Esta Penalización se aplica a las Tiradas para evitar ataques ya las Tiradas de ataque realizadas contra el PNJ.

Evitar ataques

El PJ debe decidir si Bloquear o Esquivar los ataques que se realizan contra él:

- **Bloquear**: Tirada de **Fuerza**. Si no lleva escudo o no puede bloquear con un arma cuerpo a cuerpo, sufre un -2 al resultado. Bloquear un ataque a distancia provoca **Desventaja**.
- **Esquivar**: Tirada de **Agilidad**. De no superar la Tirada, no puede usar el Blindaje dado por escudo.

El **Cronista** puede solicitar otras formas de evitar ataques, empleando otros **Atributos**. Sin embargo, esto será situacional en el mejor de los casos.

Golpes críticos

Un 20 natural en una Tirada de Ataque es un crítico. Elige qué beneficio:

- **Doble de daño**: Tira los dados y multiplica el resultado por dos.
- **Causar el máximo daño**: Provoca el máximo daño que harías con tu arma equipada.

Si un PJ obtiene un 1 natural al Bloquear o Esquivar un ataque, sufre el doble de daño. Además, tira el DU de Durabilidad de su armadura y/o escudo.

Fracasos

Un 1 natural en una Tirada de Ataque es un fracaso. Ha de tirar el DU de Durabilidad de su arma equipada y no hace daño al oponente.

Si un PJ obtiene un 20 natural al Bloquear o Esquivar un ataque, su adversario fracasa. Elige qué beneficio recibes:

- **Contraataque**: Si era un ataque cuerpo a cuerpo, puede recibir un +2 a la siguiente Tirada de Ataque contra el oponente durante el próximo Turno.
- **Reducción de daño**: Reducir el daño que causa el oponente en 1d4 durante el resto del Combate.

Tiradas de daño

Armas improvisadas

Golpear con banquetas, piedras o mobiliario causa un daño según el VA de Fuerza del PJ.

Arma	Daño	Penetración	Durabilidad	VA Fuerza
Piedra, jarra, fémur	1d4	0	d4	4+
Tablón de madera, barra de hierro	1d6	1	d4	8+
Caja, barril, mesa	1d8	2	d8	12+
Bulto pesado, persona, trozo de columna	1d10	3	d8	14+

Daño desarmado

Si un PJ hiere a otra criatura usando sus manos desnudas, causa daño según su VA de Fuerza.

VA Fuerza	Daño	Penetración
4+	1d3	0
8+	1d4	0
12+	1d6	0
16+	1d8	0

Empuñar a dos manos

Si un PJ empuña un arma cuerpo a cuerpo a una mano con las dos, obteniene un +1 a la tirada de daño realizada con dicha arma.

Reducción por Blindaje

Cuando un PJ causa daño con un arma —teniendo en cuenta su **Potencia**—o con un **Poder**, el objetivo ha de restar su valor de **Blindaje** a esa puntuación: el valor restante es el daño sufrido.

- Cálculo de daño con arma y **Potencia**, o daño de conjuro.
- Restar **Blindaje** a valor resultante.
- Aplicar **Penetración** si procede.

Ten en cuenta que los PNJ y monstruos no tienen Blindaje; sin embargo, si estás usando perfiles de otro juego, considera que 1 punto de Blindaje equivale a 4 Puntos de Salud adicionales para el monstruo.

Muerte y recuperación

Cuando un PNJ llega a 0 Puntos de Salud o menos, muere instantáneamente. Cuando la Salud de un PJ llega a 0 puntos o menos, comienza a morirse: tiene 3 Turnos para ser atendido por otro personaje o morirá.

Superar una Tirada de Mente permite estabilizar momentáneamente a un PJ moribundo: si todo va bien, tras un Intervalo recuperará 1 Punto de Salud. Después, aplica las reglas de Descanso.

Maniobras

Todos los aventureros pueden llevar a cabo las siguientes maniobras durante su Turno.

Movimiento

- **Caminar**: Te mueves tu Movimiento. Puedes realizar una acción más.
- **Cargar**: Consume todo tu Turno. Te mueves tu Movimiento * 2 hacia un oponente que puedas ver y realizas un Ataque cuerpo a cuerpo. Durante el próximo Turno, sufres Desventaja para evitar ataques.
- **Correr**: Consume todo tu Turno. Te mueves tu Movimiento * 2.

Combatir

- **Apresar**: Se considera un Ataque cuerpo a cuerpo.
    - Tu oponente ha de ser de un **Tamaño** igual o inferior a ti.
    - Realiza una Tirada de Fuerza: con éxito, apresas a tu oponente, que podrá intentar liberarse de ti cada comienzo de **Turno**.
    - Una criatura apresada no puede moverse ni realizar ninguna acción que no sea intentar zafarse (repetir la Tirada de Fuerza).
    - Tu Movimiento se reduce a la mitad si has apresado a alguien.
    - Tienes una Penalización -2 a las tiradas de ataque contra otros objetivos que no sean la criatura que tienes apresada.
- **Aplastar**: Debes tener a una criatura apresada. Causas Daño desarmado a dicha criatura, sin necesidad de tirada.
- **Atacar a distancia**: Disparas tu arma a un objetivo que esté al alcance y puedas ver. Realiza una Tirada de Agilidad. Si el objetivo está a 36 metros o más, o a bocajarro, tienes Desventaja.
    - **Apuntar**: Finaliza tu Turno. Apuntas a tu objetivo hasta tu próximo Turno; si no recibes daño, obtendrás Ventaja en el siguiente Ataque a distancia que realices contra el objetivo.
- **Ataque cuerpo a cuerpo**: Debes estar a 2 metros o menos del oponente. Realiza una tirada de Fuerza.
    - **Ataque rápido**: Usable tras un Ataque cuerpo a cuerpo, si no te has movido y llevas equipada un arma cuerpo a cuerpo ligera. Ataque adicional con Desventaja y Potencia -1.
    - **Noquear**: Ataque cuerpo a cuerpo no letal.
    - **Placaje**: Empujón cuerpo a cuerpo contra un enemigo. Mueve la mitad de tu Movimiento hacia el oponente y supera una Tirada de Fuerza: con éxito, causas Daño desarmado y lo empujas 2 metros hacia atrás (si corresponde).
- **Cambiar de arma**: Guarda tus armas y saca otras.
- **Lanzar objeto**: Arroja un objeto hacia un punto o hacia una criatura (no más de 10 metros). Probabilidad 8+ de que se rompa y esparza su contenido.

- **Lanzar un Conjuro**: Consume todo tu Turno. Es un acto ruidoso, en el que has de usar las manos y pronunciar palabras místicas. A no ser que indique lo contrario, el efecto es inmediato. Ciertos Poderes requieren más de un Turno para lanzarse.
    - **Mantener la concentración**: Si eres herido mientras lanzas un Conjuro, supera una Tirada de Resistencia. Si no, pierdes la concentración y el Conjuro.
    - **Acumulación energética**: Finaliza tu Turno. Comienzas a reunir energía mágica a tu alrededor, con ráfagas repentinas de viento; si no recibes daño, obtendrás Ventaja en la siguiente Tirada de lanzamiento de Conjuro que realices. No puedes usar ***Acumulación energética*** con Conjuros que necesiten más de 1 Turno para lanzarse.

Defensa

- **Desarmar**: Intentas quitar el arma a tu oponente. Se considera un Ataque cuerpo a cuerpo; realiza una Tirada de Agilidad con un -2 al resultado. Si tienes éxito, le quitas el arma al objetivo, dejándola caer a 2m - 4m de dónde estáis.
    - **Crítico**: El arma cae en un punto a 6 - 12 m de dónde estáis.
    - **Fracaso**: El desarmado eres tú.
- **Lucha defensiva**: Peleas protegiendo tus puntos débiles. Este Turno tienes -2 a las Tiradas de ataque y +2 a las Tiradas para evitar ataques.
- **Posición defensiva**: Te proteges ante cualquier agresión. Este Turno tienes Ventaja en las Tiradas para evitar ataques.
- **Proteger**: Proteges a un aliado adyacente a ti para que este Turno tenga Ventaja en las Tiradas para evitar ataques.
- **Escudo humano**: Proteges a un aliado adyacente a ti de cualquier ataque. Hasta que vuelvas a actuar, si ese aliado no se ha movido y es víctima de un ataque, interceptas dicha agresión y te conviertes tú en el blanco.

Apoyo

- **Ayudar**: Otorgas Ventaja en la siguiente Tirada que realice un aliado adyacente a ti.
- **Primeros auxilios**: Requiere Kit de medicina. Supera una Tirada de Mente; con éxito, restauras 1d6 Puntos de Salud a un aliado adyacente. Un paciente solo puede beneficiarse de *Primeros auxilios* una vez cada 8 horas.
- **Retrasar acción**: Pon una condición específica; cuando se cumpla, podrás llevar a cabo lo que has anunciado (espero a que el mago se mueva y entonces le disparo). Si la Ronda finaliza sin que se cumpla esta condición, pierdes tu Turno.
- **Usar un objeto**: Usas cualquier cosa que tengas en las manos. Si tienes que sacarlo de la mochila o zurrón, tardarás 1 Turno en extraerlo y 1 Turno en usarlo.

Progreso

Los PJ no adquieren puntos de experiencia derrotando enemigos o saqueando tesoro, si no que adquieren **Puntos de Progreso** (PP) a medida que van completando pequeños hitos.

En términos de reglas, un PJ adquiere 1 PP por cada sesión de juego que finaliza con vida. Sin embargo, este reparto puede ser reducido a arcos argumentales, mazmorras publicadas o campañas de juego.

Subida de Nivel

Al acumular tantos PP como Nivel, el PJ «sube de Nivel». Esto mejora sus Atributos y Puntos de Salud, y en determinados Niveles su Esfuerzo o Talentos. Tras completar la Subida de Nivel, los PP se ajustan a 0.

Nivel	PP acumulados
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
12	66
13	78
14	91
15	105
16	120
17	136
18	153
19	171
20	190
21	210
22	231
23	253
24	276
25	300
26	325
27	351
28	378
29	406
30	435

Mejora de Atributos

- Elige 2 **Atributos** para mejorar: realiza una Tirada contra el VA (no la DA); si obtienes un resultado mayor, (sacar 14 contra un VA 13) éste **Atributo** mejora en 1 punto.
    - **RECUERDA**: A la hora de mejorar un **Atributo**, reduce la DA y luego calcula el VA de nuevo.
- Puedes repetir la **Tirada** de mejora si es tu **Atributo** favorito.
- El VA máximo de forma natural es 18; el mínimo 4.

Mejora de Salud

- Realiza una **Tirada** de tu **Dado de Salud** y suma el resultado a tu **Salud** máxima actual: éste valor es tu nueva puntuación de **Salud** máxima.
- A partir de Nivel 12 ya no tiras tu **Dado de Salud**, usas la siguiente tabla.

Dado de Salud	Bonificación Salud a partir de Nivel 12
d4	+1
d6	+1
d8	+2
d10	+2
d12	+3
d20	+3

Pérdida de Niveles

En ocasiones, quizás producto de los ataques de las criaturas o por el efecto de Poderes, un aventurero pueda perder un **Nivel**. Cuando esto suceda, 2 de sus **Atributos** elegidos al azar (tira 1d6) se reducen en 1 punto y pierde tanta **Salud** máxima como una tirada de su **Dado de Salud**; sin embargo, si el **Nivel** al que retrocede es 12 o superior, perderá en su lugar la misma bonificación indicada en la tabla superior.

Una criatura que pierda un **Nivel** siendo **Nivel 1** muere inmediatamente (y se considerará de **Nivel 0** a efectos de resurrecciones).

Poderes

Los Poderes son disciplinas que permiten a los PJ realizar proezas que el ciudadano común no es capaz de hacer.

Técnicas de batalla

Estas maniobras son habilidades de combate específicas para personajes considerados como combatientes «puros», siendo ejemplo de ello los guerreros o los ladrones.

- Las **Técnicas** se utilizan como cualquier otra maniobra de combate estándar: cabe destacar que algunas tendrán un requisito de Esfuerzo o cualquier otro recurso, según la naturaleza de la **Técnica**.
- El requisito de una **Técnica** se refiere al VA y se debe cumplir a la hora de usarla, no de aprenderla. Esto permite al PJ adquirir nuevas técnicas e intentar mejorar para usarlas en el futuro.
- Hay cuatro categorías de **Técnicas**:
    - **Disciplina**: tácticas que requieren concentración y autocontrol.
    - **Fuerza bruta**: demostraciones de potencia y brutalidad sin igual.
    - **Preternatural**: técnicas que emplean una brizna de la Urdimbre.
    - **Trucos sucios**: golpes bajos, movimientos arteros y otras sinvergonzonerías.

Disciplina

Ataque certero

- **Alcance**: arma

Obtienes +2 a la Tirada de Ataque realizada pero sufres -2 a la Tirada de Daño (mínimo 1).

Baluarte

- **Coste**: 1 punto de Esfuerzo
- **Requisito**: no haberte movido esta Ronda, escudo grande equipado, Resistencia 13+
- **Alcance**: personal

Recuperas 1d4 Puntos de Salud, obtienes los beneficios de la acción ***Posición defensiva*** y, si aún así, recibes daño, duplicas el resultado de tu tirada de Blindaje.

Disparo aturdidor

- **Coste**: 1 punto de Esfuerzo
- **Requisito**: arma a distancia, Intuición 8+
- **Alcance**: arma

Realiza una Tirada de Ataque a distancia; si logras herir a tu objetivo, la criatura afectada no se podrá mover durante su próximo Turno.

Doble ataque

- **Coste**: 1 punto de Esfuerzo
- **Requisito**: Agilidad 8+
- **Alcance**: arma

Realiza dos Tiradas de Ataque consecutivas, la segunda con un -2 al resultado.

Fuerza bruta

Impacto poderoso

- **Requisito**: Fuerza 8+
- **Alcance**: arma

Sufres -2 a la Tirada de Ataque realizada pero obtienes +2 a la tirada de daño.

Rajar

- **Requisito**: Guerrero, Nivel 6+
- **Alcance**: arma

Cuando hieras a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes causar la misma cantidad de daño a otro objetivo —o al mismo— al alcance de tu arma. Este efecto aumenta a partir del Nivel 12 y del Nivel 18, hasta un total de 3 impactos adicionales.

Preternatural

Matamagia

- **Coste**: 1 punto de Esfuerzo
- **Requisito**: el objetivo ha de estar bajo un efecto mágico positivo, Mente 10+
- **Alcance**: arma

Realiza una Tirada de Ataque: si tienes éxito, causas daño y anulas inmediatamente uno de los efectos mágicos de los que goza tu oponente.

Matamagia no anula efectos mágicos permanentes, como los de un objeto mágico, pero sí que los desactiva durante 1d4 Turnos.

Reflejo mágico

- **Coste**: 1 punto de Esfuerzo
- **Requisito**: debes llevar un escudo mediano o grande equipado, Resistencia 10+
- **Alcance**: ver conjuro

Cuando eres el objetivo de un conjuro dañino, como un ***Rayo hielo*** o una ***Bola de fuego***, puedes realizar una Tirada de Intuición: si tienes éxito, reflejas el conjuro hacia su lanzador y él es afectado en lugar de ti.

Si el conjuro afecta a otras criaturas, el ***Reflejo mágico*** no evita que éstas sean afectadas. Si tu escudo no es mágico, tiene una Probabilidad 10+ de desintegrarse tras reflejar el conjuro.

Trucos sucios

Ataque sorpresa

- **Requisito**: Ladrón
- **Alcance**: arma

Si atacas a una criatura que no es consciente de tu presencia (por la espalda, está sorprendida, etc.) añades d4 al daño causado.

Este daño adicional aumenta en un rango en los Niveles 6 (d6), 12 (d8), 18 (d10) y 24 (d12), y se beneficia de tu valor de Potencia.

Golpe de escudo

- **Coste**: especial, ver descripción
- **Requisito**: debes llevar un escudo equipado, Resistencia 8+
- **Alcance**: 2 metros

Realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo: si la superas, causas d3 de daño si el escudo es pequeño, d4 si es mediano o d6 si es un escudo grande.

Puedes usar ***Golpe de escudo*** fuera de tu Turno si estás próximo a una criatura que intenta atacar a distancia o lanzar un conjuro a 1,5 metros o menos de ti. Si haces esto, debes gastar un punto de Esfuerzo; si tienes éxito, interrumpes la acción de la criatura.

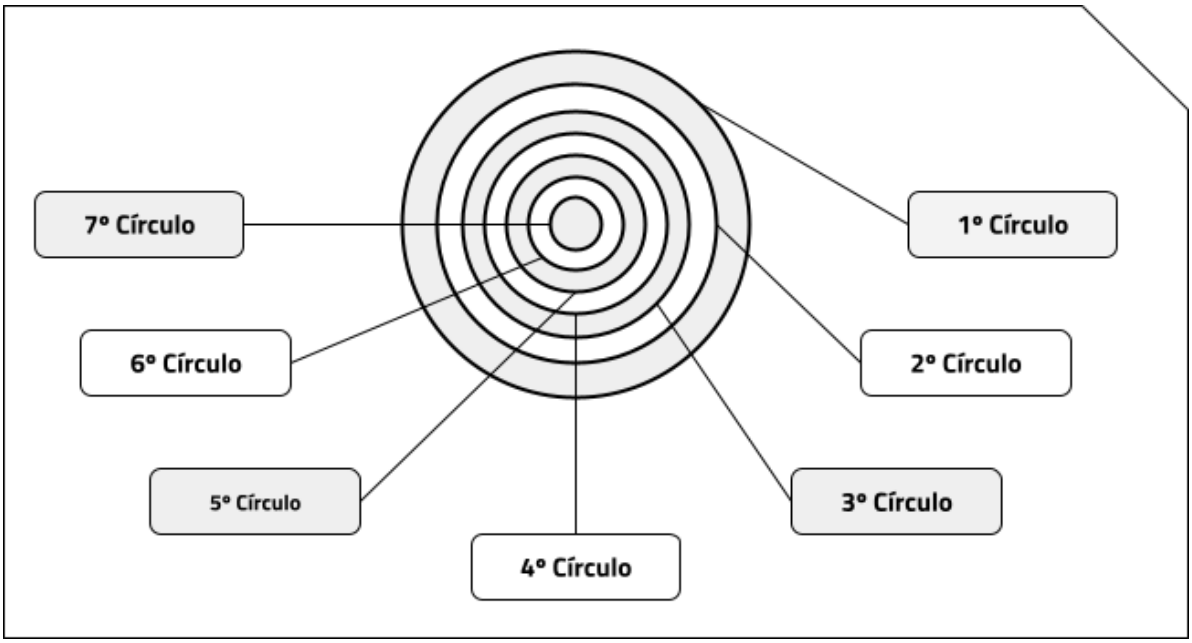
Conjuros

Los Conjuros se clasifican en Círculos que indican su potencia y en Escuelas de magia, que definen sus efectos y elementos a los que afectan.

- Las **Conjuros** son acciones completas, lo que quiere decir que el PJ deberá mantener la concentración durante un **Turno**.
- Para lanzar un conjuro, el arcanista debe haberlo preparado; ciertos **Conjuros** requieren una Tirada de Atributo conocida como «Tirada de lanzamiento». Éste **Atributo** está definido por la **Ocupación** del personaje.
- Los arcanistas preparan sus Conjuros de diferentes formas, aunque siempre acogidos al límite que impone su Tabla de progreso, tanto en Círculo como en cantidad:
    - **Clérigo**: Durante un Intervalo, por la mañana, el clérigo elige los Conjuros que pueda preparar de su lista, ya que son proporcionados por su **Espíritu deífico** o fuerzas ancestrales.
    - **Mago**: Tras dos Intervalos de estudio, puede preparar los **Conjuros** que tenga en su libro. Pueden adquirir nuevos **Conjuros** a través del estudio, añadiéndolos a su libro de sortilegios.
- Cuando un **Conjuro** es lanzado, su impronta mágica se desvanece del arcanista. A nivel de reglas, significa que lo «olvida» hasta que lo vuelva a preparar; sin embargo, si lo ha preparado más de una vez, lo podrá lanzar en tantas ocasiones como haya preparado.
- Un arcanista no puede preparar **Conjuros** que excedan el **Círculo** máximo que su **Nivel** y **Ocupación** le permitan aprender.

Escuelas de magia: Son seis: Arcana, Demonología, Divina, Elemental, Naturaleza y Nigromancia.

Círculos: Se encuentran divididos en 7 Círculos: a medida que el Círculo es mayor, mayor es el poder del sortilegio. Existe una leyenda sobre un Octavo Circulo, pero ningún arcanista lo ha podido demostrar.



Círculo 1

Aguijón impío

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: 20m

Lanzas una púa venenosa y putrefacta hacia un objetivo, que causa 1d6 de daño por veneno e impío si superas una Tirada de Conjuro.

Atraer muertos vivientes

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1 Intervalo por Nivel

Mientras sigas con vida, todos los no muertos a tu alrededor ignorarán a cualquier criatura excepto a ti. Atacar o perturbar a estos seres romperá el sortilegio.

Potenciar: puedes invertir los efectos de este Conjuro para hacerte invisible ante los muertos vivientes.

Caída de pluma

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 1m por Nivel
- **Duración**: hasta que tomes tierra

Haces que el objetivo descienda lentamente, sin sufrir daño por caída hasta que aterrice.

Chispa curativa

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: 10m

Restauras 1d4 de Salud a un objetivo.

Dardo ígneo

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: 20m

Lanzas una llamarada flamígera hacia el objetivo, causando 1d6 de daño por fuego si superas una Tirada de Conjuro.

Detectar magia

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: área de 20m a tu alrededor

Cualquier criatura o elemento del escenario se iluminará con un resplandor azulado si están bajo un efecto mágico, sea permanente o no. Si algo bloquea tu línea de visión, no podrás ver el resplandor.

Disipar magia

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 6m

Destruyes las partículas mágicas de cualquier sortilegio o efecto arcano en un área de 6m cúbicos a tu alrededor. Si el sortilegio es de un Nivel mayor a ti, no puedes disiparlo. Si quieres afectar a una criatura, debes superar una Tirada de Conjuro.

En lugar de anular la magia en un área, puedes lanzarlo directamente sobre un objeto, como una pócima, un pergamino o un elemento mágico, para anular sus efectos de forma definitiva.

Dormir

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 10m + 2m por Nivel
- **Duración**: 1d6 Intervalos

Dispones de una reserva de 5d10 Puntos Oníricos. Sobre un área equivalente al Alcance del conjuro, puedes repartir éstos Puntos sobre las criaturas que estén en dicha área.

Si los Puntos de Salud actuales de una criatura son consumidos mediante estos Puntos Oníricos, queda Dormida y podrás pasar a la siguiente; si no consumes todos los Puntos de Salud de una criatura, no puede ser dormida.

Luz

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: 6m
- **Duración**: ver descripción

Elige uno de los siguientes efectos cuando lances **Luz**:

- ➢ Creas una luz brillante, que alumbra unos 6 metros a su alrededor, sobre un objeto, que sea inanimado y no esté vivo, durante 1 hora.
- ➢ Evocas un rayo cegador que ciega durante 1 **Turno** a un objetivo si superas una Tirada de Conjuro.

Mano de mago

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 20m
- **Duración**: 1 **Turno** por **Nivel**

Mueves a voluntad un objeto inanimado que no esté vivo durante. No puedes cargar con algo que pese más de 4kg por **Nivel** (máximo 40kg), ni lo puedes lanzar o utilizar como arma.

Mensaje lejano

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Lanzamiento**: 2 Turnos
- **Alcance**: personal

Envías un mensaje lejano a una persona que conozcas, que sepa este mismo **Conjuro** y que esté en el mismo plano material que tú; os permite comunicaros mediante mensajes telepáticos breves.

El receptor recibe un aviso mental cuando se usa por primera vez este **Conjuro**, y ha de aceptar la llamada para abrir cualquier comunicación. Una vez que lo has lanzado, puedes mantener el efecto durante 10 minutos**.**

Valentía

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: 8m
- **Duración**: 1d6 Turnos

Otorgas a un objetivo un +1 a las Tiradas.

Círculo 2

Amistad animal

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: 4m
- **Duración**: 1d4 Intervalos

Conviertes a un animal no inteligente en tu amigo; podrás darle órdenes sencillas que no pongan en peligro su vida ni las de aquellos que considere familia y/o amigos. Si la bestia era hostil debes superar una Tirada de Conjuro.

Apertura arcana

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: toque

Retuerces las hebras místicas de la realidad para abrir cualquier tipo de cerradura. Aquellas de un Nivel igual o inferior al tuyo se abren automáticamente, mientras que para las de Nivel superior has de superar una Tirada de Conjuro; se aplica la regla de Enemigos superiores.

Calentar metal

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: 10m
- **Duración**: 6 Turnos

Aumentas la temperatura de todos los objetos de metal que porte el objetivo: el calor es progresivo, siendo inocuo en el primer Turno a ser peligroso del segundo Turno hasta el quinto. Si el metal está en contacto con algún material inflamable, éste arderá a partir del tercer Turno.

El daño que provoca este Conjuro se causa si el objetivo aún porta las piezas de metal.

Turno	Temperatura	Daño
1	Templada	-
2	Caliente	1d6
3-4	Ardiente	2d6
5	Caliente	1d6
6	Templada	-

Charco de aceite

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: 10m
- **Duración**: 1d6 +1 Turnos

Creas un amplio charco de aceite resbaladizo en un área de 6m2. Cualquier criatura que entre en el área, tendrá una Probabilidad de 11+ de caer al suelo; si cae, tendrá que gastar una acción en el siguiente **Turno** para levantarse. Salir del área afectada provoca la misma Tirada de caerse que si se entrase en ella por primera vez.

Curación

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: toque

Creas una tenue y cálida luz curativa que restaura 2d6 Puntos de Salud por cada 5 Niveles al objetivo.

Fuego lunar

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance:** 10m

Conjuras sobrenaturalmente una serie de siniestras llamas plateadas que queman al objetivo, causándole 1d8 de daño no elemental; si lanzas el **Fuego lunar** por la noche, causas 2d6 de daño no elemental.

Ilusión

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance:** personal o 18m + 3m por Nivel

Elige uno de los siguientes efectos cuando lances **Ilusión**:

- ➢ **Ilusión propia**: Modificas tu apariencia física, adquiriendo ciertos rasgos y ropajes de una criatura de tu misma especie. Puedes variar la altura o el peso, siempre que no sea un cambio muy drástico. Esta modificación es visual, no puedes alterar ni tu voz ni tu olor.
- ➢ **Ilusión sonora**: Provocas un sonido, que puede surgir de cualquier punto dentro del alcance. Si quieres engañar a una criatura, has de superar una Tirada de Conjuro o no funcionará tu embuste.

Resistir los elementos

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance:** toque
- **Duración**: 1 Intervalo por Nivel

Elige uno de los siguientes efectos cuando lances **Resistir los elementos**:

- ➢ **Resistir fuego**: Vuelves a una criatura muy resistente al fuego. Evitará cualquier penalización por el clima cálido. Además, obtiene el doble de Blindaje y otorga Ventaja en Tiradas para evitar el daño de amenazas vinculadas al fuego.
- ➢ **Resistir frío**: Vuelves a una criatura muy resistente al frío. Evitará cualquier penalización por el clima frío y la lluvia. Además, obtiene el doble de Blindaje y otorga Ventaja en Tiradas para evitar el daño de amenazas vinculadas al frío.

Silencio

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance:** 40 m
- **Duración**: 2 Turnos por Nivel

Creas una burbuja intangible de absoluto silencio en un área esférica de 6m de diámetro, centrada en un punto al alcance del Conjuro. Dentro de dicha burbuja no puede haber ningún ruido, de igual forma que no es posible lanzar Conjuros.

Si eliges a una criatura, deberás superar una Tirada de Conjuro: si no tienes éxito, la burbuja de Silencio no se moverá con ella.

Toque eléctrico

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: toque

Sobrecargas la palma de tu mano con energía chisporroteante: realiza una Tirada de Conjuro (con Ventaja si el objetivo lleva una armadura de metal o está hecho de metal). Si la superas, causas 2d8 de daño por relámpago a tu objetivo, mientras que si fallas causas 1d6 de daño por fuerza.

Círculo 3

Alzar hombre corrupto

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: toque
- **Duración**: 1d4 Intervalos
- **Invocación**

Necesitas el cuerpo de una criatura malvada para poder lanzar este Conjuro. Conjuras huesos malditos que se clavan en el interior de la víctima, levantándose al siguiente **Turno** como un **Hombre corrupto**.

Sólo puedes tener un **Hombre corrupto** a tu servicio mientras éste Conjuro esté activo.

Arma elemental

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: toque
- **Duración**: 1 Intervalo o 1 Combate, lo que suceda antes

Envuelve un arma que tengas en tus manos de energía de los elementos fuego, frío, relámpago o fuerza. Además del daño del elemento vinculado, éste arma se considerará mágica y causará 1d6 de daño adicional, de dicho elemento.

Armadura de maná

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1d6 Turnos

Sobrecargas tu espíritu con fuerzas arcanas, canalizando tu energía mágica hacia el exterior. Obtienes +1d4 **Blindaje**.

Aura de pestilencia

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1d6 Turnos

Liberas una repugnante nube gaseosa a tu alrededor. Cualquier criatura viva que finalice su **Turno** adyacente (2m o menos) a ti, sufre 2d8 puntos de daño por veneno.

Hablar con los muertos

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Lanzamiento**: 3 Turnos
- **Alcance**: 4m
- **Duración**: 1 Intervalo o hasta que haya respondido las preguntas

Eres capaz de arrastrar un espíritu mortal desde el plano más allá de la muerte e insuflar dicha esencia en su cuerpo original para que responda hasta tres preguntas. Las respuestas están limitadas al conocimiento que poseía en vida y su forma de hablar es repetitiva y carente de emoción.

Aquellos cadáveres transformados en muertos vivientes no son aptos para este sortilegio.

Luz de luna

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: toque
- **Duración**: 1 Intervalo o 1 Combate, lo que suceda antes

Hechizas un arma con energía plateada procedente de la luna, encantándola para causar 1d6 adicional de daño radiante y psíquico. De forma adicional, este arma se considerará de plata a la hora de tratar con teriántropos.

Proyectil mágico

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 30m

Varios haces de energía arcana salen disparados de tus dedos en dirección al objetivo, ignorando obstáculos u otros objetivos. Este **Conjuro** no puede errar una vez ha sido lanzado, y causa 1d6 de daño por fuerza.

Disparas tantos Proyectiles mágicos como tu Nivel. Puedes elegir varios objetivos al alcance o centrar la batería en un único objetivo, como tú quieras.

Quitar maldición

- **Tercer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Lanzamiento**: 3 Turnos
- **Alcance**: toque

Entras en comunión con el alma del objetivo y empleas tu influencia mística para librarle de cualquier **Condición** causada por una maldición de Nivel igual o inferior al tuyo.

Círculo 4

Detectar la mentira

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: personal

Eres capaz de discernir si algo de lo que has escuchado en los últimos sesenta minutos era verdad o mentira. Sólo puedes detectar las mentiras hechas a propósito, no suposiciones erróneas, ineptitud o afirmaciones hechas por un ser encantado o controlado mentalmente.

Espejo de sombras

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1d8 Turnos

Creas varias imágenes falsas con tu aspecto a tu alrededor. Estas ilusiones hacen que cada ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que recibas tenga una Probabilidad 11+ de fallar.

Hablar con las plantas

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1 Turno por Nivel

Comprendes los sentimientos y la comunicación de plantas, árboles y otros seres vegetales. Sin embargo, esto no quiere decir que quieran ayudarte o no herirte.

Muro de fuego

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: 10m
- **Duración**: 1d6 Turnos

Evocas una muralla de fuego místico que causa 1d10 de daño por fuego a quien finalice su Turno adyacente a ella o la atraviese. El muro mide 2 metros de altura y tiene una longitud de 1d8 + 2 metros. Además de darle el color de las llamas que quieras, puedes distribuir la forma del Muro para que forme una figura geométrica, siempre y cuando sus partes estén adyacentes.

Piel de piedra

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: 10m
- **Duración**: 1d8 Turnos

La piel del objetivo se endurece como si fuese la corteza de un árbol antiguo o una roca milenaria; esto otorga un **Blindaje** efectivo de 1d6 o un +2 si el objetivo ya lleva una armadura.

Polimorfia

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Alcance**: 8m
- **Duración**: 1 Intervalo por Nivel

Transformas a una criatura vida en otra distinta (por ejemplo, a un soldado en una oveja). No puedes copiar una identidad, pero sí elegir el tipo de criatura; ésta no ha de superar el Nivel que ya tenga el objetivo. Si el objetivo se resiste, deberás superar una Tirada de Conjuro.

El objetivo conserva sus Atributos mentales (Mente, Intuición y Presencia), además de sus Puntos de Salud, pero sus Atributos y habilidades físicas cambian a los de la nueva criatura.

Prelación

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 2 Turnos por Nivel

Recibes un mensaje sagrado del origen de tu fe. Este aviso te permite prever los movimientos del enemigo y adelantarte a sus acciones: ignoras las penalizaciones provocadas por la regla de Enemigos superiores a la hora de atacar y/o esquivar cuerpo a cuerpo.

Tentáculos negros

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Alcance**: 12m
- **Duración**: 2d4 Turnos

De los pies del objetivo surgen varios tentáculos formados por sombras sólidas, tan oscuras como una noche sin luna, que lo aplastan y lo retienen. El objetivo se considera Agarrado, sufre 3d6 de daño impío cada Turno que quede atrapado; debes superar una Tirada de Conjuro cada inicio de Turno a partir del segundo Turno para que siga atrapado por los Tentáculos.

Círculo 5

Alzar maldito

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: toque
- **Duración**: 1d4 Intervalos
- **Invocación**

Necesitas el cuerpo de una criatura malvada para poder lanzar este Conjuro. Conjuras huesos malditos que se clavan en el cráneo del objetivo, levantándose al siguiente **Turno** como un **Maldito**.

Sólo puedes tener un **Maldito** a tu servicio mientras éste Conjuro esté activo.

Atravesar paredes

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 10m
- **Duración**: 3 Intervalos

Emites una ola de energía arcana que deforma la materia temporalmente. Creas un pasaje de 1d4 * 3 metros de profundidad, 2 metros de altura y 2 metros de diámetro en una pared sólida. Si no hay espacio suficiente o la alteración provocaría un derrumbe, el sortilegio no funcionará (y lo sabrás).

Bola de fuego

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: 20m

Arrojas desde tus dedos una enorme esfera de llamas refulgentes. Realiza una Tirada de Conjuro: Cuando impacta en el objetivo (sea un punto o una criatura), libera una terrible deflagración que causa 1d6 de daño fuego por Nivel —o la mitad si no superas una Tirada de Conjuro— a todas las criaturas en un radio de 6 metros alrededor del punto de impacto.

Crear muertos vivientes

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Lanzamiento**: 2 Turnos
- **Alcance**: toque

- **Duración**: permanente
- **Invocación**

Animas cadáveres de criaturas humanoides para que estén bajo tus órdenes. Éstos responderán a órdenes sencillas, reaccionando con la violencia siempre. Quedarán animados hasta ser destruidos.

Puedes tener tantos muertos vivientes como tu Nivel a tu servicio, y puedes repartir estos Niveles entre diferentes aberraciones. Comprueba el Bestiario para más información.

Ira celestial

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: 20m
- **Requisito**: El objetivo ha de ser un muerto viviente o un ser de las sombras.

Un rayo de furia divina cae sobre el objetivo, quemándole con luz sagrada y causándole 4d12 de daño radiante.

Transfusión de dolor

- **Quinto Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: toque
- **Requisito**: Debes haber sufrido daño en la última hora y no haber recibido sanación alguna.

Las yemas de tus dedos se vuelven bocas hambrientas repletas de finos colmillos, que transfieren todo el daño que ha soportado tu cuerpo en la última hora al objetivo. Si éste se resiste, has de superar una Tirada de Conjuro.

Círculo 6

Intercambio de almas

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Lanzamiento**: 3 Turnos
- **Alcance**: toque
- **Duración**: permanente

Extraes el alma de dos criaturas y lo intercambias entre sus cuerpos. Debes tener el consentimiento de al menos una de ellas y superar una Tirada de Conjuro; sin embargo, si ambas aceptan el cambio, no hará falta realizar Tirada.

Los dos seres conservan sus Atributos mentales (Mente, Intuición y Presencia), pero sus Atributos, Talentos, Recursos, Ocupación y Experiencia cambiarán a los del nuevo cuerpo.

Lluvia de estrellas

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: 40m

Del vacío sideral viajan a toda velocidad miles de fragmentos estelares hacia un área de $12m^2$; realiza una Tirada de Conjuro:

- ➢ Si la superas, cada criatura en el radio de efecto sufre 10d8 de daño radiante y psíquico mientras arde en llamas plateadas refulgentes.
- ➢ Si no la superas, cada criatura es bañada en luz estelar sufriendo 5d6 de daño radiante.

Petrificar

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Lanzamiento**: 2 Turnos
- **Alcance**: 30m
- **Duración**: permanente

Realiza una Tirada de Conjuro: si tienes éxito, conviertes a una criatura viva en una estatua de piedra. También puedes usar este sortilegio para lograr el efecto contrario.

Protección contra la muerte

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: 10 m
- **Duración**: 3 Turnos por Nivel

Envuelves al objetivo en un aura sagrada de fuerza celeste, volviéndolo inmune a efectos de muerte súbita, maldiciones y succión.

Rayo solar

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Lanzamiento**: 2 Turnos
- **Alcance**: 4m
- **Duración**: 1d4 +1 Turnos

Absorbes la energía lumínica de las proximidades, creando en un fiero círculo abrasador de llamas y luz brillante en un área de $6m^2$. Cualquier ser que se encuentre dentro del Rayo Solar sufre 5d6 de daño por fuego y 5d6 de daño radiante, mientras que quien finalice su Turno adyacente sufre la mitad de daño.

Recuperación divina

- **Sexto Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: toque

Restauras 1d12 + la ½ de Salud máxima del objetivo. Además, eliminas cualquier enfermedad, maldición, veneno o condición negativa de su organismo.

Círculo 7

Cimitarra arcana

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: personal
- **Duración**: 1 Turno por Nivel

Evocas un sable mágico que flota a tu alrededor y combatirá mano a mano contigo. Obtienes un ataque adicional cuerpo a cuerpo que utiliza tu Mente, causa 2d6 de daño si impacta, es considerado un arma mágica y se considera un Crítico sacar un 19 o 20 natural.

Control climático

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Lanzamiento**: 1 Intervalo
- **Alcance**: 1km^2
- **Duración**: 8d6 horas

Modificas a tu voluntad las condiciones climáticas de una zona. Tras lanzar el sortilegio, los cambios comenzarán a verse en 1d4 Intervalos, de forma escalonada. Mientras esté activo el efecto, puedes controlar el clima dentro de unos límites: no puedes crear condiciones imposibles (que nieva cuando hace sol) ni decidir hacia dónde sopla el viento, por ejemplo.

Si fuerzas un clima impropio de una provincia, como por ejemplo una ventisca en un desierto, la duración del sortilegio se reduce a la mitad.

Niebla carmesí

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: 12m
- **Duración**: 2d6 Turnos

Generas en tus pulmones un gas maligno procedente de un plano letal. Vomitas un cono, de $10m^2$ de diámetro, de niebla rojiza que quema la piel y consume el espíritu. Este área no se moverá y permanecerá latente durante la duración del sortilegio.

Todo aquel que entre en —o permanezca en el interior de— la zona neblinosa sufrirá 4d12 de daño impío y tú recuperarás la mitad de daño causado como Puntos de Salud. Eres inmune a los efectos de la Niebla carmesí.

Sino del Segador

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Lanzamiento**: 1 Intervalo
- **Alcance**: 100m
- **Duración**: 1d6 meses
- **Invocación**

Arrancas de un plano umbral a un poderoso espíritu conocido como El Segador, que perseguirá al objetivo hasta la muerte de uno de los dos. Si el Segador muere mientras dura el sortilegio, sufres 8d6 de daño impío.

Sólo puedes tener un **Segador** activo al mismo tiempo. Intentar traer más tendría consecuencias desastrosas para ti y tus seres queridos.

Círculo 8

Alterar el ser

- **Octavo Círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Lanzamiento**: 3 Intervalos
- **Alcance**: toque
- **Duración**: permanente

Modificas el cuerpo y la genética del objetivo a tu gusto, transgrediendo las reglas del universo. Puedes crear aberraciones, modificar la especie, otorgar órganos que la criatura no tenía y cualquier otro tipo de cambios corporales que se te ocurran. No puedes añadir o quitar masa al objetivo más allá de un 30%.

Palabra de Poder: Muerte

- **Octavo Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Lanzamiento**: 2 Turnos
- **Alcance**: 1m por Nivel

Hablas con la voz de las deidades, pronunciando la palabra que fulmina la existencia de los mortales. Elige una de las siguientes resoluciones para saber qué sucede con quienes te escuchan.

- ➢ Una criatura de un Nivel inferior a ti: la matas automáticamente.
- ➢ Todas las criaturas con una Salud inferior a la ½ de su máximo, de un Nivel inferior a ti y dentro del alcance del sortilegio mueren instantáneamente.

Resurrección

- **Octavo Círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Lanzamiento**: 4 horas
- **Alcance**: Toque (2m)
- **Requisito**: El objetivo debe ser un cadáver que no lleve muerto más de 48 horas.

Devuelve la vida a un cadáver por completo sin ningún tipo de secuelas. Si por cualquier motivo ha perdido partes del cuerpo o es sólo una porción del cuerpo, lo que falte se regenerará en 1d6 semanas.

El resucitado pierde 1 Nivel tras disfrutar la **Resurrección**; no se puede traer de vuelta a una criatura de Nivel 0 o inferior.

Viaje espaciotemporal

- **Octavo Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Lanzamiento**: 1 Intervalo
- **Alcance**: 8m

Generas una grieta en la realidad, alterando la línea espaciotemporal. Viajas a cualquier momento en el tiempo o a cualquier lugar en los planos tangenciales de existencia, siempre y cuando hayas estado o contemplado de alguna forma esos sitios. Puedes llevarte contigo hasta a 4 humanoides más (u objetos que equivalgan en masa) que estén dentro del alcance. Una vez haces el viaje, la única forma de regresar es lanzando de nuevo este Conjuro.

AVISO: Este sortilegio es muy poderoso y sus efectos pueden alterar campañas de juego. Consulta con el **Cronista** las posibilidades y las consecuencias, y sólo se ha de poder utilizar bajo absoluto acuerdo entre **Cronista**, jugador y el resto de la mesa.

Adversarios

En este capítulo se mostrarán las reglas de creación de adversarios (monstruos, PNJ, etc.) y una lista de ejemplo de estos oponentes.

Creación de oponentes

Crear criaturas originales es muy sencillo. Para simplificar el proceso, consideramos los siguientes pasos:

1. ¿Es una amenaza? ¿Por qué?
2. ¿Qué Nivel tiene?
3. ¿Luchará hasta el final o preferirá huir si las cosas se ponen mal?
4. ¿Qué valores de ataque y defensa posee?
5. ¿Tiene habilidades especiales?

1. Amenaza

Considera por qué es un peligro esta criatura. Importa el por qué: los detalles se definen más adelante.

2. Nivel

Indica en qué rango de poder está el adversario. Los PJ llegan hasta Nivel 30, pero los adversarios tienen como límite el Nivel 100: el Nivel definirá sus Puntos de Salud y sus valores de combate.

3. Moral

Valor que define lo propenso que es a seguir combatiendo el adversario, en un valor de 5 a 12. Los autómatas y muertos vivientes carecen de Moral.

Tipo de Oponente	Moral
Cobarde o Instintivo	5 - 6
Ordinario	7 - 8
Territorial o Enajenado	9 - 10
Impávido	11+

4. Ataque y defensa

La Salud del adversario se genera tirando tantos d8 como su Nivel; si lo prefieres, toma el valor medio del dado (4) y multiplícalo por el Nivel.

Los adversarios no tienen Blindaje: en su lugar, si es necesario que un oponente tenga un valor de Blindaje debido a que está acorazado o posee alguna protección especial, elige un número entre 1 y 9, y después añade tantos Puntos de Salud adicionales como ése valor *4.

El Daño está determinado por el Nivel: como mínimo, un adversario causa su Nivel y, como máximo, su Nivel * 5; el promedio entre ambos valores es el daño medio de una criatura de su Nivel.

Nivel	Salud	Daño
1	4	3
2	8	6
3	12	9
4	16	12
5	20	15
6	24	18
7	28	21
8	32	24
9	36	27
10	40	30
11	44	33
12	48	36
13	52	39
14	56	42
15	60	45
16	64	48
17	68	51
18	72	54
19	76	57
20	80	60
21	84	63
22	88	66
23	92	69
24	96	72
25	100	75
26	104	78
27	108	81
28	112	84
29	116	87
30	120	90

Cuando un adversario ataca varias veces, causa el mismo daño. Por esto, es recomendable reducir el daño por ataque en caso de que tenga múltiples ataques.

5. Habilidades especiales

Los anteriores puntos aclaran los valores numéricos del adversario. Las Habilidades especiales son detalles que lo vuelven una criatura única. Piensa en posibles inmunidades o resistencias a tipos de daño (inmune al fuego, débil al frío), capacidades similares a Conjuros, tácticas especiales como desarmar, cargar o contraatacar fácilmente, etc.

Es normal que ciertos seres poderosos tengan varias Habilidades especiales, como los vampiros o los dragones antiguos.

Detalles finales

La función de los perfiles de criatura es proveer un marco de atributos accesible para el **Cronista**; no se añaden habilidades intrínsecas, como la capacidad de respirar bajo el agua de un pez o las alas de un ave.

Uno de los puntos más importantes sobre la creación de un monstruo para enfrentar a los PJ es que debe llevar consigo una carga narrativa más que estadísticas o puntuaciones. Es por ello que, si la naturaleza del ser lo requiere, el **Cronista** puede aumentar o disminuir sus valores en función de sus capacidades.

Afinidad elemental

Los adversarios presentados a continuación son lo suficientemente genéricos como para poder ubicarlos en cualquier ambientación de fantasía. Aquellos que tienen una Afinidad elemental pueden estar asociados a cualquiera de los elementos clásicos o conceptos elementales propios. Utiliza la siguiente tabla como ejemplo.

Elemento	Resiste	Débil
Fuego	Frío	Agua
Agua	Fuego, Frío	Rayo
Tierra	Viento	Frío, Naturaleza
Viento	Tierra	Rayo
Frío	Agua	Fuego
Rayo	Viento	Tierra
Veneno	Naturaleza	Tierra
Naturaleza	Agua, Tierra	Fuego, Veneno
Sagrado		Oscuridad
Oscuridad		Sagrado

Categoría

La Categoría de una criatura ayuda a definir ciertos aspectos que son comunes para todos los miembros de dicha taxonomía, además de poder emplearse como mecánica para objetos mágicos o conjuros (por ejemplo, armas de plata que hacen el doble de daño a demonios, etc.) como muestran los siguientes ejemplos:

d16	Categoría	Detalles
1	Aberrante	Entidades de otra dimensión. Inmunes al Estado Enfermedad.
2	Alimaña	Roedores, insectos y otras plagas.
3	Autómata	Seres artificiales. Inmunes a los Estados Enfermedad, Fascinación, Sueño, Veneno y cualquier tipo de control mental.
4	Bestia	Animales comunes y animales con rasgos mitológicos.
5	Celestial	Seres procedentes de planos celestiales y divinos.
6	Demonio	Seres procedentes de planos infernales y diabólicos.
7	Dragón	Enormes reptiles que poseen capacidades mágicas, alas y/o armas de aliento.
8	Elemental	Seres procedentes de planos primigenios vinculados a uno o varios elementos.
9	Fata	Habitantes de la realidad circundante de las hadas, como elfos o ninfas. Inmunes al Estado Sueño.
10	Gigante	Humanoides de tamaño grande, vinculados a la roca, a las montañas y a lo primitivo.
11	Humanoide	Mortales antropomórficos, como humanos, enanos o medianos.
12	Monstruo	Criaturas monstruosas en el sentido de la palabra.
13	Muerto viviente	Seres que una vez estuvieron vivos pero que vuelven a morar por la tierra, putrefactos y esqueléticos. Inmunes a los Estados Dominación, Enfermedad, Fascinación, Sueño, Veneno y cualquier tipo de control mental.
14	Limo	Organismos sintientes pero carentes de inteligencia, formados por baba o cieno informe. Inmunes a los Estados Dominación, Fascinación, Sueño y cualquier tipo de control mental.
15	Reptil	Criaturas de sangre fría, con escamas, ovíparas y algunos con una esperanza de vida milenaria.
16	Vegetal	Plantas vivas —u organismos fúngicos— con capacidad de moverse y representar un peligro, al contrario que sus contrapartes ordinarias.

Adversario vs. Adversario

En ciertas ocasiones, se dará la casualidad de que una criatura PNJ se enfrente a otra, ya sea mediante una Tirada enfrentada u otro tipo de interacción. Para mantener un método simplificado de enfrentamiento, trataremos la situación como una Tirada de Probabilidad: una criatura tiene una probabilidad 12+ de golpear a otra, causando el daño estático que corresponde. Se ha de aplicar la regla de Enemigos superiores si se da el caso.

Modificaciones a la puntuación, como bonificaciones o Ventaja, se aplican de igual forma. Quien realiza la Tirada debe ser el jugador que ha promovido esa situación (por ejemplo, un invocador que ha traído una criatura de otro plano para luchar por él); sin embargo, si no queda claro, la responsabilidad de realizar la Tirada recae sobre el **Cronista**.

Cómo leer un perfil de criatura

- **Nombre de la criatura**
- **Categoría**
- **Nivel**: 1 a 100
- **Moral**: Junto al Nivel, entre corchetes [5 a 12]
- **Movimiento**: El valor básico es Movimiento 5. Si éste valor varía, aparecerá indicado.
- **Ataques**: Nº ataques que realiza cada Turno. Algunos pueden repetir.
- **Daño**: Valor entre paréntesis tras cada ataque. En los ataques múltiples, se aplica el valor indicado cada vez que impacta.
- **Salud**: Puntos de Salud máximos.
- **Habilidades especiales**: Nombre y particularidad de la habilidad; es posible que haya criaturas sin Habilidades especiales.

Ejemplo

- **Categoría** de **Nivel** 1 [Moral 7], **Salud** 4
- **Ataques**: puño (1) y coletazo (2)
- **Afinidad ígnea**: es inmune al fuego.

Este ser es una criatura de ejemplo. El texto a continuación de sus características permite conocer algo más del adversario, como puede ser su alimentación o su hábitat.

Lista de adversarios

Araña peluda

- **Alimaña** de **Nivel** 2 [Moral 8], **Salud** 12
- **Ataques**: mordisco (4) y tela de araña
- **Tela de araña**: tiene un alcance de 6m; un objetivo, Tirada de Agilidad o queda Agarrado (no te puedes mover); Tirada de Fuerza después para liberarse.

Un arácnido del tamaño de un perro grande. Sus patas peludas son capaces de atravesar hasta la madera. Atrapa a sus víctimas y las devora poco a poco.

Árbol pugilista

- **Vegetal** de **Nivel** 4, **Salud** 28
- **Ataques**: 2 ramalazos (6)
- **Planta**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. El fuego le hace el doble de daño.
- **Inmóvil**: no puede moverse; su ataque de ramalazo tiene un alcance de 8m.

Fornido sauce o saúco del que brotan ramas duras y gruesas. Cuando se siente amenazado, las oscila con violencia para expulsar a los intrusos.

Arbusto asesino

- **Vegetal** de **Nivel** 1, **Salud** 4
- **Ataques**: latigazo punzante (3)
- **Planta**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. El fuego le hace el doble de daño.

Pequeño arbusto móvil capaz de detectar el olor de seres de sangre caliente. Se mueve de forma torpe hacia sus presas, agitando sus ramas y raíces, con la esperanza de golpearlos hasta la muerte.

Arcanista errante

- **Humanoide** de **Nivel** 8 [Moral 7], **Salud** 32
- **Ataques**: bastonazo (10) o rayo de energía (20)
- **Rayo de energía**: se esquiva con Agilidad; alcance de 20m.
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago 2 niveles inferior.

Este perfil puede valer para cualquier PNJ afín a la magia, desde el brujo errante que busca una fuente de poder al sabio archimago refugiado en una torre.

Asaltacaminos

- **Humanoide** de **Nivel** 1 [Moral 7], **Salud** 8
- **Ataques**: cuchillada (2) o ballesta (3)
- **Ballesta**: se esquiva con Agilidad; alcance de 30m.

Un bandido cualquiera que espera en los caminos para atracar a viajeros indefensos. Huirá a la primera de cambio si se ve superado.

Avatar elemental

- **Elemental** de **Nivel** 19 [Moral 11], **Salud** 100
- **Ataques**: 2 puñetazos (27) o aniquilación elemental o conjuro
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Espíritu de los elementos**: si es destruído en otro plano de existencia que no sea el suyo original, se reformará en 1d4 días con los recuerdos intactos.
- **Aniquilación elemental**: dispara un rayo de energía elemental que arrasa todo lo que se encuentre en un cono de $6m^2$ frente a él (Tirada de Resistencia o se sufre la ½ de los Puntos de Salud máximos como daño mágico; los PNJ de Nivel inferior al Avatar elemental son destruidos instantáneamente). Solo puede utilizar este poder una vez al día.
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago 2 niveles inferior.

Los señores elementales son individuos de gran poder que no se suelen involucrar en los asuntos de los mortales. Sin embargo, pueden ser perturbados o consultados en busca de consejo.

Ave de presa

- **Bestia** de **Nivel** 3 [Moral 7], **Salud** 20
- **Ataques**: picado (3) y picotazo (9)

Este perfil de ave puede representar a un águila, un halcón, un buitre o cualquier otro pájaro carnívoro de tamaño considerable.

Ave monstruosa

- **Monstruo** de **Nivel** 7 [Moral 8], **Salud** 28
- **Ataques**: picado (7) y picotazo (14)

Este perfil de ave puede representar a un roc, un grifo, un hipogrifo o cualquier otra criatura alada con rasgos monstruosos.

Baluarte de piedra

- **Autómata** de **Nivel** 9, **Salud** 56
- **Ataques**: 2 puñetazos meteoro (10) y estrujón (7)
- **Autómata**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- **Estrujón**: se esquiva con Agilidad; si no se tiene éxito, el objetivo queda Agarrado por el Baluarte de piedra y deberá superar una Tirada de Fuerza cada inicio de Turno para liberarse. Mientras esté agarrado, sufre el daño de un puñetazo meteoro automáticamente cada Turno.

Enormes estatuas animadas por extraños mecanismos de bronce. Fueron levantadas por una civilización extinta para proteger lugares de culto y tumbas llenas de riquezas.

Bandada de cráneos fantasmales

- **Muerto viviente** de **Nivel** 7, **Salud** 36
- **Ataques**: 3 mordiscos (7)
- **Aura llameante**: cualquier criatura que finalice su Turno a 4m o menos de la Bandada sufre 7 puntos de daño por fuego.
- **Mordedura maldita**: cualquier criatura que sufra daño de su ataque mordisco ha de superar una Tirada de Presencia o ser incapaz de atacar durante el próximo Turno.

Un montón de cráneos demoníacos unidos por una sobrecogedora llama maldita. Suele aparecer en lugares impregnados de sufrimiento y angustia, como campos de batalla o mazmorras de tortura.

Bandido traicionero

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 7], **Salud** 12
- **Ataques**: 2 navajazos (3)

Un miserable cualquiera que se gana la vida robando e intimidando a gente más débil que él. Huirá a la primera de cambio si se ve superado.

Caballo

- **Bestia** de **Nivel** 1 [Moral 6], **Salud** 8
- **Ataques**: coz (3)

Estos animales son los preferidos por los aventureros para atravesar grandes extensiones de terreno.

Caballo de guerra

- **Bestia** de **Nivel** 3 [Moral 9], **Salud** 20
- **Ataques**: mordisco (3) y coz (6)
- **Lealtad**: si su jinete está con vida, tiene Ventaja en las Tiradas de Moral.

Los caballos de guerra están preparados para la refriega, además de tener un porte y una corpulencia mucho mayores que las de sus primos campestres.

Calavera ardiente

- **Muerto viviente** de **Nivel** 2, **Salud** 12
- **Ataques**: mordisco (6)
- **Aura llameante**: cualquier criatura que finalice su Turno a 4m o menos de la Calavera ardiente sufre 1 punto de daño por fuego.
- **Mordedura maldita**: cualquier criatura que sufra daño de su ataque mordisco ha de superar una Tirada de Presencia o ser incapaz de atacar durante el próximo Turno.

Esta calavera pertenecía a un diablo maligno. Tras su muerte, sus restos fueron animados por fuego maléfico. Infestan catacumbas olvidadas, cementerios malditos y laberintos subterráneos.

Cangrejo hostil gigante

- **Alimaña** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 32
- **Ataques**: 2 pinzas (6)
- **Caparazón**: es inmune a los golpes Críticos.
- **Acuático**: el rayo le hace el doble de daño.

Una enorme monstruosidad que vive en las costas salvajes del mundo, alimentándose de mamíferos como delfines, humanos y cualquier otra cosa viva que se le ponga por delante.

Cantor de la Rata punzante

- **Humanoide** de **Nivel** 9 [Moral 9], **Salud** 40
- **Ataques**: vara-daga (13) y láser virulento (14) o conjuro
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago 2 niveles inferior.
- **Láser virulento**: se esquiva con Agilidad; alcance de 20m.
- **Tósigo de la Rata**: cualquier criatura herida por su vara-daga o su láser virulento ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar afligida por un Veneno de Nivel 9.

Los sumos sacerdotes del culto a la Raza punzante son rátidos que se han sometido a terribles rituales y a baños en pozos tóxicos. Su locura rasga la realidad y, de vez en cuando, dejan ver pequeños atisbos de cordura.

Capronio defensor del trueno

- **Humanoide** de **Nivel** 8 [Moral 9], **Salud** 48
- **Ataques**: maza (14) y embate con escudo (10)
- **Embate**: cualquier criatura herida por su embate con escudo ha de superar una Tirada de Agilidad o caer derribada al suelo.

Las patrullas de conquista de los capronios suelen contar con estos defensores, fornidos combatientes armados con mazas puntiagudas y escudos hechos de piel y hueso.

Capronio guerrero

- **Humanoide** de **Nivel** 5 [Moral 10], **Salud** 28
- **Ataques**: 2 sablazos (7)
- **Temerario**: cuando su Salud se reduce a ½ o menos (14-) causa 2 de daño adicional con sus sablazos.

Un capronio es un humanoide monstruoso híbrido entre una cabra y un elfo. Son territoriales y muy violentos, organizándose en tribus que guerrean continuamente entre sí.

Capronio hostigador

- **Humanoide** de **Nivel** 6 [Moral 9], **Salud** 24
- **Ataques**: 3 flechazos (6)
- **Arco tribal**: se esquiva con Agilidad; alcance de 20m
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.

Aunque son una especie que ama el cuerpo a cuerpo, los capronios entrenan a sus miembros más débiles en el arte del tiro con arco, para eliminar con facilidad a los rivales que intentan escapar del campo de batalla.

Cara de miseria

- **Demonio** de **Nivel** 5 [Moral 11], **Salud** 32
- **Ataques**: mordisco (11) o vómito ácido (15)
- **Inmune** al fuego y al ácido.
- **Vómito ácido**: se esquiva con Agilidad; alcance de 6m.

Estos demonios menores son las almas de torturadores, cobardes y mezquinos transformadas en horribles monstruos con cuerpo de gusano y el rostro compungido que tuvieron en vida.

Catador de cerebros

- **Muerto viviente** de **Nivel** 9, **Salud** 52
- **Ataques**: 3 mordiscos (9) o festín cerebral (especial)
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Festín cerebral**: si la Salud de su objetivo es igual o menor que ¼ de su Salud máxima, el catador de cerebros se abalanza sobre su cráneo para devorar sus sesos. La víctima debe superar una Tirada de Resistencia con un -2 al resultado o morir inmediatamente. Mientras está comiendo sesos, bulbo raquídeo y masa cerebral, el Catador de cerebros no estará consciente de nada a su alrededor.

Se asemeja a un humanoide en avanzado estado de descomposición, que huele a vertedero y que se mueve de forma antinatural pero amenazante. Los catadores de cerebros pertenecen a un tipo de muertos vivientes muy peligrosos y resistentes, productos de los experimentos nigrománticos.

Catoblepas

- **Monstruo** de **Nivel** 19 [Moral 10], **Salud** 52
- **Ataques**: 2 coletazos (28) o carga (50) o hálito ponzoñoso (especial)
- **Pestilencia**: cualquier criatura que se encuentre a 6 metros o menos del catoblepas debe superar una Tirada de Resistencia o quedar envenenada con un **Veneno** de Nivel 9.
- **Carga**: mocha como una bestia durante un recorrido de hasta 20 metros. Todo lo que se encuentre a su alrededor (unos 2 metros alrededor) es derribado o destruído.
- **Hálito ponzoñoso**: vomita un eructo de ponzoña repugnante, que envenena con un **Veneno** de Nivel 19 a todas las criaturas en una línea de 3 metros de ancho y 9 de largo frente al catoblepas.

El catoblepas es feroz y agresivo, buscando alimento en pantanos, bosques y llanuras. Su fuerza es tal que puede derribar árboles y estructuras pequeñas para conseguir lo que desea. A causa de su mal carácter y aliento venenoso, pocos animales se acercan a su territorio, a excepción de algunos depredadores. El catoblepas está obsesionado con la caza y la dominación de las criaturas más débiles, pero tolera la presencia de otros seres siempre y cuando muestren temor o sumisión.

Cobra bífida

- **Alimaña** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 20
- **Ataques**: 2 mordiscos (6)
- **Neuroveneno**: cualquier criatura herida por su ataque mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o sufrir Desventaja en todas las Tiradas de Mente durante 1d4 Intervalos.
- **Encéfalofisura**: cuando su Salud desciende a ½ o menos, una de sus cabezas se divide en dos, obteniendo un nuevo ataque de mordisco —con el mismo daño—. Cada cabeza solo se puede dividir una vez, y solo ocurre una vez por Turno.

Extrañas serpientes de junglas lejanas que presentan dos cabezas unidas a un mismo cuerpo. Sus cuellos son robustos y tienen la extraña capacidad de dividirse en más cabezas si sufren daño. Su veneno es un potente narcótico, utilizado por chamanes en ceremonias rituales.

Coloso cristalino

- **Autómata** de **Nivel** 15, **Salud** 84
- **Ataques**: 2 puñetazos (15) y rayo de cristal (15)
- **Autómata**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- **Caparazón**: es inmune a los golpes Críticos.
- **Rayo de cristal**: se esquiva con Agilidad e ignora Blindaje; tiene un alcance de 50m.

Un enorme guardián fabricado con cristales procedentes de otra dimensión. En contraste con su cuerpo cerúleo, sus ojos de color rubí resplandecen en la oscuridad y disparan terribles rayos ardientes.

Comensal pálido

- **Muerto viviente** de **Nivel** 16, **Salud** 84
- **Ataques**: mordisco letal (36) y terror inminente (10)
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Mordisco letal**: cualquier criatura que sufra daño de este ataque debe superar inmediatamente una Tirada de Resistencia o quedar infectada con la maldición del comensal. En las próximas 24 horas sufrirá una degradación corporal en la que perderá el vello y parte de los tejidos sanos hasta convertirse en un Hambriento (si es de Nivel 9 o inferior) o en un Catador de cerebros (si es de Nivel 10 o superior).
- **Terror inminente**: se resiste con Presencia. Fallar la tirada provoca daño psíquico y Miedo hacia el Comensal pálido.

Los comensales pálidos son monstruos de pesadilla semejantes a un humanoide desnudo, sin rasgos distintivos ni vello, y una boca terrible lleva de dientes similar a una lamprea. Merodean

por zonas en las que hay una gran concentración de sufrimiento, como campos de batalla o sanatorios.

Corcel maléfico

- **Demonio** de **Nivel** 10 [Moral 10], **Salud** 56
- **Ataques**: mordisco (12), coz (10) y conjuro
- **Quemadura infernal**: cualquier criatura herida por su ataque mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o sufrir Desventaja en todas las Tiradas de Fuerza durante 1d4 Turnos.
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago 2 niveles inferior.

Un semental negro como la pez con crines de fuego. Sus pezuñas desprenden calor y llamas rojizas, procedentes de páramos ardientes y blasfemos.

Cría de dragón

- **Dragón** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 28
- **Ataques**: 2 garras (4) y mordisco (4) o aliento
- **Afinidad elemental**: sufre la mitad de daño del elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Aliento**: el dragón puede vomitar una oleada de energía (cono de 4m^2 frente a sí) del elemento al que es afín una vez por Combate. Causa un daño equivalente a la Salud actual que disponga.

Es muy raro encontrar una cría de dragón en estado salvaje, pues suelen desarrollarse en el nido al amparo de un cuidador o bajo la atenta mirada de uno de sus progenitores. No son peligrosas en solitario, pero si varias se ponen de acuerdo pueden devorar una vaca en segundos.

Culebra rastrera

- **Alimaña** de **Nivel** 1 [Moral 6], **Salud** 4
- **Ataques**: mordisco (3)
- **Veneno**: cualquier criatura herida por su ataque de mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar afligida por un Veneno de Nivel 1.

Las culebras son serpientes venenosas que se pueden encontrar en cualquier zona de campo o bosque. El veneno que inyectan no es muy poderoso, pero sí suficiente como para acabar con animales pequeños.

Diplodocus

- **Reptil** de **Nivel** 9 [Moral 7], **Salud** 52
- **Ataques**: coletazo (15) y cabezazo (12)

Un dinosaurio enorme, de unos 12 metros de altura; menos de la mitad es su cuello, tan largo para poder alimentarse de las copas de los árboles. Suele ser tranquilo, a no ser que se amenace su manada o territorio.

Dragón adolescente

- **Dragón** de **Nivel** 10 [Moral 10], **Salud** 68
- **Ataques**: 2 garras (8) y mordisco (14) o aliento
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Aliento**: el dragón puede vomitar una oleada de energía (cono de 6m^2 frente a sí) del elemento al que es afín dos veces por Combate. Causa un daño equivalente a la Salud actual que disponga.

Cuando alcanzan la adolescencia, los dragones suelen volverse muy arrogantes y temerarios. Si bien no representan la amenaza de un ejemplar adulto, son más grandes que un caballo y muy destructivos.

Dragón adulto

- **Dragón** de **Nivel** 18 [Moral 11], **Salud** 100
- **Ataques**: 2 garras (12) y mordisco (30), aliento o conjuro
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Aliento**: el dragón puede vomitar una oleada de energía (cono de 8m^2 frente a sí) del elemento al que es afín tres veces por Combate. Causa un daño equivalente a la Salud actual que disponga.
- **Pavor dracónico**: cualquier criatura que presencie al Dragón adulto ha de superar una Tirada de Presencia o sufrir Miedo de él.
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Arcana y Elemental de Círculo 5 o inferior.

Los dragones son criaturas solitarias que viven en guaridas rodeadas de tesoros y riquezas. Una vez alcanzan su etapa adulta, abandonan el nido en busca de un lugar propio al que llamar hogar. Suelen elegir zonas en las que su elemento afín está más presente.

Dragón anciano

- **Dragón** de **Nivel** 25 [Moral 11], **Salud** 132
- **Ataques**: 2 garras (18) y mordisco (40), aliento o conjuro
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Aliento**: el dragón puede vomitar una oleada de energía (cono de 10m^2 frente a sí) del elemento al que es afín cuatro veces por Combate. Causa un daño equivalente a la Salud actual que disponga.
- **Pavor dracónico**: cualquier criatura que presencie al Dragón anciano ha de superar una Tirada de Presencia o sufrir Miedo de él.
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Arcana y Elemental de Círculo 7 o inferior.

Una vez que la vejez llega a su existencia, los dragones se retiran a sus guaridas y pasan largos periodos en un estado de hibernación. Sin embargo, estos poderosos titanes son capaces de destruir naciones enteras si se les perturba.

El Segador

- **Demonio** de **Nivel** 20, **Salud** 96
- **Ataques**: 4 guadaña (15) y toque de la muerte
- **Siervo mortífero**: Inmune al daño de oscuridad, sufre el doble de daño de ataques sagrados; no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión, asfixia, aplastamiento y cualquier arte de control mental.
- **Toque de la muerte**: el objetivo debe tener el ½ de sus Puntos de Salud máximos o menos y realizar una Tirada de Resistencia con Desventaja. Si falla, su alma es consumida por el Segador, y éste habrá cumplido su propósito.

Los espectros conocidos como los Segadores son los remanentes espirituales de verdugos y torturadores, moldeados por una fuerza más allá de la comprensión como cazadores implacables de almas renegadas. Ciertos arcanistas poderosos pueden forzar a un Segador a perseguir y acabar con un objetivo concreto.

Elemental mayor

- **Elemental** de **Nivel** 11 [Moral 10], **Salud** 48
- **Ataques**: 3 golpes (11) o conjuro
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Mago**: puede lanzar cualquier conjuro de la escuela Elemental de Círculo 4 o inferior, adaptando el elemento al que tiene afín.

Estas entidades abstractas representan un elemento con una forma vagamente humanoide. Son invocados o arrancados de sus planos originales para servir a arcanistas poderosos.

Elemental menor

- **Elemental** de **Nivel** 5 [Moral 10], **Salud** 20
- **Ataques**: 3 puños (5) o conjuro
- **Afinidad elemental**: es inmune al elemento al que es afín y sufre el doble daño del elemento contrario.
- **Mago**: puede lanzar cualquier conjuro de la escuela Elemental de Círculo 2 o inferior, adaptando el elemento al que tiene afín.

Siervos de elementales más poderosos que moran en los estratos más bajos de su realidad. No son más grandes que un niño y tienen poca inteligencia.

Enredadera sangrienta

- **Vegetal** de **Nivel** 3, **Salud** 12
- **Ataques**: latigazo (9) y agarre
- **Planta**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. El fuego le hace el doble de daño.
- **Inmóvil**: no puede moverse; su ataque de latigazo tiene un alcance de 4m.
- **Agarre**: si hiere a una criatura con su latigazo, ésta ha de superar una Tirada de Fuerza para evitar ser atrapada; la Enredadera sangrienta absorbe 9 de Salud cada Turno de la criatura que tenga atrapada, pero no puede atacar.

Una planta hematófaga y territorial, que sobrevive a base de absorber los fluidos vitales de las desafortunadas criaturas que caen en sus lianas.

Esqueleto arquero

- **Muerto viviente** de **Nivel** 2, **Salud** 12
- **Ataques**: flechazo (6)
- **Flechazo**: se esquiva con Agilidad; alcance de 20m.
- **Huesudo**: recibe la mitad de daño de ataques cortantes y perforantes, pero el doble de ataques contundentes.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

El esqueleto animado de un soldado, armado con un arco y un bacinete oxidado. Parece que sus flechas están hechas con sus propios huesos.

Esqueleto crujiente

- **Muerto viviente** de **Nivel** 1, **Salud** 8
- **Ataques**: garra (3)
- **Huesudo**: recibe la mitad de daño de ataques cortantes y perforantes, pero el doble de ataques contundentes.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Los restos podridos y polvorientos de un viejo humanoide. Se mueve animado por magia oscura, pero no tiene mente ni personalidad.

Estatua de roca

- **Autómata** de **Nivel** 3, **Salud** 24
- **Ataques**: 2 puñetazos (5)
- **Autómata**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- **Derribo**: si conecta 2 puñetazos sobre la misma criatura, ésta deberá superar una Tirada de Resistencia o caer derribada al suelo.

Una estatua esculpida en roca rojiza y tallada con rasgos humanoides. Se encuentran en ruinas boscosas, protegiendo antiguos túmulos y templos olvidados.

Felino famélico

- **Bestia** de **Nivel** 5 [Moral 7], **Salud** 20
- **Ataques**: 2 garras (6) y placaje (3)
- **Acechador**: provoca Desventaja en las Tiradas de Intuición para evitar sorpresa.

Este perfil puede representar una pantera, un jaguar, un guepardo o cualquier otro carnívoro similar. De músculos flexibles y una increíble agilidad, el felino famélico está dispuesto a enfrentarse a oponentes acorazados para alimentarse.

Goblin con tirachinas

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 6], **Salud** 8
- **Ataques**: chinazo (6)
- **Chinazo**: se esquiva con Agilidad; alcance de 8m.

Un goblin regordete, con expresión malévola, que utiliza una goma elástica para arrojar dolorosas piedras a sus oponentes. Es el primero en salir corriendo si la cosa se pone mal.

Goblin navajero

- **Humanoide** de **Nivel** 1 [Moral 7], **Salud** 4
- **Ataques**: navaja (3)

Este penoso sinvergüenza no mide más de 90 centímetros y tiene la fuerza de un niño pequeño. Sin embargo, su afilado cuchillo está oxidado y repleto de porquería.

Guardián gnómico

- **Autómata** de **Nivel** 5, **Salud** 36
- **Ataques**: 2 puñetazos (8) y rayo láser (4)
- **Rayo láser**: se esquiva con Agilidad; alcance de 10m.
- **Autómata**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- **Derribo**: si conecta 2 puñetazos sobre la misma criatura, ésta deberá superar una Tirada de Resistencia o caer derribada al suelo.

Cuando los gnomos construyeron metrópolis de roca y cristales de maná, construyeron estos pesados autómatas de piedra pulida para proteger sus hogares. Ahora, sin unos señores a los que proteger, merodean por los vestigios de la civilización que los construyó.

Guerrero esqueleto

- **Muerto viviente** de **Nivel** 3, **Salud** 20
- **Ataques**: 2 espadazos (5)
- **Escudo**: provoca un -1 a las Tiradas para impactarle con un arma.
- **Huesudo**: recibe la mitad de daño de ataques cortantes y perforantes, pero el doble de ataques contundentes.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Este esqueleto está armado con una coraza oxidada, un yelmo abollado, una espada larga en penosas condiciones y un escudo grande apolillado. Es la fuerza de choque de los nigromantes.

Guiverna ala de bronce

- **Dragón** de **Nivel** 12 [Moral 8], **Salud** 68
- **Ataques**: 3 golpes de ala (12) o aguijón (24)
- **Inmune** al veneno.
- **Veneno**: cualquier criatura herida por su ataque de aguijón ha de superar una Tirada de Resistencia con un -2 o quedar afligida por un Veneno de Nivel 12.

Las guivernas son lagartos gigantes, con alas como extremidades delanteras y una cola puntiaguda que corona en un aguijón venenoso. Son muy agresivas y territoriales. Las guivernas ala de bronce forman sus nidos en montañas escarpadas, cerca de la cima, y cazan en el territorio cercano, peleando cuerpo a cuerpo con sus potenciales presas.

Guiverna manto azur

- **Dragón** de **Nivel** 8 [Moral 7], **Salud** 44
- **Ataques**: 2 mordiscos (12) o dardos venenosos (18)
- **Dardos venenosos**: se esquiva con Agilidad.
- **Inmune** al veneno.
- **Veneno**: cualquier criatura herida por sus dardos venenosos ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar afligida por un Veneno de Nivel 8.

Las guivernas son lagartos gigantes, con alas como extremidades delanteras y una cola puntiaguda que corona en un aguijón venenoso. Las guivernas manto azur prefieren vivir cerca de acantilados escarpados, alimentándose de pescado y marisco. Son conocidas por cazar disparando sus púas venenosas hacia sus presas en mitad del salto.

Hambriento

- **Muerto viviente** de **Nivel** 5, **Salud** 28
- **Ataques**: mordisco terrible (15)
- **Devorador de carne**: cualquier criatura viva que sufra daño de su mordisco terrible debe superar una Tirada de Resistencia o perder 1d4 Puntos de Salud máximos.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Estos horribles no muertos son los cuerpos descompuestos de aquellos muertos en la más absoluta miseria. Vagan por los campos cenicientos en busca de seres vivos con los que saciar su infinita y lacerante hambre.

Heraldo de la tormenta

- **Humanoide** de **Nivel** 11 [Moral 11], **Salud** 60
- **Ataques**: 2 lanzazos (11) y 1 descarga tormentosa (11) o conjuro
- **Descarga tormentosa**: se esquiva con Agilidad; alcance de 15m.
- **Heraldo**: puede lanzar conjuros como si fuese un Clérigo 4 niveles inferior.

El líder de los capronios es un terrorífico hechicero vinculado a la lluvia y al trueno. Dirige a sus esbirros en el campo de batalla como un cacique envuelto en rayos.

Hidra tornasolada

- **Monstruo** de **Nivel** 8 [Moral 8], **Salud** 44
- **Ataques**: 3 mordiscos (8)
- **Boca solar**: los ataques de mordisco de la hidra tornasolada son afines al fuego.
- **Encéfalofisura**: cuando su Salud desciende a ¾ o menos, una de sus cabezas se divide en dos, obteniendo un nuevo ataque de mordisco —con el mismo daño—. Cada cabeza solo se puede dividir una vez, y solo ocurre una vez por Turno.

Una hidra tornasolada es una especie de reptil abotargado, de cuerpo con forma de vasija, del que surgen varias cabezas monstruosas. Sus potentes patas y cola le permiten moverse, no con dificultad, sembrando el terror. Cuando se corta una de sus cabezas, surgen dos más en el muñón.

Hombre corrupto

- **Muerto viviente** de **Nivel** 5, **Salud** 24
- **Ataques**: 2 impactos (8)
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Hebras de energía rojiza, rebosante de corrupción, manan de las articulaciones de esta parodia de la vida. Un cadáver que se mueve de forma torpe, con una fuerza sobrehumana, producto de la nigromancia más vil.

Hombre lobo

- **Monstruo** de **Nivel** 7 [Moral 9], **Salud** 40
- **Ataques**: 2 garrazos (8) y golpe (5)
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.
- **Teriántropo**: débil a las heridas realizadas con armas de plata. Puede cambiar entre su forma de animal (lobo alfa) o forma de mortal (humano, elfo o enano).

Mortales afligidos por la maldición de la luna. Durante las noches de luna llena, dejan rienda suelta a sus instintos más primitivos y salen a cazar a inocentes. Hay unos pocos que pueden controlar su transformación a voluntad.

Hombre oso

- **Monstruo** de **Nivel** 10 [Moral 10], **Salud** 56
- **Ataques**: 2 garrazos (12) y golpe (6)
- **Atrocidad**: sus ataques ignoran el Blindaje del objetivo.
- **Teriántropo**: débil a las heridas realizadas con armas de plata. Puede cambiar entre su forma de animal (oso negro) o forma de mortal (humano, elfo o enano).

Los hombres oso son cambiaformas que han sido malditos por un espíritu de la naturaleza. Sin embargo, no se dejan llevar por una furia incontrolable como los hombres lobo: adquieren un rol de protectores del bosque y defensores de lo salvaje.

Hombre rata

- **Monstruo** de **Nivel** 6 [Moral 7], **Salud** 28
- **Ataques**: 2 mordiscos (9)
- **Portador de la plaga**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o contraer una Enfermedad de Nivel 6.
- **Teriántropo**: débil a las heridas realizadas con armas de plata. Puede cambiar entre su forma de animal (rata mutante) o forma de mortal (humano, elfo o enano).

Suelen ser enjutos hombrecillos, capaces de convertirse en una rata enorme portadora de miles de enfermedades.

Infectado rabioso

- **Muerto viviente** de **Nivel** 3, **Salud** 16
- **Ataques**: 2 mordiscos (5)
- **Corredor**: su Movimiento es 7.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Muertos vivientes animados por un terrible virus que activa sus fluidos corporales y aumenta sus sentidos hasta límites inaguantables. Atacan violentamente a todo ser vivo a su alrededor.

Jabalí furioso

- **Bestia** de **Nivel** 3 [Moral 7], **Salud** 16
- **Ataques**: embate (9)

Bestia cuadrúpeda, emparentada con los cerdos, tiene muy buen olfato y es terriblemente territorial. Vive de forma salvaje en los bosques.

Jefe goblin

- **Humanoide** de **Nivel** 5 [Moral 9], **Salud** 28
- **Ataques**: 2 navajazos (8) o lanza-resorte (10)
- **Lanza resorte**: se esquiva con Agilidad e ignora Blindaje.

Los goblins no eligen a sus dirigentes, sino que éstos se levantan como jefazos hasta que otro les arrebate el puesto. Rollizos por ser los que más comen de la comuna, los jefes goblin presentan un surtido arsenal de cuchillos, pinchos y aparatos punzantes para defender su posición.

Jefe troglodita

- **Humanoide** de **Nivel** 6 [Moral 10], **Salud** 32
- **Ataques**: 2 porrazos (8)
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.

Un enorme mostrenco unicejo y con dificultades para gestionar su rabia. Este corpulento humanoide es el jefe de su tribu y su poderío físico rivaliza con su incapacidad para razonar.

Kobold asaltante

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 7], **Salud** 8
- **Ataques**: lanza (6)
- **Somanta**: si otro kóbold ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar su ataque de lanza.

Los kóbolds son humanoides reptilianos, astutos y malvados con ingenio superior a su fuerza. Los asaltantes se abalanzan sobre sus víctimas para aprovecharse de su ventaja en número.

Kobold chamán

- **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 6], **Salud** 20
- **Ataques**: bastón (4) y vapor dragón (8) o conjuro
- **Vapor dragón**: se esquiva con Agilidad; alcance de 8m.
- **Heraldo**: puede lanzar conjuros como si fuese un Clérigo 2 niveles inferior.

Un abotargado espiritista, de corazón negro, que usa poderes chamánicos para ayudar y guiar la tribu.

Kobold trampero

- **Humanoide** de **Nivel** 1 [Moral 7], **Salud** 4
- **Ataques**: cuchillo de hueso (3)
- **Somanta**: si otro kóbold ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar su ataque de cuchillo de hueso.

Los kóbolds son humanoides reptilianos, astutos y malvados con ingenio superior a su fuerza. Estos tramperos son ladinos y sanguinarios, aunque bastante débiles.

Lobo alfa

- **Bestia** de **Nivel** 5 [Moral 8], **Salud** 20
- **Ataques**: 2 mordiscos (7) o placaje (10)
- **Derribo**: si una criatura es herida por su ataque de placaje, ésta deberá superar una Tirada de Resistencia o caer derribada al suelo.
- **Manada**: si otro lobo ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar su ataque de mordisco.

Líder de una manada de lobos, dotado con una fuerza y resistencia impresionantes; es capaz de enfrentarse a cualquier amenaza.

Lobo gris

- **Bestia** de **Nivel** 3 [Moral 7], **Salud** 12
- **Ataques**: mordisco (9)
- **Manada**: si otro lobo ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar su ataque de mordisco.

Los lobos grises son pequeños y enjutos, comparados con otros de su especie. Suelen cazar en manadas y alimentarse de presas recién cazadas.

Lobo terrible

- **Bestia** de **Nivel** 7 [Moral 9], **Salud** 32
- **Ataques**: 2 mordiscos (10) o placaje (21)
- **Derribo**: si una criatura es herida por su ataque de placaje, ésta deberá superar una Tirada de Resistencia con un -2 o caer derribada al suelo.
- **Manada**: si otro lobo ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar su ataque de mordisco.

El lobo terrible, con un pelaje gris como la ceniza y ojos de un rojo pálido, es tan grande como un caballo común. Su inteligencia le permite convertirse en una amenaza para cualquier núcleo de población.

Maldito

- **Muerto viviente** de **Nivel** 10, **Salud** 48
- **Ataques**: 2 desgarrar (15)
- **Entidad sombría**: es inmune al daño de Oscuridad.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Retazos de energía carmesí, rebosante de corrupción, manan de las articulaciones de esta parodia de la vida. Este cadáver se mueve con una rapidez impresionante, casi imposible de seguir con la vista desnuda.

Mancebo cornudo

- **Demonio** de **Nivel** 2 [Moral 10], **Salud** 16
- **Ataques**: coletazo (6) o bromista
- **Demonio**: es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- **Bromista**: puede cambiar su forma a la de una rata, un murciélago o una araña, o volverse invisible, durante 5 Turnos.

Un demonio pequeño de piel rojiza, con minúsculas alas de murciélago y una cola puntiaguda, que puede desaparecer o transformarse en alimañas.

Mandamás orco

- **Humanoide** de **Nivel** 7 [Moral 10], **Salud** 40
- **Ataques**: 2 hachazos (10) o ataque salvaje (21)
- **Ataque salvaje**: provoca Desventaja para evitar este ataque.
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.
- **Grito de batalla**: todos sus aliados en un radio de $30m^2$ reciben un +2 al daño.

Un implacable mandamás orco lidera su tribu en la guerra, dirigiendo a sus soldados con una férrea determinación.

Miembro de la milicia

- **Humanoide** de **Nivel** 3 [Moral 8], **Salud** 16
- **Ataques**: espada larga (8)

Este perfil de PNJ puede ser utilizado para guardias o soldados en aldeas remotas, miembros de una guarnición de poca importancia o ciudadanos que se han levantado en armas.

Moho putrefacto

- **Limo** de **Nivel** 7, **Salud** 28
- **Ataques**: chorro de esporas (21)
- **Esporas corrosivas**: se esquiva con Agilidad, cono de 6m; cualquier criatura herida por el chorro de esporas debe superar una Tirada de Resistencia o perder durante las próximas 24 horas la mitad de sus Puntos de Salud máximos.
- **Planta**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. El fuego le hace el doble de daño.

El moho putrefacto es una especie de hongo muy mortal que habita en mazmorras oscuras, lejos de la luz natural. Su presencia es repulsiva, aunque sólo intenta defenderse si es molestado con linternas, hechizos de luz o con la luz del sol.

Necrotótamo

- **Monstruo** de **Nivel** 9 [Moral 10], **Salud** 52
- **Ataques**: 2 coletazos (14) o mirada pétrea (especial)
- **Pestilencia**: cualquier criatura que se encuentre a 3 metros o menos del necrotótamo debe superar una Tirada de Resistencia o quedar envenenada con un **Veneno** de Nivel 4.
- **Mirada pétrea**: fija su ojo corrupto en una criatura que se encuentre a 10 metros o menos y de la que pueda ver al menos una parte equivalente a una cabeza. La víctima debe superar una Tirada de Presencia o quedar petrificada.

Un pariente lejano y más primitivo que el catoblepas, el necrotótamo se asemeja a un cuadrúpedo con patas musculosas y abotargadas, con un largo cuello que es incapaz de sostener el peso de su enorme cabeza. Ésta presenta un único ojo de color rojo, que mueve con inquietante perspicacia. Debido a su lento movimiento, el necrotótamo transforma a sus presas en piedra gracias a su terrible don ocular, y después devora las estatuas con avidez.

Ogro de las cavernas

- **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 8], **Salud** 36
- **Ataques**: puño roca (8)

Orondo humanoide de piel pálida que sobrepasa los 3 metros de altura. Ninguno presenta curiosidad o intenciones de aprendizaje, mostrándose bastante tosco y simplón. Vive en cuevas oscuras y húmedas, alejadas de la civilización.

Ogro tocado por la magia

- **Humanoide** de **Nivel** 8 [Moral 9], **Salud** 40
- **Ataques**: 2 puños roca (12) o conjuro
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago 2 niveles inferior.

Cuando un ogro se encuentra con un cristal arcano, el poder intrínseco de éste atraviesa su dura mollera y le permite desarrollar poderes mágicos. No obstante, éstos mostrencos siguen siendo cabezotas y poco dados a la improvisación.

Opresor sahumado

- **Muerto viviente** de **Nivel** 17, **Salud** 84
- **Ataques**: toque maldito (30) y rayo de pánico (21) o conjuro
- **Toque maldito**: cualquier criatura herida por este ataque debe superar una Tirada de Resistencia o quedar Paralizada durante 2d4 días.
- **Rayo de pánico**: se esquiva con Agilidad; alcance de 40m. Cualquier criatura herida por éste ataque debe superar una Tirada de Presencia o sufrir Miedo del opresor sahumado durante 1d4 horas.
- **Mago**: puede lanzar conjuros como si fuese un Mago.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Lívido**: es inmune al daño de frío, de oscuridad y a conjuros que impliquen la destrucción o desintegración del cuerpo.
- **Relicario**: Cuando muere, su cuerpo se reformará en torno a su relicario 1d4 días después. Si su relicario es destruído entre tanto, su alma se desvanecerá en polvo astral. Un lívido sin relicario puede construir uno nuevo tras 1 mes de sacrificios y rituales.

Un lívido recién creado, que aún no ha establecido su poder como un poderoso arcanista muerto viviente. Los lívidos fueron nigromantes en vida, pero emplearon magia poderosa para desligarse de su cuerpo mortal y embutir su alma en un relicario. Ahora permanecen en sus laberintos como huesos animados por fuerzas oscuras, con ejércitos de no muertos bajo su control y buscando la forma de acumular aún más poder.

Orco batidor

- **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 9], **Salud** 24
- **Ataques**: flechazo (12) o 2 espada corta (6)
- **Flechazo**: se esquiva con Agilidad; alcance de 25m.
- **Marcar para morir**: cualquier criatura herida por sus flechazos sufre 2 puntos más de daño de ataques cuerpo a cuerpo durante 1 Intervalo.

Los orcos son humanoides de piel verde, costumbres tribales y colmillos de jabalí que proceden de tierras salvajes. Los batidores se encargan de explorar el terreno y debilitar a sus oponentes desde lejos.

Orco soldado

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 9], **Salud** 20
- **Ataques**: hacha de batalla (6)
- **Ira interna**: causa 2 puntos más de daño a la criatura que ya le ha herido este Turno.

Los soldados son la fuerza de choque más común entre las tribus orcas. Equipados con armaduras de cuero y armas rudimentarias, pelean con fiereza hasta su último aliento.

Oso grizzly

- **Bestia** de **Nivel** 8 [Moral 7], **Salud** 44
- **Ataques**: 2 garras (6) y mordisco (12)
- **Agarre**: si hiere a una criatura con dos ataques de garra, ésta ha de superar una Tirada de Fuerza para evitar ser atrapada; el oso grizzly causa 30 puntos de daño cada Turno a la criatura que tenga atrapada, pero no puede atacar.

Un oso grizzly es una bestia peligrosa y feroz, con una brutalidad y fuerza mucho mayor a la de otros osos. Vive en bosques montañosos.

Oso negro

- **Bestia** de **Nivel** 5 [Moral 7], **Salud** 24
- **Ataques**: 2 garras (8)
- **Agarre**: si hiere a una criatura con dos ataques de garra, ésta ha de superar una Tirada de Fuerza para evitar ser atrapada; el oso negro causa 20 puntos de daño cada Turno a la criatura que tenga atrapada, pero no puede atacar.

Este oso de pelaje oscuro habita en los bosques fríos de las montañas del norte. Es el más pequeño de su especie.

Oso pardo

- **Bestia** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 24
- **Ataques**: 2 garras (6)
- **Agarre**: si hiere a una criatura con dos ataques de garra, ésta ha de superar una Tirada de Fuerza para evitar ser atrapada; el oso pardo causa 15 puntos de daño cada Turno a la criatura que tenga atrapada, pero no puede atacar.

Un oso pardo habita en los bosques y colinas templadas, alimentándose de bayas, miel y pequeños mamíferos. Puede llegar a ser un problema para los aventureros, ya que es muy territorial.

Oso polar

- **Bestia** de **Nivel** 6 [Moral 7], **Salud** 32
- **Ataques**: 2 garras (9)
- **Agarre**: si hiere a una criatura con dos ataques de garra, ésta ha de superar una Tirada de Fuerza para evitar ser atrapada; el oso polar causa 24 puntos de daño cada Turno a la criatura que tenga atrapada, pero no puede atacar.

Este oso vive en las tundras y zonas gélidas del mundo. Se alimenta principalmente de peces, aunque también de otras criaturas en su territorio.

Paquidermo acorazado

- **Monstruo** de **Nivel** 6 [Moral 8], **Salud** 32
- **Ataques**: arremetida (18)
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.
- **Caparazón**: es inmune a los golpes Críticos.

El paquidermo acorazado es un híbrido entre hipopótamo y rinoceronte que habita ríos subterráneos y lagos profundos. Es muy territorial y temerario, aprovechando su corpulencia y sus placas quitinosas para abalanzarse sobre los intrusos con violencia.

Presbítero provinciano

- **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 6], **Salud** 16
- **Ataques**: 2 bastonazos (6) o conjuro
- **Heraldo**: puede lanzar conjuros como si fuese un Clérigo.

Este perfil puede valer para cualquier PNJ afín a la magia divina de poco poder, como un sacerdote local, el chamán de una tribu o un druida de lo salvaje.

Pterodáctilo

- **Reptil** de **Nivel** 7 [Moral 7], **Salud** 32
- **Ataques**: picado (10) y picotazo (11)

Un reptil alado de cuerpo musculoso, alas membranosas y una cola larga. Estas criaturas se encuentran en los cielos de zonas salvajes, cazando con sus garras afiladas y picos letales.

Rata glotona

- **Alimaña** de **Nivel** 1 [Moral 6], **Salud** 4
- **Ataques**: mordisco (3)
- **Enfermedad**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar enferma.

Las ratas son una plaga común en pueblos y ciudades. Estos roedores mordisquean los sacos y las cajas para comerse los alimentos del interior.

Rata mutante

- **Alimaña** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 20
- **Ataques**: mordisco (12)
- **Tósigo enfermizo**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar enferma y envenenada con un Veneno de Nivel 4.

Cuando una rata entra en contacto con sustancias tóxicas o alquímicas, sufre una terrible mutación que la vuelve más grande y agresiva.

Rátido cuchillero

- **Humanoide** de **Nivel** 6 [Moral 7], **Salud** 24
- **Ataques**: 2 puñaladas (9)
- **Hoja venenosa**: cualquier criatura herida por sus puñaladas ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar envenenada con un Veneno de Nivel 6.
- **Brutalidad**: sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.

Un rátido enjuto, fibroso, que es capaz de trepar por las paredes y el techo, además de meterse en cualquier agujero por el que entre su cabeza. Cumple su papel de asesino del culto con esmero y dedicación.

Rátido tunelero

- **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 7], **Salud** 16
- **Ataques**: garra (9) o mordisco (12)
- **Enfermedad**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar enferma.
- **Nerviosismo**: provoca Desventaja a la hora de intentar alcanzarle con un arma a distancia.

Los rátidos son humanoides con rasgos de roedor, que no superan el metro cincuenta, y viven en colonias subterráneas excavadas bajo grandes ciudades. Los tuneleros son el estrato más bajo de su sociedad, seres miserables que harán todo lo que sea para ganarse la aceptación de los suyos.

Rebaño vampírico

- **Muerto viviente** de **Nivel** 3, **Salud** 16
- **Ataques**: 2 golpes (5)
- **Yugo del señor**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Dominación, Fascinación, y cualquier arte de control mental. Si su señor muere, se librará de este efecto.

Los mortales que caen bajo las garras de un señor de los vampiros ven como su voluntad es quebrada a los deseos más íntimos del no muerto. Darán su vida, si hace falta, para satisfacer a su amo.

Saurio cazador de hombres

- **Humanoide** de **Nivel** 7 [Moral 10], **Salud** 32
- **Ataques**: hachazo (14) y coletazo (7)
- **Embate**: cualquier criatura herida por su coletazo ha de superar una Tirada de Agilidad o caer derribada al suelo.

Un corpulento hombre lagarto, armado con hacha y escudo de madera, que es experto en la caza de humanoides.

Saurio deslizante

- **Humanoide** de **Nivel** 5 [Moral 9], **Salud** 32
- **Ataques**: puñalada (10) y coletazo (5)
- **Latigazo doloroso**: cualquier criatura herida por su coletazo ha de superar una Tirada de Resistencia o sufrir 1 punto de daño cada Turno durante 5 Turnos.

Este delgado hombre lagarto es la vanguardia de las patrullas saurias. Se mueve entre las aguas pantanosas con agilidad y precisión.

Saurio escama de plata

- **Humanoide** de **Nivel** 8 [Moral 8], **Salud** 36
- **Ataques**: bastón espinoso (16) y coletazo (8) o conjuro
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Arcana y Naturaleza de Círculo 3 o inferior.

Muy pocos saurios son capaces de desarrollar una conexión natural con la magia. Las escama de plata suelen ser hembras muy poderosas pero raras, y son adoradas como auténticas enviadas del dios lagarto.

Señor de los vampiros

- **Muerto viviente** de **Nivel** 14, **Salud** 80
- **Ataques**: mordisco (40) o 2 disparo de sangre (9) y bandada de murciélagos sanguinos (24) o conjuro
- **Ponzoña de la oscuridad**: cualquier criatura que muera tras haber sido herida por su ataque de mordisco se levantará como un vampiro en las próximas 72 horas.
- **Disparo de sangre**: se esquiva con Resistencia; alcance de 30m.
- **Bandada de murciélagos sanguinos**: se esquiva con Agilidad. Cono de efecto de $10m^2$.
- **Maldición vampírica**: recupera 10 Puntos de Salud por Turno a no ser que esté bajo la luz del sol; sufre 20 de daño cada Turno que esté bajo la luz del sol.
- **Cambiaformas**: puede convertirse en un murciélago gigante, en un lobo alfa o en una nube neblinosa a voluntad.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Demonología y Nigromancia de Círculo 6 o inferior.

Un señor de los vampiros es uno de los miembros más poderosos de su maldita especie, con decenas de esbirros mortales y varios lugartenientes vampíricos a su servicio. Lo más común es encontrarlos en sus castillos, rodeados de sirvientes no muertos, maquinando para expandir aún más su territorio corrupto.

Serpiente venenosa

- **Alimaña** de **Nivel** 2 [Moral 6], **Salud** 12
- **Ataques**: mordisco (6)
- **Veneno**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o quedar envenenada con un Veneno de Nivel 2.

Las serpientes venenosas son reptiles que viven en bosques y junglas húmedas, alimentándose de pequeñas presas como gatos, roedores o ardillas. Se valen de su veneno y sus siseos para defenderse.

Seta alarmante

- **Vegetal** de **Nivel** 2, **Salud** 8
- **Ataques**: chillido (6)
- **Chillido**: se esquiva con Resistencia; área de efecto de 20m^2.

Una seta bastante grande, de unos 3 metros de altura, y un tronco estrecho. Su gorra presenta un color rojizo amoratado, que oculta una potente boca por la cual pega un tremendo chillido en cuanto es molestada. Los hombres bestia las cultivan para que sirvan de alarma.

Soldado de la guardia

- **Humanoide** de **Nivel** 5 [Moral 9], **Salud** 28
- **Ataques**: espada larga (10) y embate de escudo (5)
- **Embate**: cualquier criatura herida por su embate con escudo ha de superar una Tirada de Resistencia o caer derribada al suelo.

Este individuo dispone de un entrenamiento marcial adecuado para postularse como guardián militar de zonas pobladas. Este perfil puede valer para cualquier oficial de bajo rango de un ejército civilizado.

Tentación alada

- **Demonio** de **Nivel** 7 [Moral 8], **Salud** 36
- **Ataques**: 3 latigazos (9) o conjuro
- **Látigo**: Alcance de 4m.
- **Demonio**: es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruida, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Demonología de Círculo 5 o inferior.

Un demonio de rasgos femeninos y alas de murciélago, vestido con un ceñido corsé de cuero muy revelador, que se alimenta de la lujuria y de pensamientos egoístas de los mortales. Suele evitar los enfrentamientos directos: prefiere tener un séquito de esbirros que cumplan sus deseos y arriesguen la vida en su lugar.

Tirano de espliego

- **Muerto viviente** de **Nivel** 30, **Salud** 144
- **Ataques**: 2 toques malditos (30) y rayo de muerte (30) o conjuro
- **Toque maldito**: cualquier criatura herida por este ataque debe superar una Tirada de Resistencia o quedar Paralizada durante 2d6 meses.
- **Rayo de muerte**: se esquiva con Agilidad; alcance de 60m. Cualquier criatura herida por este ataque debe superar una Tirada de Presencia o morir inmediatamente.
- **Archimago**: puede lanzar cualquier conjuro conocido.
- **Llamada de condenación**: una vez al día, puede invocar muertos vivientes para que le sirvan. No aparecerán inmediatamente, si no tras 2d4 Turnos. Tira 1d4:
  - 1: 1 comensal pálido, 2d6 catadores de cerebros, 6d4 zombis podridos
  - 2: 4d6 guerreros esqueletos, 3d10 arqueros esqueletos, 8d12 esqueletos crujientes
  - 3: 1 señor de los vampiros, 1d4 +2 vampiros adultos, 3d10 rebaños vampíricos
  - 4: 1d6 catadores de cerebros, 1d6 vampiros adultos, 4d8 infectados rabiosos
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Lívido**: es inmune al daño de frío, de oscuridad y a conjuros que impliquen la destrucción o desintegración del cuerpo.
- **Relicario**: Cuando muere, su cuerpo se reformará en torno a su relicario 1d4 horas después. Si su relicario es destruído entre tanto, su alma se desvanecerá en polvo astral. Un lívido sin relicario puede construir uno nuevo tras 1 semana de sacrificios y rituales.

El tirano de espliego es el cénit de los lívidos, un auténtico maestro de las artes arcanas que ha superado a la muerte y se ha levantado como una amenaza cósmica. En sus huesos están almacenados todos los conjuros conocidos y su negra alma está tan corrupta que es imposible que alcance el plano del más allá. Bajo su control hay ejércitos innumerables de muertos vivientes, desde generales vampiros a abominaciones de carne putrefacta.

Tiranosaurio

- **Reptil** de **Nivel** 15 [Moral 8], **Salud** 76
- **Ataques**: mordisco (45) o arrollar (40)
- **Devorar**: devora por completo a su objetivo si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva del ataque mordisco. Una criatura devorada por el tiranosaurio sufre 6 puntos de daño cada Turno (ignoran Blindaje) y no puede hacer nada salvo intentar escaparse (Tirada de Fuerza con Desventaja, con éxito el tiranosaurio lo vomita).
- **Arrollar**: puede moverse el doble antes de atacar.

Considerado el dinosaurio más grande y peligroso de todos, el tiranosaurio se pasea por sus dominios como una fuerza de la naturaleza.

Triceratops

- **Reptil** de **Nivel** 13 [Moral 7], **Salud** 72
- **Ataques**: 2 cornadas (16) y arrollar (7)
- **Arrollar**: puede moverse el doble antes de atacar.

Un enorme reptil con tres cuernos en el cráneo y una gran cresta ósea. Es herbívoro y muy territorial.

Troglodita cazador

- **Humanoide** de **Nivel** 3 [Moral 9], **Salud** 20
- **Ataques**: 2 pedradas (5) o lanza prehistórica (8)
- **Pedrada**: se esquiva con Agilidad; alcance de 8m.

Este troglodita tiene rasgos simiescos y es bastante bruto. Forma grupo con otros cazadores para traer carne y pieles a su tribu.

Troglodita recolector

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 8], **Salud** 16
- **Ataques**: maza prehistórica (6)

Un hombre de las cavernas simple y bestial, que se encarga de cosechar frutas y verduras para los suyos. Si se ve amenazado, responderá con su porra hecha de piedra.

Trol de la oscuridad

- **Humanoide** de **Nivel** 9 [Moral 10], **Salud** 56
- **Ataques**: 2 pedradas (14)
- **Regeneración**: recupera 7 Puntos de Salud por Turno, a no ser que haya sido herido con fuego o ácido en el Turno anterior.

Un humanoide alto y aterrador, de piel púrpura y ojos blanquecinos, que vive en cavernas profundas y simas olvidadas. Su nariz bulbosa y su repulsivo hedor corporal son su marca de identidad.

Trol de páramo

- **Humanoide** de **Nivel** 5 [Moral 9], **Salud** 32
- **Ataques**: 2 palos (8)
- **Regeneración**: recupera 4 Puntos de Salud por Turno, a no ser que haya sido herido con fuego o ácido en el Turno anterior.

Terrible humanoide de pelo ralo y marrón, piel verde pálido e higiene repulsiva, que habita pantanos pestilentes o yermos estériles. Come cualquier cosa que esté viva, pero su plato preferido son los humanos.

Vampiro adulto

- **Muerto viviente** de **Nivel** 9, **Salud** 48
- **Ataques**: mordisco (27) o bandada de murciélagos sanguinos (20)
- **Ponzoña de la oscuridad**: cualquier criatura que muera tras haber sido herida por su ataque de mordisco se levantará como un rebaño vampírico en las próximas 24 horas.
- **Bandada de murciélagos sanguinos**: se esquiva con Agilidad. Cono de efecto de $10m^2$.
- **Maldición vampírica**: recupera 5 Puntos de Salud por Turno a no ser que esté bajo la luz del sol; sufre 12 de daño cada Turno que esté bajo la luz del sol.
- **Cambiaformas**: puede convertirse en un murciélago gigante a voluntad.
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- **Mago**: puede lanzar conjuros de la escuela Demonología y Nigromancia de Círculo 3 o inferior.

La maldición vampírica es una terrible aflicción sobrenatural que transforma a los mortales en muertos vivientes que han de alimentarse con sangre fresca. La luz solar les es mortífera y la condena de su existencia. Sin embargo, desarrollan poderes increíbles y la capacidad de dominar a otros mortales para que cumplan con sus deseos, tratando a éstos como «rebaños».

Viuda tóxica

- **Alimaña** de **Nivel** 5 [Moral 7], **Salud** 24
- **Ataques**: mordisco (15)
- **Veneno**: cualquier criatura herida por su mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia o morir envenenada durante las próximas 24 horas.

Una araña gigante de patrones llamativos y curiosos. Acecha en bosques oscuros y cuevas mal iluminadas en busca de presas de su tamaño, a las que debilita con su veneno antes de devorar sus entrañas.

Zombi podrido

- **Muerto viviente** de **Nivel** 1, **Salud** 8
- **Ataques**: golpe zombi (3)
- **Muerto viviente**: no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Muerto viviente débil y lento, utilizado por nigromantes como carne de cañón en sus tropelías. Su aspecto es el de un mortal en avanzado estado de descomposición, que se mueve con dificultad.

Objetos mágicos

Los objetos mágicos son un cliché común en los entornos de fantasía. Sirva este capítulo para orientar al **Cronista** sobre éstos artefactos maravillosos.

Crear un objeto mágico

Antes de comenzar a crear un objeto mágico, hay que pensar cuál es su función dentro del entorno de fantasía. ¿Es un arma sagrada forjada para acabar con un mal? ¿El recuerdo de una hija que murió demasiado pronto? Teniendo esto claro, se puede empezar a darle pinceladas a la idea.

Los objetos mágicos tienen 8 categorías, cada una representando una «ranura» del cuerpo del aventurero; la columna «Máximo por PJ» informa de la cantidad de objetos mágicos que pueden tener efecto sobre un PJ a la vez.

Categoría	Ejemplo	Máximo por PJ
Abalorio	Camafeo, Colgante, Collar, Anillo	3
Accesorio	Brazalete, Muñequera, Botas, Cinturones	2
Arma	Espada, Lanza, Bastón, Varita	1
Armadura	Coraza completa, Peto de cuero	1
Casco	Bacinete, Barbuta, Celada, Gorro	1
Escudo	Rodela, Tarja, Escudo de la torre	1
Foco	Tótem, Cetro, Daga	1
Objetos	Alfombra, Cachimba, Petaca, Antorcha	4
Otros	Varitas, Pergaminos, Tatuajes	-

Lo más habitual es que los objetos mágicos sean creados por artesanos que ostentan poderes arcanos, como Clérigos o Magos. Una vez elegida la categoría del objeto, se deberá decidir su efecto, ya que ésto es lo que establecerá su coste final. Por ejemplo, un Arma que otorga +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella o un Anillo que da +1 a las tiradas de daño con sortilegios de fuego.

Efecto	Nivel mínimo	Días de trabajo (PP)
+1 / -1	5	1d6
+2 / -2	8	2d6 +1
+3 / -3	12	3d6 +2
Ventaja / Desventaja	15	4d6 +4
Resistencia elemental / estado	5	1d4 +2
Inmunidad elemental / estado	15	2d4 +4
Bonificación a Atributo	9	2d8 +3
Otros efectos (adivinación, utilidad , etc.)	6	1d6 +4
Infusión mágica (1 vez al día)	4	4 + Círculo

Efecto	Nivel mínimo	Días de trabajo (PP)
Infusión mágica (DU)	12	1d8 + 6 + Círculo

Infusión mágica

Se denomina infusión mágica al hecho de encerrar el poder de un Conjuro dentro de un objeto. Dicho objeto se puede usar un número limitado de veces, siendo lo más común X veces al día, aunque también existe una versión con Dado de Uso. Para usar una Varita o un Pergamino creado de esta forma, el lanzador debe ser capaz de memorizar y lanzar dicho Conjuro. Por ejemplo, un Mago no sería capaz de lanzar una Chispa curativa, ya que no puede aprender ese Conjuro.

Finalizar el trabajo

El PJ necesita estar en un taller y emplear tantos días como indique el efecto deseado, trabajando de forma continua durante 8 horas. Para reflejar el progreso, se emplean Puntos de Progreso, que deberán reunirse cada día. Al final del día, debe superar una Tirada de lanzamiento de conjuros:

- Si tiene éxito, el progreso aumenta en 1 punto.
- Si no tiene éxito no sucede nada, simplemente el día no ha sido productivo.
- Un crítico añade 1d4 Puntos de Progreso.
- Una pifia sustrae 1 Punto de Progreso.
- Si es interrumpido, pierde el día de trabajo pero no todo el progreso.

Compra y venta de objetos

Los objetos de ejemplo presentados carecen de valor monetario. Es decisión del Cronista permitir la compra y venta de estas maravillas, marcando el tono de su ambientación. Sin embargo, sirva la siguiente tabla como un ejemplo de rangos de precios.

Efecto	Categoría	Rango de precios en oro
+-1, Círculo 1 o 2	Inusual	2.000 - 7.500
+-2, Círculo 3 o 4	Rara	10.000 - 20.000
+-3, Círculo 5 o 6	Épica	25.000 - 50.000
Ventaja / Desventaja, Círculo 7 u 8	Legendaria	100.000 - 1.000.000

Alquimia

Alquimia	Descripción
Elixir	Conjuros beneficiosos, como Caída de pluma o Armadura de mago.
Poción	Conjuros de efecto instantáneo, como Curación o Quitar maldición.
Redoma	Conjuros ofensivos, como Dardo ígneo o Tentáculos negros.

En términos de reglas, la alquimia es muy similar a imbuir de magia un objeto; el PJ debe ser capaz de lanzar el conjuro, poseer un pergamino (que se consumirá en cenizas) o contar con la ayuda de un Clérigo o Mago, que gastará su conjuro como si lo hubiese lanzado. Cualquier PJ

puede usar un objeto de alquimia, porque la magia es necesaria para crearlo pero no para utilizarlo.

El proceso es más rápido, ya que se tardan horas en lugar de días. Los productos de alquimia tienen una vida útil de 1d6 semanas: cuando expiran, el líquido se vuelve gris y apestoso.

Lista de objetos mágicos

Abalorios

Anillo de rubí

- ★ Abalorio
- ★ Raro

Este anillo de oro tiene un rubí de magma engarzado. Reduce a la ½ todo el daño de fuego sufrido por su portador.

Colgante de detección

- ★ Abalorio
- ★ Raro

Un elaborado collar creado finamente a partir de una esmeralda arcana. Permite lanzar 2 veces al día el conjuro Detectar magia.

Escama de sirena

- ★ Abalorio
- ★ Inusual

Esta escama, otorgada por una sirena a su amante mortal, otorga a su portador un +1 a las Tiradas de Fuerza y/o Resistencia para nadar.

Figura de arena roja

- ★ Abalorio
- ★ Inusual

Un muñeco hecho de una sustancia similar al barro, pero que parece bastante resistente. Mientras sea portado, otorgará un +1 a las Tiradas de Blindaje.

Accesorios

Botas del viento

- ★ Accesorio
- ★ Épico

Estas botas han sido elaboradas con cuero rojo y presentan unas alas doradas, flexibles y resistentes. Otorgan un +1 Movimiento a su portador.

Botas de vuelo

- ★ Accesorio
- ★ Legendario

Fabricadas con plumas angelicales, permiten a su portador moverse por el aire con total libertad. Si se vuela a gran velocidad o se intentan hacer maniobras complejas, el portador ha de superar una Tirada de Agilidad para no estrellarse.

Capa del engaño

- ★ Accesorio
- ★ Épico

Una capa de tela negra, sucia y de aspecto zarrapastroso. Si uno la viste, permite lanzar el conjuro Ilusión propia una vez al día.

Cinturón del héroe musculoso

- ★ Accesorio
- ★ Raro

Este llamativo cinturón de color plateado tiene grabado el sigilo de una copa en su hebilla. Otorga un +1 al VA de Fuerza de su portador.

Armas

Báculo del río calmo

- ★ Arma (Bastón)
- ★ Épico

Una vara de madera de fresno reforzada con cristales mágicos del plano acuático. Permite a su portador caminar por el agua como si fuese sólida; sin embargo, cualquier acto violento anulará la magia.

Daga enroscada

- ★ Arma (Daga)
- ★ Rara

Una daga fabricada por tribus salvajes que fue bañada en veneno durante su confección. Otorga un +2 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra objetivos desprevenidos.

Mazo de brutalidad

- ★ Arma (Martillo de guerra)
- ★ Raro

Un arma forjada por invasores orcos de tierras más allá de las cordilleras salvajes. Otorga un +4 a las tiradas de daño realizadas con ella.

Sable de plata

- ★ Arma (Cimitarra)
- ★ Inusual

La hoja curva de esta cimitarra fue santificada bajo luz lunar durante un eclipse. Otorga un +2 a las tiradas de ataque realizadas contra Demonios y teriántropos.

Armaduras

Coraza espejo

- ★ Armadura (Coraza)
- ★ Épica

Fue forjada en los fuegos arcanos de una estrella en consunción. Cuando el portador es el objetivo de un conjuro ofensivo, como un Dardo ígneo o un Toque eléctrico, puede gastar 1 Punto de Esfuerzo para devolver el conjuro a su lanzador original.

Loriga del caminante de tormentas

- ★ Armadura (Armadura de bandas)
- ★ Legendaria

Una armadura de color dorado, con intricados detalles en su peto y faldones. Vuelve a su portador inmune al daño por rayo.

Peto de cristal

- ★ Armadura (Camisote de mallas)
- ★ Raro

La técnica de elaboración de esta armadura es exquisita, realizada a partir de cristales congelados. Reduce a ½ el daño sufrido por ataques de frío y agua.

Pieles del lunático

- ★ Armadura (Armadura de pieles)
- ★ Épica

Se dice que esta armadura fue llevada por un legendario guerrero berserker, que murió en batalla tras acabar con cientos de demonios malignos. Si su portador está por debajo de la ½ de sus

Puntos de Salud máximos, logrará Críticos si saca 19 o 20 en la tirada de ataque, además de causar 2 puntos de daño adicionales con ataques cuerpo a cuerpo.

Cascos

Celada de batalla

- ★ Casco
- ★ Raro

Un casco de acero templado que se utiliza en batallas sangrientas. Otorga un +1d6 de daño adicional durante 1 Intervalo si su portador logra un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.

Corona del búho

- ★ Casco
- ★ Raro

Un yelmo elaborado con plata y oro con la forma de un búho. Otorga un +1 al VA de Intuición de su portador.

Sombrero del caminante

- ★ Casco
- ★ Inusual

Un cómodo sombrero de ala ancha que favorece la recuperación del portador. Otorga un +1 cuando realice una Tirada de Resistencia para regenerar Esfuerzo.

Yelmo de acero estelar

- ★ Casco
- ★ Épico

Este casco tiene forma esférica y parece un poco ridículo si se coloca en la cabeza. Sin embargo, proporciona inmunidad a conjuros y efectos de control mental.

Escudos

Broquel de bloqueo

- ★ Escudo pequeño
- ★ Inusual

Este broquel es bastante cómodo y se ajusta muy bien al brazo mediante unas correas. Otorga un +2 a las tiradas para bloquear ataques cuerpo a cuerpo.

Escudo de dragón

- ★ Escudo mediano
- ★ Épico

Esta adarga fue creada a partir de las escamas dorsales de un dragón carmesí. Cuando es usado para bloquear ataques brilla con un resplandor rojizo. Vuelve a su portador inmune a los alientos de dragón.

Pavés ilustrado de poderío

- ★ Escudo grande
- ★ Raro

Un escudo forjado con el metal de un meteoro que impactó sobre la tierra. Tiene un DU de Durabilidad de d12 y causa 2 puntos de daño adicional si se golpea con él.

Rodela del enano acuático

- ★ Escudo pequeño
- ★ Raro

Un pequeño escudo elaborado con madera azulada, extraída de árboles costeros en el sur. Permite a su portador reducir en ½ el daño de ataques de agua.

Focos

Báculo del devorador de tormentas

- ★ Foco
- ★ Legendario

Un pedazo del dios del rayo que fue solidificado y transformado en un báculo intrincado, con grabados y relieves de las tormentas. Si es utilizado durante una tormenta eléctrica, el portador puede canalizar la electricidad de las nubes para duplicar el daño de sus conjuros de la Escuela Elemental.

Decálogo de bestias demoníacas

- ★ Foco
- ★ Raro

Este tomo está repleto de conocimiento sobre bestias procedentes de planos diabólicos. Otorga un +1 a las Tiradas de lanzamiento de conjuros realizadas contra demonios y otros seres de naturaleza similar.

Gema del siempreverde

- ★ Foco
- ★ Inusual

Un pedazo de cristal muy bello, procedente de tierras salvajes dónde la vida se abre paso por encima de la civilización. Al engarzarse en un bastón, otorga un +1 a la duración de Conjuros de la Escuela Naturaleza.

Orbe de luces celestiales

- ★ Foco
- ★ Épico

Una esfera de cristal en la que parece estar encerrado el firmamento. Otorga un +2 a las Tiradas de daño o curación de Conjuros de la Escuela Divina.

Objetos

Antorcha voladora

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Épico

Esta antorcha ha sido encantada con un metal allende los cielos. Funciona igual que una antorcha normal, pero flota alrededor del portador en lugar de ocupar una de sus manos.

Brújula del hallazgo esperado

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Legendario

Una brújula que fue fabricada por los ancestros feéricos de los gnomos. Si se susurra el nombre de alguien conocido, el norte siempre apuntará hacia esa persona, teniendo en cuenta que esté viva o en ese plano de existencia.

Sartén de la fríepellejos

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Inusual

Una herramienta vital para aquel aventurero que guste de cocinar durante sus travesías. Parece una sartén de hierro normal pero nunca se oxida. Además, si se pronuncia la palabra clave, se calienta durante 1 Intervalo como si tuviera debajo un fuego.

Vela de llama eterna

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Rara

Los elfos de un reino distante crearon estas velas para que sus acompañantes mortales pudieran ver en la oscuridad de sus bosques. Ilumina la mitad que una antorcha, pero jamás se apaga.

Aventura: Gruta de los Musgos

Esta estrecha gruta puede estar ubicada en cualquier cordillera montañosa, o a los pies de un monte rodeado por árboles. De una forma u otra, en los últimos meses se ha vuelto el escondrijo de una tribu de hombres lagartija, semejantes a los kóbolds, productos de una extraña mutación arcana en su piel. Ellos mismos se conocen como «los ulcescama», y su líder es un abotargado mutante parte humano, parte lagartija y parte sapo conocido como Kraks.

Sus costumbres salvajes y primitivas les llevan a la caza y el robo para subsistir, ya que son incapaces de cosechar o desarrollar la ganadería. Es por esto que se han convertido en un problema para los habitantes de poblaciones cercanas, que han visto cómo sus reses y sus cultivos eran saqueados sin ton ni son.

Desarrollo

Entrada a la gruta

Una pequeña abertura en la pared desnuda de la roca, decorada con un par de marcas realizadas con sangre, es la única forma de acceder a la gruta. El pasillo de descenso al subterráneo es angosto y estrecho, por lo que aquellos aventureros de tamaño «ordinario» (como podrían ser humanos, elfos o enanos) sufrirán Desventaja en todas sus Tiradas mientras caminen por aquí.

1 — Algar verdoso

La caverna se abre hacia los lados para mostrar un algar repleto de musgo verde, que brilla de forma tenue en la oscuridad. Unos pequeños huecos en el techo muestran rayos de luz, permitiendo ver el techo salpicado de estalactitas y manchas de humedad.

Aquí se encuentran 2 guardias ulcescama, agazapados entre las rocas y el musgo de la pared norte, aguardando a los intrusos. Si en el grupo hay al menos 2 aventureros que parezcan «poderosos» (guerreros, paladines, caballeros o bárbaros), uno de ellos intenta escurrirse hacia el interior de la gruta para advertir al resto de la tribu; superar una Tirada de Intuición desvela este ardid y la posición.

En caso contrario, el valiente que se ha quedado usará su ataque de cerbatana venenosa contra el aventurero más débil según su criterio (magos o ladrones) y después se marchará por el mismo camino que su compañero.

Donde se encuentran ocultos estos ulcescama se pueden hallar un carcaj de flechas (DU d6) y un arco corto en muy mal estado (d4 Durabilidad).

2 — Pequeña poza

El recorrido se sumerge en una charca subterránea de agua estancada, maloliente y llena de insectos. Aparte del evidente hedor que puede surgir, no hay nada de interés. Un aventurero que atraviesa la poza se mueve a la mitad de velocidad de lo normal.

3 — Caverna principal

Aquí la gruta se vuelve una estancia bastante grande, con un techo que alcanza como mínimo los 4 metros de altura. Las estalactitas y estalagmitas salpican el suelo y la bóveda, y a pesar de ello los ulcescama han transformado esta sala en su hogar. El suelo es irregular, con desniveles debido a la erosión, y las paredes han sido pintarrajeadas de forma similar a la entrada de la gruta.

En el centro se puede encontrar una rudimentaria tienda de campaña hecha con piel de animal a medio curtir, con dos tótems de hueso mal confeccionados. A los lados de la caverna se ubican varias parodias de camastros, mal curtidos y llenos de insectos y moscas. La tribu de 2d4 + 4 ulcescama se puede encontrar aquí, bien sea ajenos a la visita de los aventureros o intentando preparar un asalto desesperado.

Sólo 4 de ellos son considerados «guardias ulcescama» (más los que hayan sobrevivido del encuentro anterior), el resto son «patanes ulcescama» sin demasiada idea de combatir pero con una propensión hacia la violencia suicida. El líder, Kraks, se retira hacia la entrada de la 4 — Sala del tesoro, con la vacua esperanza de que salvaguardar los cuatro trastos brillantes le sacará de una situación violenta.

Sin duda, es posible alcanzar una resolución «pacífica»: si bien los ulcescama no tienen aprecio por su vida y defienden con uñas y dientes a su progenitor, son bastante cobardes. Como Cronista, debes decidir si estos repulsivos seres se rendirán si Kraks es derrotado o si se les presenta una solución pacífica.

4 — Sala del tesoro

Esta gruta horadada en la tierra por el constante flujo del agua filtrada es bastante angosta. Cualquier aventurero de tamaño «ordinario» (como podrían ser humanos, elfos o enanos) sufre Desventaja en todas sus Tiradas mientras atraviesa el pasadizo hasta la sala del tesoro.

Al final del estrecho paso, se puede hallar otra poza de agua estancada, en la que Kraks ha dejado una caja de madera (completamente mohosa) en el centro. Sobresale gran parte de la caja, y su contenido está empapado: 2d6 monedas de oro, un colgante de perla lleno de porquería (valorado en unas 25 monedas de oro si se limpia) y una llave bastante grande hecha de huesos humanos; tiene un 20% de posibilidades de ser una llave esqueleto maldita.

5 — Derrumbe interior

En esta sala de la gruta, el techo se ha derrumbado hace mucho tiempo, y todo está lleno de polvo, pedazos de roca y agua filtrándose entre los recovecos. Si un aventurero se siente valiente e ingenioso, podrá descubrir, si supera una Tirada de Intuición, que hay hueco estrecho por el que arrastrarse y colarse por dentro.

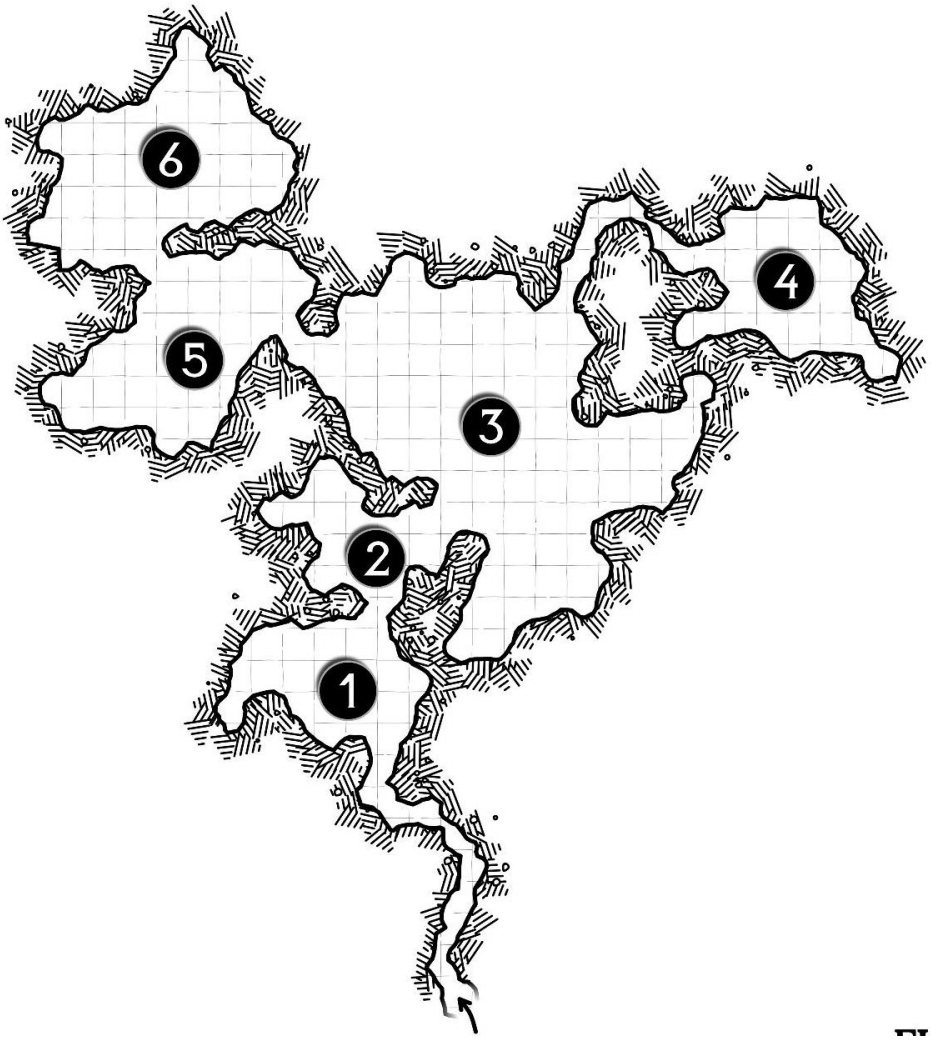
Tras pasar entre piedras medio partidas y oquedades naturales, podrá alcanzar la última sala de la **Gruta de los Musgos**. Este proceso puede ser traumático para quien se atreva, sobre todo si sufre de claustrofobia.

6 — Obelisco antiguo

De la tierra surge un pilar de mineral negro como la pez, que parece absorber toda la luz a su alrededor. Este obelisco antiguo y geométrico tiene en su superficie grabados desconocidos, incluso para el más sabio de los eruditos. El ruido ambiental de la gruta se desvanece a medida que uno se acerca a este pilar misterioso, e incluso el aire se siente más pesado. Un arma elaborada en plata, antiquísima, se encuentra clavada en la sección más baja del obelisco.

Esta zona de la cueva lleva abandonada miles de años, y puede formar parte de una antigua construcción demoníaca. De una forma u otra, se puede extraer material del obelisco con una herramienta adecuada (ya sea encantada o fabricada con mitrilo) al superar una Tirada de Fuerza. Sacar al exterior el material minado va a ser un esfuerzo considerable si el grupo de aventureros carece de poderes mágicos.

Sin embargo, cualquiera que se atreva a picar piedra del Obelisco antiguo marcará su espíritu como objetivo para aquellos demonios que moran por el mundo. El alcance y el significado de esta amenaza queda en manos del Cronista, que bien sabrá cómo castigar a sus protagonistas por ser demasiado atrevidos.



Bestiario

Patán ulcescama

- **Humanoide** de **Nivel** 1 [Moral 8], **Salud** 4
- **Ataques**: golpe (2)

Un ser pequeño, de no más de un metro de altura, con escamas y rasgos reptiloides.

Guardia ulcescama

- **Humanoide** de **Nivel** 2 [Moral 10], **Salud** 12
- **Ataques**: 2 lanzas (3)
- **Alcance**: su ataque de lanza tiene un alcance efectivo de 4m.

Miembro más grande y corpulento de los ulcescama. A pesar de no llevar protección, sus duras escamas le protegen.

Kraks, líder de los ulcescama

- **Humanoide** de **Nivel** 3 [Moral 7], **Salud** 20
- **Ataques**: tridente (4) o conjuro
- **Mago**: puede lanzar conjuros como un Mago de Nivel 2.

Abotargado y oportunista líder de la tribu. Se aprovecha de su intelecto más avanzado para engañarles y dar órdenes. Es muy cobarde.

Aparición diabólica del obelisco

- **Muerto viviente** de **Nivel** 5, **Salud** 32
- **Ataques**: 2 alaridos (6)
- **Incorpóreo**: inmune al daño físico. Atraviesa paredes.

Espectro corpóreo de color azabache. Sus intenciones son un misterio, pero no parece que aprecie a los mortales.

Tesoros

Llave esqueleto

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Rara

20% (1 de 5) de posibilidades de que la llave que los aventureros hallan en 4 — Sala del tesoro sea este tipo de llave mágica.

Esta llave hecha de huesos humanos mide un palmo de ancho y está encantada con un sortilegio antiguo y malévolo que la permite introducirse por cualquier cerradura y abrirla sin mayor complicación, siempre y cuando ésta no haya sido protegida por un conjuro mágico.

Sin embargo, pesa sobre ella una terrible maldición: por cada cerradura abierta va acumulando una penalización -1 a las Tiradas de Resistencia de su portador; esta penalización se disipará una vez su dueño muera o sea sometido a un ritual de purificación (momento en el que la llave perderá sus propiedades mágicas).

Mineral negro antiguo

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Inusual

Este mineral, muy similar al hierro o al cobre, puede ser forjado por un artesano para crear un arma de calidad excepcional (+1 ataque y daño) o una armadura de calidad excepcional (+1 Blindaje). El proceso requiere una semana de preparación y templado (aunque el Cronista puede decidir que sea más rápido o lento, según la ambientación) y 5 pedazos de mineral negro antiguo.

No obstante, a la hora de extraer el mineral del obelisco (que tiene para unos 20 pedazos), el aventurero que realice la acción tiene un 33% (1 de 3) de posibilidades de que una Aparición diabólica del obelisco surja de su interior y lo ataque inmediatamente.

Ejemplo de creación de PJ

Vamos a crear a un personaje de ejemplo. En primer lugar, hay que generar sus Atributos.

Atributos

Atributo	Tirada d6	Dificultad de Atributo	Valor de Atributo
Fuerza	3	13	7
Agilidad	2	12	8
Resistencia	2	12	8
Mente	6	16	4
Intuición	3	13	7
Presencia	4	14	6

Podemos ver que los valores físicos (Fuerza, Agilidad y Resistencia) son bastante altos, por lo que crearemos un combatiente, como un Clérigo o un Guerrero. Cómo podemos cambiar un resultado por otro, intercambiamos la fila de Mente por la de Presencia, quedando así nuestro aventurero.

Atributo	Tirada d6	Dificultad de Atributo	Valor de Atributo
Fuerza	3	13	7
Agilidad	2	12	8
Resistencia	2	12	8
Mente	4	14	6
Intuición	3	13	7
Presencia	6	16	4

Especie

Con las puntuaciones establecidas, toca elegir una **Especie**. Se debe tener en cuenta que las Especies requieren un valor mínimo en el VA (Valor de Atributo), por lo que nuestro aventurero ya no podría ser ni **Mediano** (Presencia 7+) ni **Gnomo** (Mente e Intuición 7+).

Lo que nos deja con las siguientes opciones: **Elfo agreste** (Agilidad 7+), **Enano montañés** (Resistencia 7+), **Humano** o **Semielfo** (ambos sin requisito). La opción más adecuada, dentro de la idea que tenemos, podría ser **Enano montañés**, **Humano** o **Semielfo** pero finalmente nos decidimos por **Enano montañés**. Anotamos los **Talentos** que nos da esta **Especie**:

- **Dado de Salud**: d10. **Movimiento**: 5. **Envejecimiento**: desde los 280 años.
- **Talentos** «Corpulencia» y «Visión en la oscuridad».

Ocupación

Tenemos un **Enano montañés** con unos Atributos muy adecuados para ser un **Clérigo** o **Guerrero**. Finalmente, decidimos que sea un **Clérigo**, ya que aunque su VA de **Intuición** sea 7, gracias al Atributo favorito de la **Ocupación** mejorará.

Anotamos los **Talentos** que nos da esta **Ocupación**:

- **Dado de Salud**: +0. **Esfuerzo**: 3. **Atributo favorito**: Intuición
- Talentos «Expulsar muertos vivientes» y «Fortaleza piadosa»
- Anotamos nuestras competencias de equipo y de poderes.

Como ya tenemos establecido la salud, a Nivel 1 anotamos el máximo del **Dado de Salud**, que es d10 por ser **Enano montañés** y **Clérigo**. Por lo tanto, nuestros **Puntos de Salud** iniciales son 10.

Adicionalmente, marcamos nuestro **Atributo** favorito, que es **Intuición**. Esto nos aumenta el VA en 1, por lo que pasa de ser DA 13 / VA 7 a ser DA 12 / VA 8.

Poderes

El **Clérigo** puede lanzar conjuros mediante su **Atributo Intuición**. Sin embargo, al echar un vistazo a la Tabla de Progreso, vemos que no puede lanzar conjuros hasta Nivel 2, por lo que no es necesario que, a Nivel 1, elijamos **Poderes**. Ya llegará el momento cuando suba de Nivel.

Equipo inicial

Finalmente, necesitamos equipar a nuestro **Enano montañés Clérigo**. Para ello, tiraremos unos dados para definir este valor inicial de dinero.

- Tiramos 4d10 y sacamos 2, 7, 5 y 6, 20 en total. Multiplicamos dicho resultado por 10 y obtenemos 200 monedas de oro. Con eso adquiriremos nuestro equipo.
- Como arma compramos un **Martillo de guerra** por 15 monedas de oro.
- Como escudo compramos un **Escudo mediano** por 10 monedas de oro.
- Como armadura compramos una **Coraza** por 100 monedas de oro.
- Para terminar, adquirimos un paquete «**Especial devotos**» por 10 monedas de oro, y anotamos la lista de objetos: 1 mochila, 1 odre de agua (DU d6), 2 raciones de alimentos (DU d6 cada una), 1 túnica blanca, 1 vela (DU d4), 1 saco de dormir, 1 yesquero, 1 sello del Dios Sol y 1 símbolo sagrado del Dios Sol.
- Nos hemos gastado 135 monedas de oro de las 200 iniciales, por lo que anotamos nuestra riqueza restante por si queremos comprar algo más: 65 monedas de oro.

Conclusión

Ya tenemos nuestro aventurero enano preparado. Solo nos falta darle un nombre y algo de trasfondo, que procederemos a definir rápidamente.

- **Identidad**: Morgram Espuelahelada, Enano montañés Clérigo de Nivel 1.
- **Puntos de Salud**: 10 (DS d10)
- **Puntos de Esfuerzo**: 3
- **Movimiento**: 5 (10m)

	Dificultad de Atributo (VA)	Valor de Atributo (VA)
Fuerza	13	7
Agilidad	12	8
Resistencia	12	8
Mente	14	6
Intuición	12	8
Presencia	16	4

Talentos	Objetos y Equipo
• Corpulencia • Visión en la oscuridad • Expulsar muertos vivientes • Fortaleza piadosa	• Martillo de guerra (DÑO 1d8, PNT 2, DUR d10) • Escudo mediano (BLI +1, DUR d8) • Coraza (BLI d8, DUR d12) • Túnica blanca • Mochila • Odre de agua (DU d6) • 2 raciones de alimentos (DU d6 cada una) • Vela (DU d4) • Saco de dormir • Yesquero • Sello del Dios Sol • Símbolo sagrado del Dios Sol • 65 monedas de oro
Poderes	
• A partir de Nivel 2.	

Tras completar su adiestramiento en los **Salones del Dios Sol**, **Morgram** sintió la llamada de la

aventura. Ha emprendido un viaje de peregrinaje para visitar todos los lugares sagrados de su fe, y mientras tanto ayudar a las comunidades que necesitan su guía.

Es un individuo taciturno, con poco sentido del humor, y que se preocupa demasiado de hacer las cosas bien, respetando al máximo sus creencias.

Apéndices

Hoja de personaje

Ofrecemos dos modelos de ficha de personaje, una apaisada (basada en las publicadas para las Guías del Jugador de Ylat) y una de creación exclusiva para este DRS.

- Ficha apaisada A4
- Ficha A5

Adaptación a Dungeon Hack

Dungeon Hack es el juego base del que este DRS bebe. Publicado por la editorial YipiKaYei bajo mecenazgo en 2018, sus mecánicas son 100% compatibles con Nd20.

Dungeon Hack	Naufragio d20
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Constitución	Resistencia
Inteligencia	Mente
Sabiduría	Intuición
Carisma	Presencia
Energía	Esfuerzo
Efectividad	Penetración
Absorción	Blindaje

Equivalencia de niveles

En **Naufragio d20** hay 30 niveles, mientras que en Dungeon Hack hay 36. La fórmula para calcular el Nivel de un PJ de Naufragio d20 en Dungeon Hack es la siguiente:

- (Nivel * 36) / 30, redondeando hacia arriba.
    - Al contrario sería (Nivel * 30) / 36. Ambas son reglas de 3 sencillas.
    - Por ejemplo, un PJ de Nivel 15 en Nd20 tendría Nivel 18 en Dungeon Hack.
- La puntuación de **Características** en Dungeon Hack equivale a la **Dificultad de Atributo** de Nd20 y viceversa.

Conversión de Clases

Las **Clases** de Dungeon Hack equivalen a la gran mayoría de Nd20: un Elfo Mago será un **Elfo**, un Guerrero Enano puede ser un **Enano** y un Ladrón Mediano puede ser un **Mediano**. Es cuestión de adaptar sus habilidades (e incluso dejarlas tal y como están).

Adaptación de adversarios

Deberías poder trasladar 1:1 cualquier monstruo a Dungeon Hack y viceversa. Sin embargo, al revés deberá aplicarse la siguiente regla:

- Por cada punto de **Absorción** que tenga la criatura, obtendrá 4 Puntos de Salud en Naufragio d20.
- Puedes utilizar el daño que tienen de base, o emplear la tabla de **Valores promedio por Nivel** de Dungeon Hack (página 86 en la **Edición Básica** o página 100 en la **Edición Deluxe**).
- Los talentos y habilidades se quedan igual, teniendo en cuenta el ajuste de daño.
- De Naufragio d20 a Dungeon Hack, se pueden transformar 4 **Puntos de Salud** en 1 punto de **Absorción**, para aquellos perfiles que deban tener esta protección extra. Recordamos comprobar la tabla de Valores promedio de Nivel para evitar dar demasiada Absorción.

Adaptación a CORE

CORE es un juego de rol de fantasía oscura publicado por Perverso d20 en diciembre de 2022. Basa varias de sus mecánicas en The Black Hack, y por lo tanto debería ser fácil jugar cualquier aventura de CORE con Naufragio d20.

CORE	Naufragio d20
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Constitución	Resistencia
Inteligencia	Mente
Sabiduría	Intuición
Carisma	Presencia
Energía	Esfuerzo
Efectividad	Penetración
Absorción	Blindaje

Equivalencia de niveles

En **Naufragio d20** hay 30 niveles, mientras que en CORE hay 10. La fórmula para calcular el Nivel de un PJ de Naufragio d20 en CORE es la siguiente:

- (Nivel * 10) / 30, redondeando hacia arriba.
    - Al contrario sería (Nivel * 30) / 10. Ambas son reglas de 3 sencillas.
    - Por ejemplo, un PJ de Nivel 15 en Naufragio d20 tendría Nivel 5 en CORE.
- La puntuación de **Atributos** en CORE equivale al **Valor de Atributo** + 3 de Naufragio d20; si se hace la conversión al revés, simplemente hay que restar 3 al Atributo de CORE y calcular la DA correspondiente.
    - Por ejemplo, un VA de **Mente** 5 en Nd20 sería **Inteligencia** 8 en CORE.
    - Mientras que una **Constitución** 10 en CORE sería **Resistencia** VA 7, DA 13 en Nd20.

Conversión de Vías

Convertir las **Vías** no debería ser problema: se ha de conservar el funcionamiento de los Talentos, teniendo en cuenta la modificación de daño de las armas y conjuros / prodigios. Esta tabla sugiere Vías / Ocupaciones.

CORE	Naufragio d20
Vía de la energía (Tocado por los dioses)	Clérigo
Vía del acero	Guerrero
Vía de la energía (Ritualista / Guardián de almas)	Mago
Vía del subterfugio (Acróbata ambulante / Ratero)	Ladrón

Pesadumbre

La Pesadumbre es una mecánica muy personal de CORE, que marca cómo los aventureros se dejan llevar por su desazón y su tristeza. Puede ser exportada y utilizada en Nd20 tal y como aparece en el manual de CORE y Costa Marturquesa.

Adaptación de adversarios

Al existir una diferencia de nivel tan grande entre Nd20 y CORE, debemos seguir las siguientes pautas.

- Convertir el Nivel del adversario a CORE, siguiendo las reglas en Equivalencia de niveles.
- Asignar su DG, daño y vida según la tabla de la página 38 de CORE.
- Tener en cuenta las habilidades de la criatura.
- Al contrario puede ser algo más complejo, ya que una criatura de Nivel 1 abarca del Nivel 1 al 5 en Nd20; después, cada 3 Niveles de Nd20 se equiparan a 1 de CORE.
- En este caso, recomendamos seguir la siguiente tabla y emplear las reglas de Creación de adversarios, adaptando lo que consideremos adecuado.

Nivel CORE	Nivel Nd20
1	1-5
2	6-8
3	9-11
4	12-14
5	15-17
6	18-20
7	21-23
8	24-26
9	27-29
10	30

Adaptación a Cthulhu Hack

Cthulhu Hack es una iteración de The Black Hack centrada en los mitos de Cthulhu, ofreciendo una experiencia más OSR sobre las clásicas aventuras y relatos de H.P. Lovecraft. Afortunadamente, sus mecánicas de juego son bastante sencillas y permiten su conversión a Naufragio d20 con muchísima facilidad.

Vamos a utilizar la versión original del juego, en inglés, para adaptar. Existe una versión en castellano, sin embargo está plagada de erratas y con unos términos (¿cerillas?) más que cuestionables.

Cthulhu Hack	Naufragio d20
Strength	Fuerza
Dexterity	Agilidad
Constitution	Resistencia
Intelligence	Mente
Wisdom	Intuición
Charisma	Presencia
Armor Points (AP)	Blindaje
Prime Save	Atributo favorito
Moment	Ronda
Minute	Intervalo

El término «Moment» es utilizado para referirse a los Turnos tradicionales de combate —*Moments are used during combat and fast paced scenes of danger. They represent a quick flurry of activity – something that might happen in a few seconds [sic]*—, pero el término «Turn» es empleado en otros textos relacionados con el combate. Creemos que asumir que puede equivaler a «Ronda» es adecuado.

El resto de recursos (**Sanity**, **Flashlights** & **Smokes**), se han de emplear como indica en el manual original y siguiendo las reglas de Dado de Uso. Destacar que los posibles valores de **Cover** (Cobertura) pueden ser empleados de igual forma que Blindaje.

Equivalencia de niveles

En **Naufragio d20** hay 30 niveles, mientras que en Cthulhu Hack no se indica cual es el nivel máximo (para un juego ambientado en los Mitos no debería ser una preocupación). Sin embargo, y teniendo en cuenta la tabla que está en la página 23 (Average antagonist), podemos asumir que el **Nivel máximo** es 12. Por lo tanto, la fórmula para calcular el Nivel de un PJ de Naufragio d20 en Cthulhu Hack es la siguiente:

- (Nivel * 12) / 30, redondeando hacia arriba.
    - Al contrario sería (Nivel * 30) / 12. Ambas son reglas de 3 sencillas.
    - Por ejemplo, un PJ de Nivel 15 en Naufragio d20 tendría Nivel 6 en Cthulhu Hack.

- La puntuación de **Atributos** en Cthulhu equivale al Valor de Atributo +2 en Naufragio d20; si se hace la conversión al revés, la puntuación de Save sería la DA -2 de dicho Atributo.
    - Por ejemplo, una Intuición 6 en Nd20 sería **Wisdom** 8 en Cthulhu Hack.
    - Mientras que un Save de Strength 14 sería **Fuerza** 8 (DA 12) en Nd20.

Arquetipos

Al ser dos reglamentos redactados para estilos de juego muy opuestos (mazmorreo vs. investigación de los Mitos), no hay una conversión directa.

Dados de daño

Cthulhu Hack, al igual que The Black Hack, otorga el daño de sus armas a los Arquetipos mediante dos valores: desarmado y daño con arma. En Nd20 el daño de las armas es individual, así que asumimos la siguiente tabla otorgando competencias de Armamento a cada uno de los Arquetipos.

Cthulhu Hack	Competencias de Armamento
Adventurer	Cualquier tipo de arma
Philanthropist	Armas ligeras y armas a distancia
Ruffian	Armas ligeras, armas cuerpo a cuerpo de una mano y cualquier arma a distancia
Scholar	Dagas, clavas, bastones y hondas
Bruiser	Cualquier tipo de arma

Armaduras

No se especifica competencia alguna con las distintas armaduras de ejemplo en el manual, por lo que asumimos que todos los Arquetipos son competentes con las armaduras listadas.

Ten en cuenta que la armadura más potente de Cthulhu Hack otorga Puntos de Salud adicionales, así que añadiremos esa opción en la siguiente lista: estos Puntos de Salud se deducen primero de la Salud de un PJ, y son eliminados cuando se la quita o ésta se rompe.

Protección	Categoría	Blindaje	Durabilidad	Salud
Ropa reforzada	Ligera	d4	d6	+0 PS
Chaleco antibalas	Intermedia	d8	d8	+0 PS
Armadura antidisturbios	Pesada	d10	d10	+5 PS

Habilidades especiales

Cada una de las habilidades especiales de los Arquetipos tiene una influencia directa con las reglas o con los recursos y Dados de Uso, por lo que se puede usar en Nd20 de forma directa; lo único que habría que adaptar serían los Atributos / Recursos utilizados.

Locura y traumas

No es necesaria adaptación: emplea las correspondientes reglas de forma idéntica en Nd20, teniendo en cuenta la conversión de términos.

Adaptación de adversarios

Al existir una diferencia de nivel tan grande entre Nd20 y Cthulhu Hack, debemos seguir las siguientes pautas.

- Convertir el Nivel (HD) del adversario a Cthulhu Hack, siguiendo las reglas en Equivalencia de niveles.
- Asignar su Daño y vida según la tabla de la página 23 de Cthulhu Hack.
- Tener en cuenta las habilidades de la criatura.
- Al contrario puede ser algo más complejo, ya que cada 2-3 Niveles de Nd20 se equiparan a 1 de Cthulhu Hack.
- En este caso, recomendamos seguir la siguiente tabla y emplear las reglas de Creación de adversarios, adaptando lo que consideremos adecuado.

HD Cthulhu Hack	Nivel Nd20
1	1-2
2	3-5
3	6-7
4	8-10
5	11-12
6	13-15
7	16-17
8	18-20
9	21-22
10	23-25
11	26-27
12	28-30

Las habilidades especiales de los monstruos se pueden utilizar sin ningún problema, adaptando como siempre los términos a Nd20.

Adaptación a Aventuras en La Marca del Este

Aventuras en La Marca del Este es un retroclon que bebe directamente de la famosa Caja Roja. Con una comunidad muy fuerte en España y decenas de aventuras, es quizás el proyecto más longevo de la rolesfera española.

Vamos a tratar la edición de la Caja Roja como base. Por lo tanto, este apéndice puede utilizarse para otros juegos con reglamento similar (Labyrinth Lord, Old School Essentials, Axis Mundi, etc.).

La Marca del Este	Naufragio d20
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Constitución	Resistencia
Inteligencia	Mente
Sabiduría	Intuición
Carisma	Presencia

Tiradas de Salvación

Aventuras en La Marca del Este emplea el sistema de «Tiradas de salvación» contra conceptos definidos, como Venenos, Arma de aliento, etc. Éstas tiradas mejoran según el Nivel del personaje; no obstante, en Naufragio d20 este concepto no existe y recomendamos utilizar la siguiente tabla de conversión a Tirada de Atributo.

Tirada de Salvación AeLMdE	Atributo equivalente Nd20
Petrificación o Parálisis	Fuerza
Armas de aliento	Agilidad
Venenos y Muerte	Resistencia
Varitas mágicas y Cetros	Mente
Conjuros y Armas mágicas	Intuición
Encantamiento	Presencia

Equivalencia de niveles

En **Naufragio d20** hay 30 niveles, mientras que en AeLMdE se asume que el máximo es 20 (aunque varias clases "humanas" pueden ir más allá). En aras de la simplificación, vamos a asumir que el **Nivel máximo** es 20. Por lo tanto, la fórmula para calcular el Nivel de un PJ de Naufragio d20 en AeLMdE es la siguiente:

- (Nivel * 20) / 30, redondeando hacia arriba.
    - Al contrario sería (Nivel * 30) / 20. Ambas son reglas de 3 sencillas.
    - Por ejemplo, un PJ de Nivel 15 en Naufragio d20 tendría Nivel 10 en AeLMdE.
- La generación de **Atributos** (Características) en AeLMdE es empleando la habitual regla de 3d6 en orden y ya. Sin embargo, si quieres trasladar los Atributos de Naufragio d20, puedes convertir el VA de Atributo a una **Característica** de AeLMdE sumando 6 a su valor.
    - Así, un PJ con un VA de Fuerza de 7 en Naufragio d20 pasaría a tener Fuerza 13 (+1) en AeLMdE.
    - Al revés, es algo más complicado, ya que al utilizar el método 3d6, puede salir un PJ con una Característica a 3. Por lo tanto, si la puntuación de Característica está entre 3 y 10 en AeLMdE, asume que es un VA de 4 en Naufragio d20; si es 11 o más, resta 6 a la Característica y tendrás el VA convertido.
- Calcula la Salud y otras características según el Nivel del personaje.

Conversión de Clases

La conversión entre las cuatro Ocupaciones clásicas (Clérigo, Guerrero, Ladrón y Mago) debería ser directa, teniendo en cuenta las distintas particularidades de cada sistema. Aquellos personajes que, en Naufragio d20, pertenezcan a las Especies Elfo, Enano o Mediano pasarán a ser de las Clases correspondientes en Aventuras en La Marca del Este.

Sin embargo, para aquellas **Clases** que se encuentran en el manual básico pero no en este DRS, proponemos los siguientes Talentos al trasladar aventureros de AeLMdE a Naufragio d20. Ten en cuenta que es posible que, en el futuro, se publiquen suplementos para Naufragio d20 que puedan contener estas Ocupaciones mucho mejor definidas, y que no se ofrecen alternativas para las Clases avanzadas, como el Asesino o el Elfo oscuro.

Elfo

- **Atributos:** Agilidad, Mente o Presencia.
- **Salud**: d8, **Esfuerzo**: 3
- **Competencias**:
  - Puedes equipar cualquier arma y armadura.
  - Puedes usar Técnicas como un Ladrón, pero sólo aquellas de Disciplina y/o Preternatural.
  - Puedes lanzar Conjuros como un Mago. Reduce en 1 la cantidad de Conjuros que puedes memorizar por Nivel.
- **Linaje feérico**: Como el Talento de los Elfos.
- **Visión en la oscuridad:** Como el Talento de los Enanos. Ten en cuenta que, en Ylat, los elfos no disponen de este Talento, pero en Valion sí.
- **Ocupación racial**: Cuesta 2 PX más subir cada Nivel.

Enano

- **Atributos:** Fuerza, Resistencia o Intuición.
- **Salud**: d10, **Esfuerzo**: 4
- **Competencias**:
  - Puedes equipar cualquier arma de una mano y cualquier armadura.
  - Puedes usar Técnicas como un Guerrero, pero sólo aquellas de Disciplina y/o Fuerza Bruta.
- **Visión en la oscuridad:** Como el Talento de los Enanos.
- **Resistencia a la magia**: Tienes Ventaja en las Tiradas de salvación contra efectos de Conjuros —pero no para evitar daño—.
- **Ocupación racial**: Cuesta 2 PX más subir cada Nivel.

Explorador

- **Atributos:** Agilidad o Intuición.
- **Salud**: d8, **Esfuerzo**: 4
- **Competencias**:
  - Puedes equipar armas ligeras, cualquier arma a distancia y armaduras ligeras.
  - Puedes usar Técnicas como un Ladrón, pero sólo aquellas de Disciplina y/o Trucos Sucios.
- **Alerta**: Tienes Ventaja en las Tiradas de Intuición para evitar ser sorprendido.
- **Compañero animal**: A partir de Nivel 6 puedes adquirir una criatura del bosque que será tu aliado. Emplea las reglas de Seguidores para crearlo junto con el Cronista y decidid qué sucede si muere en combate.
- **Experto cazador**: Elige una subcategoría de criatura (por ejemplo, orcos, kóbolds, goblins, croantes, etc.) cuando crees el personaje. Recibes +1 a las tiradas de ataque y daño con armas contra esas criaturas.

Halfling

- **Atributos:** Agilidad, Resistencia o Presencia.
- **Salud**: d6, **Esfuerzo**: 3
- **Competencias**:
  - Puedes equipar cualquier arma de una mano y cualquier armadura.
  - Puedes usar Técnicas como un Ladrón, pero sólo aquellas de Trucos Sucios.
- **Baja estatura**: Como el Talento del Mediano.
- **Huidizo**: Tienes Ventaja en las Tiradas de Agilidad para ocultarte y pasar desapercibido.
- **Puntería**: Tienes un +1 a las tiradas de ataque y daño con armas a distancia.
- **Ocupación racial**: Cuesta 2 PX más subir cada Nivel.

Paladín

- **Atributos:** Fuerza, Resistencia o Presencia.
- **Salud**: d10, **Esfuerzo**: 3
- **Competencias**:
  - Puedes equipar cualquier arma y cualquier armadura.
  - Puedes lanzar Conjuros como si fueses un Clérigo 11 Niveles inferior.
  - Puedes usar Técnicas como un Guerrero, pero sólo aquellas de Disciplina y/o Preternatural.
- **Dones divinos**: Puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo para usar uno de los siguientes milagros.
  - **Imposición de manos**: Toque. Restauras 1 Punto de Salud por Nivel a un aliado.
  - **Sanar aflicción**: Toque. Permites que el objetivo realice una Tirada de salvación con un +2 al resultado para librarse de cualquier Estado alterado.
  - **Expulsar muertos vivientes**: Como el Talento del Clérigo; sin embargo, se considera que eres 2 Niveles inferior a la hora de resolver el efecto.
- **Diezmo**: Debes entregar 2 de cada 10 partes de tesoro que encuentres a tu orden sagrada. Consulta con el Cronista para definir qué significa esto para ti.

Adaptación de adversarios

No existe una diferencia de nivel tan exagerada entre Aventuras en La Marca del Este y Naufragio d20. Sin embargo, tengamos en cuenta los siguientes pasos.

- Asegurarse de que la criatura no aparece ya en alguno de los bestiarios.
- Convertir el Nivel (o DG) del adversario, siguiendo las reglas en Equivalencia de niveles.
- Asigna sus valores según las páginas 140 a 142 de Aventuras en La Marca del Este.
    - Movimiento, PX y CA son valores que no se aplican ni se pueden calcular en Naufragio d20. Consulta otros seres similares y adoptar valores parecidos.
    - Para calcular el **Valor de Tesoro**, echa un vistazo a las criaturas de un DG similar.
    - La **Moral** se puede extrapolar de uno a otro, ya que se basa en una tirada 2d6.
    - En Naufragio d20 no se utilizan los **Alineamientos**, pero aplica el que creas según el bagaje que tengas sobre la criatura que intentas adaptar.
- Tener en cuenta las habilidades de la criatura; para el **daño de los ataques**, consulta criaturas de los mismos DG para ver qué dados utilizan (si es de Nd20 a AeLMdE).
- A la hora de traer criaturas de **Aventuras en La Marca del Este**, recomendamos utilizar las reglas de Creación de oponentes, ya que en el manual nos indican sus **Dados de Golpe** (Nivel) y sus habilidades especiales, y mediante estas reglas podemos extrapolar sus Puntos de Salud y el daño de sus ataques en Naufragio d20.

DG AeLMdE	Nivel Nd20
1	1-2
2	3
3	4-5
4	6
5	7-8
6	9
7	10-11
8	12
9	13-14
10	15
11	16-17
12	18
13	19-20
14	21
15	22-23
16	24
17	25-26
18	27
19	28-29
20	30