Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Información legal

El Documento de referencia del sistema 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) se le proporciona de forma gratuita por Wizards of the Coast LLC (“Wizards”) según los términos de laLicencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (“CC-BY-4.0”). Tiene la libertad de utilizar el contenido de este documento de cualquier manera permitida por la CC-BY-4.0, siempre que incluya la siguiente declaración de atribución en cualquiera de sus obras:

> Este trabajo incluye material del Documento de referencia del sistema 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) de Wizards of the Coast LLC, disponible enhttps://www.dndbeyond.com/srd El SRD 5.2.1 está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional, disponible enhttps://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode .

No incluya ninguna otra atribución a Wizards, su empresa matriz o filiales aparte de la indicada anteriormente. Sin embargo, puede incluir una declaración en su obra que indique que es «compatible con la quinta edición» o «compatible con la 5E».

La Sección 5 de CC-BY-4.0 incluye una Exención de Garantías y Limitación de Responsabilidad que limita nuestra responsabilidad hacia usted.

# Contenido


**Información legal.....1**

**Jugando el juego .....5**

Ritmo del juego .....5
Las seis habilidades.....5
Pruebas D20 .....6
Pruebas de habilidad .....6
Tiros de salvación .....7
Tiradas de ataque .....7
Ventaja/Desventaja .....7
Competencia.....8
Acciones .....9
Acciones adicionales..... 10
Reacciones ..... 10
Interacción social ..... 10
Exploración..... 11
Visión y Luz..... 11
Ocultación ..... 11
Interactuando con objetos..... 11
Peligros .....12
Viajes .....12
Combate ..... 13
El orden de combate..... 13
Movimiento y posición..... 14
Realizar un ataque..... 14
Ataques a distancia..... 15
Ataques cuerpo a cuerpo ..... 15
Combate montado..... 15
Combate submarino..... 16
Daño y curación ..... 16
Puntos de vida ..... 16
Tiradas de daño ..... 16
Golpes críticos..... 16
Tiradas de salvación y daño ..... 16
Tipos de daño ..... 16
Resistencia y vulnerabilidad ..... 17
Inmunidad..... 17
Curación..... 17
Bajando a 0 puntos de vida ..... 17
Puntos de vida temporales ..... 18

**Creación de personajes..... 19**

Elige una hoja de personaje..... 19
Crea tu personaje..... 19
Avance de nivel ..... 23
Comenzando en niveles superiores..... 24
Multiclasificación..... 24
Baratijas ..... 26

**Clases..... 28**

Bárbaro .....28
Subclase bárbara:
Sendero del Berserker .....30
Bardo..... 31
Lista de hechizos de bardo ..... 33
Subclase de bardo:
Colegio de Saberes ..... 35
Clérigo ..... 36
Lista de hechizos de clérigo .....38
Subclase de clérigo: Dominio de la vida.....40
Druida..... 41
Lista de hechizos del druida .....44
Subclase Druida:
Círculo de la Tierra .....46
Luchador..... 47
Subclase de luchador: Campeón.....49
Monje .....49
Subclase de Monje: Guerrero del Abierto Mano..... 52
Paladín ..... 53
Lista de hechizos del paladín ..... 55
Subclase de Paladín: Juramento de Devoción56
Explorador..... 57
Lista de hechizos del explorador .....60
Subclase de guardabosques: Cazador..... 61
Pícaro..... 61
Subclase de pícaro: Ladrón.....64
Hechicero.....64
Opciones metamágicas.....66
Lista de hechizos del hechicero ..... 67
Subclase de hechicero: Brujería dracónica69
Brujo..... 70
Opciones de invocación sobrenatural... 72
Lista de hechizos del brujo..... 74
Subclase de brujo: Patrón demonio..... 76
Mago.....77
Lista de hechizos del mago..... 79
Subclase de mago: Evocador .....82

**Orígenes de los personajes..... 83**

Antecedentes de los personajes .....83
Acólito .....83
Criminal.....83
Salvia.....83
Soldado .....83
Especies de caracteres.....83
Sangre de dragón .....84
Enano.....84
Elfo.....84
Gnomo.....85
Goliat.....85
Mediano .....86
Humano.....86
Orco.....86
Tiefling.....86

**Hazañas..... 87**

Descripciones de hazañas.....87
Dotes de origen .....87
Dotes generales .....87
Hazañas del estilo de lucha.....87
Dotes de bendición épica .....88

**Equipo ..... 89**

Monedas.....89
Armas.....89
Propiedades .....89
Propiedades de maestría .....90
Armadura ..... 92
Herramientas ..... 93
Equipo de aventura.....94
Monturas y vehículos ..... 100
Gastos de estilo de vida ..... 101
Comida, bebida y alojamiento..... 101
Asalariados..... 102
Lanzamiento de conjuros ..... 102
Objetos mágicos ..... 102
Elaboración de objetos no mágicos ..... 103
Elaboración de pociones curativas..... 103
Cómo escribir pergaminos de hechizos ..... 103

**Hechizos .....104**

Ganando Hechizos ..... 104
Lanzar hechizos ..... 104
Descripciones de hechizos ..... 107

**Glosario de reglas ..... 176**

**Caja de herramientas de juego.....192**

Ritmo de viaje..... 192
Creación de un fondo..... 192
Maldiciones y contagios mágicos ..... 193
Efectos ambientales..... 195
Miedo y estrés mental ..... 196
Veneno ..... 197
Trampas ..... 199
Encuentros de combate ..... 202

**Objetos mágicos .....204**

Categorías de objetos mágicos..... 204
Rareza del objeto mágico..... 205
Activación de un objeto mágico..... 206
“El próximo amanecer”..... 206
Objetos malditos ..... 206
Resiliencia de objetos mágicos..... 206
Elaboración de objetos mágicos ..... 206
Objetos mágicos sensibles..... 207
Objetos mágicos A–Z ..... 209

**Monstruos .....254**

Descripción general del bloque de estadísticas..... 254
Partes de un bloque de estadísticas..... 254
Dirigiendo un monstruo ..... 255

**Monstruos A–Z.....258**

**Animales..... 344**


## Índice de estadísticas

## Bloques


Aboleth..... 258
Dragón negro adulto..... 264
Dragón azul adulto ..... 266
Dragón de latón adulto..... 268
Dragón de bronce adulto ..... 270
Dragón de cobre adulto .....276
Dragón dorado adulto..... 291
Dragón verde adulto..... 294
Dragón rojo adulto ..... 318
Dragón plateado adulto ..... 324
Dragón blanco adulto ..... 340
Elemental de aire..... 258
Alosaurio ..... 344
Dragón Negro Antiguo ..... 265
Dragón Azul Antiguo ..... 267
Dragón de bronce antiguo..... 269
Dragón de Bronce Antiguo ..... 271
Dragón de cobre antiguo ..... 277
Dragón Dorado Antiguo..... 292
Dragón Verde Antiguo..... 294
Dragón Rojo Antiguo .....319
Dragón de Plata Antiguo..... 325
Dragón Blanco Antiguo..... 341
Armadura animada..... 259
Espada voladora animada..... 259
Alfombra animada de asfixia ..... 259

Anjeg ..... 259
Anquilosaurio ..... 344
Mono ..... 344
Archelon ..... 344
Archimago ..... 305
Asesino ..... 260
Arbusto despertado ..... 260
Árbol Despierto ..... 260
Pico de hacha ..... 260
Centinela de Azer ..... 261
Babuino ..... 345
Tejón ..... 345
Balor ..... 261
Bandido ..... 261
Capitán Bandido ..... 261
Diablo con púas ..... 262
Basilisco ..... 262
Murciélago ..... 345
Diablo barbudo ..... 262
Behir ..... 263
Berserker ..... 263
Oso negro ..... 345
Dragón Negro Wyrmling ..... 263
Morcilla ..... 265
Perro parpadeante ..... 266
Halcón de sangre ..... 345
Dragón Azul Wyrmling ..... 266
Jabalí ..... 346
Diablo de hueso ..... 267
Dragón de bronce Wyrmling ..... 268
Dragón de Bronce Wyrmling ..... 269
Oso pardo ..... 346
Bugbear Stalker ..... 271
Guerrero Bugbear ..... 272
Bulette ..... 272
Camello ..... 346
Gato ..... 346
Soldado centauro ..... 272
Cadena del diablo ..... 272
Quimera ..... 273
Chuul ..... 273
Gólem de arcilla ..... 274
Encubrimiento ..... 274
Gigante de las nubes ..... 275
Cockatrice ..... 275
Plebeyo ..... 275
Serpiente constrictora ..... 346
Dragón de Cobre Wyrmling ..... 275
Couatl ..... 277
Cangrejo ..... 347
Cocodrilo ..... 347
Cultista ..... 278
Fanático cultista ..... 278
Manto Oscuro ..... 278
Perro de la muerte ..... 279
Ciervo ..... 347
Deva ..... 279
Lobo terrible ..... 347
Djinn ..... 280
Doble ..... 280
Caballo de tiro ..... 347
Tortuga Dragón ..... 281
Dretch ..... 281
Drider ..... 281
Druida ..... 282
Dríada ..... 282
Mephit de polvo ..... 307
Águila ..... 348
Elemental de Tierra ..... 282
Efrit ..... 283
Elefante ..... 348
Alce ..... 348
Erinias ..... 283
Ettercap ..... 284
Ettin ..... 284
Elemental de fuego ..... 284
Gigante de fuego ..... 285
Golem de carne ..... 285
Serpiente voladora ..... 348
Rana ..... 348
Gigante de hielo ..... 285
Gárgola ..... 286
Cubo gelatinoso ..... 286
Fantasma ..... 287
Fantasma ..... 287
Necrófago ..... 288
Simio gigante ..... 349
Tejón gigante ..... 349
Murciélago gigante ..... 349
Jabalí gigante ..... 349
Ciempiés gigante ..... 349
Serpiente constrictora gigante ..... 350
Cangrejo gigante ..... 350
Cocodrilo gigante ..... 350
Águila gigante ..... 350
Alce gigante ..... 351
Escarabajo de fuego gigante ..... 351
Rana gigante ..... 351
Cabra gigante ..... 351
Hiena gigante ..... 352
Lagarto gigante ..... 352
Pulpo gigante ..... 352
Búho gigante ..... 352
Rata gigante ..... 353
Escorpión gigante ..... 353
Caballito de mar gigante ..... 353
Tiburón gigante ..... 353
Araña gigante ..... 353
Sapo gigante ..... 354
Serpiente venenosa gigante ..... 354
Buitre gigante ..... 354
Avispa gigante ..... 354
Comadreja gigante ..... 355
Araña lobo gigante ..... 355
Farfullante ..... 288
Glabrezu ..... 289
Gladiador ..... 289
Guerrero Gnoll ..... 289
Cabra ..... 355
Jefe Goblin ..... 290
Esbirro duende ..... 290
Guerrero Goblin ..... 290
Dragón dorado Wyrmling ..... 290
Gorgona ..... 292
Lodo gris ..... 293
Dragón Verde Wyrmling ..... 293
Bruja Verde ..... 295
Grick ..... 295
Grifo ..... 295
Grimlock ..... 296
Guardia ..... 296
Capitán de la Guardia ..... 296
Naga guardián ..... 296
Medio Dragón ..... 297
Arpía ..... 297
Halcón ..... 355
Perro del infierno ..... 297
Hezrú ..... 298
Gigante de la colina ..... 298
Hipogrifo ..... 298
Hipopótamo ..... 355
Capitán Goblin ..... 299
Guerrero duende ..... 298
Homúnculo ..... 299
Diablo cornudo ..... 299
Tiburón cazador ..... 356
Hidra ..... 300
Hiena ..... 356
Diablo de hielo ..... 300
Mephit de hielo ..... 307
Imp ..... 300
Íncubo ..... 301
Acechador invisible ..... 301
Gólem de hierro ..... 302
Chacal ..... 356
Orca ..... 356
Caballero ..... 302
Guerrero Kobold ..... 302
Kraken ..... 303
Lamia ..... 303
Lémur ..... 304
Lich ..... 304
León ..... 356
Lagarto ..... 357
Mago ..... 305
Magma Mephit ..... 307
Magmin ..... 305
Mamut ..... 357
Mantícora ..... 306
Marilith ..... 306
Mastín ..... 357
Medusa ..... 306
Escaramuzador tritón ..... 308
Merrow ..... 308
Mímica ..... 308
Minotauro de Baphomet ..... 309
Esqueleto de minotauro ..... 326
Mula ..... 357
Momia ..... 309
Señor Momia ..... 309
Nalfeshnee ..... 310
Bruja Nocturna ..... 311
Pesadilla ..... 311
Noble ..... 312
Gelatina ocre ..... 312
Pulpo ..... 357
Ogro ..... 312
Ogro Zombi ..... 344
Oní ..... 312
Otyugh ..... 313
Búho ..... 358
Búho oso ..... 313
Pantera ..... 358
Pegaso ..... 313
Araña de fase ..... 313

Piraña ..... 358
Pirata ..... 314
Capitán pirata ..... 314
Demonio del foso ..... 314
Planetario ..... 315
Plesiosaurio ..... 358
Oso polar ..... 359
Poni ..... 359
Sacerdote ..... 316
Sacerdote Acólito ..... 316
Pseudodragón ..... 316
Pteranodon ..... 359
Gusano morado ..... 316
Cuasi ..... 317
Rakshasa ..... 317
Rata ..... 359
Cuervo ..... 359
Dragón Rojo Wyrmling ..... 318
Tiburón de arrecife ..... 360
Remorhaz ..... 319
Rinoceronte ..... 360
Montar a caballo ..... 360
Roc ..... 320
Roper ..... 320
Monstruo de óxido ..... 320
Tigre dientes de sable ..... 360
Guerrero Sahuagin ..... 321
Salamandra ..... 321
Sátiro ..... 321
Escorpión ..... 360
Explorador ..... 322
Bruja del Mar ..... 322
Caballito de mar ..... 361
Sombra ..... 322
Montículo tambaleante ..... 323
Guardián del escudo ..... 323
Hongo chillón ..... 286
Dragón de Plata Wyrmling ..... 324
Esqueleto ..... 325
Solar ..... 326
Espectro ..... 327
Esfinge del Saber ..... 327
Esfinge del Valor ..... 328
Esfinge de las Maravillas ..... 327
Araña ..... 361
Espíritu Naga ..... 329
Sprite ..... 329
Espía ..... 329
Mephit de vapor ..... 308
Estirpe ..... 329
Gigante de piedra ..... 330
Gólem de piedra ..... 330
Gigante de la tormenta ..... 330
Súcubo ..... 331
Enjambre de murciélagos ..... 361
Enjambre de garras rastreras ..... 278
Enjambre de insectos ..... 361
Enjambre de pirañas ..... 362
Enjambre de ratas ..... 362
Enjambre de cuervos ..... 362
Enjambre de serpientes venenosas ..... 362
Tarrasca ..... 331
Tigre ..... 363
Resistente ..... 332
Jefe duro ..... 332
Treant ..... 333
Triceratops ..... 363
Troll ..... 333
Miembro de trol ..... 333
Tiranosaurio Rex ..... 363
Unicornio ..... 334
Vampiro ..... 335
Familiar vampiro ..... 334
Engendro de vampiros ..... 334
Serpiente venenosa ..... 363
Hongo violeta ..... 286
Vrock ..... 336
Buitre ..... 363
Caballo de guerra ..... 364
Esqueleto de caballo de guerra ..... 326
Infantería guerrera ..... 336
Veterano guerrero ..... 337
Elemental de agua ..... 337
Comadreja ..... 364
Hombre oso ..... 337
Hombre jabalí ..... 338
Hombre rata ..... 338
Hombre lobo ..... 339
Hombre lobo ..... 339
Dragón Blanco Wyrmling ..... 339
Wight ..... 341
Fuego fatuo ..... 341
Lobo de invierno ..... 342
Lobo ..... 364
Worg ..... 342
Espectro ..... 342
Guiverno ..... 343
Xorn ..... 343
Joven Dragón Negro ..... 264
Joven Dragón Azul ..... 266
Joven Dragón de Latón ..... 268
Joven Dragón de Bronce ..... 270
Dragón de cobre joven ..... 276
Joven Dragón Dorado ..... 291
Dragón Verde Joven ..... 293
Joven Dragón Rojo ..... 318
Joven Dragón Plateado ..... 324
Joven Dragón Blanco ..... 340
Zombi ..... 343

# Jugando el juego

## Ritmo del juego

Los tres pilares principales del juego de D&D son la interacción social, la exploración y el combate. Sea cual sea el que elijas, el juego se desarrolla según este patrón básico:

1: **El maestro del juego describe una escena.**El gerente general dice a los jugadores dónde están sus aventureros y qué hay a su alrededor (cuántas puertas salen de una habitación, qué hay en una mesa, etc.).

2: **Los jugadores describen lo que hacen sus personajes Hacer.**Normalmente, los personajes permanecen unidos mientras recorren una mazmorra u otro entorno. A veces, cada aventurero realiza tareas distintas: uno puede buscar un cofre del tesoro, otro examina un misterioso símbolo grabado en una pared y un tercero vigila la presencia de monstruos. Fuera del combate, el DJ se asegura de que cada personaje tenga la oportunidad de actuar y decide cómo resolver su actividad. En combate, los personajes se turnan.

3: **El DM narra los resultados de la aventura. Acciones de los ers.**A veces, resolver una tarea es fácil. Si un aventurero cruza una habitación e intenta abrir una puerta, el DJ podría decir que la puerta se abre y describir lo que hay más allá. Pero la puerta podría estar cerrada, el suelo podría esconder una trampa o alguna otra circunstancia podría dificultarle al aventurero completar la tarea. En esos casos, el DJ podría pedirle al jugador que tire un dado para determinar qué sucede. Describir los resultados suele llevar a otro punto de decisión, lo que devuelve la partida al paso 1.

Este patrón se mantiene durante cada sesión de juego (cada vez que te sientas a jugar D&D), ya sea que

**mixcEpcionesSupErsEdEGRAMOEnEralOulEs**

Las reglas generales rigen cada parte del juego. Por ejemplo, las reglas de combate indican que los ataques cuerpo a cuerpo usan Fuerza y los ataques a distancia, Destreza. Esta es una regla general, y se aplica siempre que el juego no especifique lo contrario.

El juego también incluye elementos (características de clase, dotes, propiedades de armas, hechizos, objetos mágicos, habilidades de monstruos, etc.) que a veces contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general no coinciden, prevalece la excepción. Por ejemplo, si una característica indica que puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo, aunque esa afirmación contradiga la regla general.

Los aventureros hablan con un noble, exploran unas ruinas o luchan contra un dragón. En ciertas situaciones, sobre todo en el combate, la acción está más estructurada y todos se turnan.

## Las seis habilidades

Todas las criaturas (personajes y monstruos) tienen seis habilidades que miden características físicas y mentales, como se muestra en la tabla de Descripciones de Habilidades.

**Descripciones de habilidades**

| Capacidad | Medidas de puntuación... |
|---|---|
| Fortaleza | Poder físico |
| Destreza | Agilidad, reflejos y equilibrio. |
| Constitución | Salud y resistencia |
| Inteligencia | Razonamiento y memoria |
| Sabiduría | Percepción y fortaleza mental |
| Carisma | Confianza, aplomo y encanto. |

### Puntuaciones de habilidad

Cada habilidad tiene una puntuación del 1 al 20, aunque algunos monstruos pueden llegar hasta 30. La puntuación representa la magnitud de una habilidad. La tabla de puntuaciones de habilidad resume su significado.

**Puntuaciones de habilidad**

| Puntaje | Significado |
|---|---|
| 1 | Este es el valor más bajo que una puntuación puede alcanzar normalmente. Si un efecto reduce una puntuación a 0, ese efecto explica lo que sucede. |
| 2–9 | Esto representa una capacidad débil. |
| 10–11 | Esto representa el promedio humano. |
| 12–19 | Esto representa una fuerte capacidad. |
| 20 | Este es el puntaje más alto que puede alcanzar un aventurero a menos que una característica indique lo contrario. |
| 21–29 | Esto representa una capacidad extraordinaria. |
| 30 | Esta es la puntuación más alta que se puede alcanzar. |

### Modificadores de habilidad

Cada habilidad tiene un modificador que se aplica al realizar una tirada de D20 con esa habilidad (explicado en "Tests de D20"). Un modificador de habilidad se deriva de su puntuación, como se muestra en la tabla de Modificadores de Habilidad.

**Oalrededordpropio**

Al dividir o multiplicar un número en el juego, redondea hacia abajo si obtienes una fracción, incluso si esta es un medio o mayor. Algunas reglas hacen una excepción y te indican que debes redondear hacia arriba.

**Modificadores de habilidad**

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

# Pruebas D20

Cuando el resultado de una acción es incierto, el juego utiliza una tirada de d20 para determinar el éxito o el fracaso. Estas tiradas se llaman Pruebas de D20 y son de tres tipos: pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque. Siguen estos pasos:

**4: Tira 1d20.**Siempre quieres tirar alto. Si el
Si la tirada tiene Ventaja o Desventaja (descrita más adelante en “Cómo jugar el juego”), tiras dos d20, pero usas el número de solo uno de ellos: el más alto si tienes Ventaja o el más bajo si tienes Desventaja.

**5: Agregar modificadores.**Añade estos modificadores al número-
ber tirado en el d20:

- **El modificador de habilidad relevante.**“”Jugando el juego” y “Glosario de reglas” explican qué modificadores de habilidad usar para varias pruebas D20.
- **Su bonificación por competencia si es relevante.**Cada criatura tiene una bonificación por competencia, un número que se añade al realizar una tirada de 1D20 que utiliza algo, como una habilidad, en la que la criatura tiene competencia. Consulta "Competencia" más adelante en "Jugando".

- **Bonificaciones y penalizaciones circunstanciales.**Una característica de clase, un hechizo u otra regla podrían otorgar una bonificación o penalización a la tirada del dado.

**6: Comparar el total con un número objetivo.**Si el
Si el total del d20 y sus modificadores es igual o superior al número objetivo, la prueba del D20 tiene éxito. De lo contrario, falla. El Director de Juego determina los números objetivo e informa a los jugadores si sus tiradas tienen éxito. El número objetivo para una prueba de característica o una tirada de salvación se denomina Clase de Dificultad (CD). El número objetivo para una tirada de ataque se denomina Clase de Armadura (CA), que aparece en la hoja de personaje o en el bloque de estadísticas (véase el «Glosario de Reglas»).

## Pruebas de habilidad

Una prueba de habilidad representa a una criatura que usa su talento y entrenamiento para intentar superar un desafío, como forzar una puerta atascada, forzar una cerradura, entretener a una multitud o descifrar una clave. El director de juego y las reglas suelen exigir una prueba de habilidad cuando una criatura intenta algo que no sea un ataque con probabilidad de fracaso significativo. Cuando el resultado es incierto y narrativamente interesante, los dados determinan el resultado.

### Modificador de habilidad

Una prueba de habilidad recibe su nombre según el modificador de habilidad que utiliza: una prueba de Fuerza, una prueba de Inteligencia, etc. Se requieren diferentes pruebas de habilidad en diferentes situaciones, según la habilidad más relevante. Consulta la tabla de ejemplos de pruebas de habilidad para ver ejemplos del uso de cada prueba.

**Ejemplos de comprobaciones de habilidad**

| Capacidad | Hacer un cheque a nombre de... |
|---|---|
| Fortaleza | Levantar, empujar, tirar o romper algo |
| Destreza | Muévete con agilidad, rapidez o silencio |
| Constitución | Lleva tu cuerpo más allá de los límites normales |
| Inteligencia | Razonar o recordar |
| Sabiduría | Observar cosas en el entorno o en el comportamiento de las criaturas. |
| Carisma | Influir, entretener o engañar |

## Bono de competencia

Añade tu Bonificación de Competencia a una prueba de característica cuando el DJ determine que una habilidad o competencia con herramientas es relevante para la prueba y que posees dicha competencia. Por ejemplo, si una regla se refiere a una prueba de Fuerza (Acrobacia o Atletismo), puedes añadir tu Bonificación de Competencia a la prueba si posees competencia en la habilidad de Acrobacia o Atletismo. Consulta "Competencia" más adelante en "Jugando" para obtener más información sobre las competencias con habilidades y herramientas.

## Clase de dificultad

La Clase de Dificultad de una prueba de habilidad representa la dificultad de la tarea. Cuanto más difícil sea la tarea, mayor será su CD. Las reglas establecen las CD para ciertas pruebas, pero el DJ las establece en última instancia. La tabla de Clases de Dificultad Típicas presenta un rango de CD posibles para las pruebas de habilidad.

### Clases de dificultad típicas

| Dificultad de la tarea | corriente continua | Dificultad de la tarea | corriente continua |
|---|---|---|---|
| Muy fácil | 5 | Muy duro | 25 |
| Fácil | 10 | Casi imposible | 30 |
| Medio | 15 | | |
| Duro | 20 | | |

## Tiradas de salvación

Una tirada de salvación (también llamada tirada de salvación) representa un intento de evadir o resistir una amenaza, como una explosión de fuego, una ráfaga de gas venenoso o un hechizo que intenta invadir tu mente. Normalmente no eliges realizar una tirada de salvación; debes realizarla porque tu personaje o un monstruo (si eres el director de juego) está en riesgo. El resultado de una tirada de salvación se detalla en el efecto que la causó.

Si no quieres resistir el efecto, puedes elegir fallar la tirada de salvación sin tirar.

### Modificador de habilidad

Las tiradas de salvación se denominan según los modificadores de característica que utilizan: una tirada de salvación de Constitución, una tirada de salvación de Sabiduría, etc. Se utilizan diferentes tiradas de salvación para resistir distintos tipos de efectos, como se muestra en la tabla de ejemplos de tiradas de salvación.

**Ejemplos de tiradas de salvación**

| Capacidad | Guardar en... |
|---|---|
| Fortaleza | Resistir físicamente la fuerza directa |
| Destreza | Esquivar el peligro |
| Constitución | Soportar un peligro tóxico |
| Inteligencia | Reconocer una ilusión como falsa |
| Sabiduría | Resistir un asalto mental |
| Carisma | Afirma tu identidad |

### Bono de competencia

Si tienes competencia en ese tipo de tirada, añades tu Bonificación por Competencia a tu tirada de salvación. Consulta "Competencia" más adelante en "Jugando".

### Clase de dificultad

La Clase de Dificultad para una tirada de salvación se determina por el efecto que la causa o por el DJ. Por ejemplo, si un hechizo obliga a realizar una tirada de salvación, la CD se determina por la capacidad de lanzamiento de conjuros del lanzador y su Bono de Competencia. Las habilidades de monstruo que requieren tiradas de salvación especifican la CD.

## Tiradas de ataque

Una tirada de ataque determina si un ataque impacta a un objetivo. Una tirada de ataque impacta si la tirada iguala o supera la Clase de Armadura del objetivo. Las tiradas de ataque suelen ocurrir en batalla, descritas en "Combate" más adelante en "Jugando la Partida", pero el DJ también podría solicitar una tirada de ataque en otras situaciones, como una competición de tiro con arco.

### Modificador de habilidad

La tabla de habilidades de tirada de ataque muestra qué modificador de habilidad utilizar para diferentes tipos de tiradas de ataque.

**Habilidades de tirada de ataque**

| Capacidad | Tipo de ataque |
|---|---|
| Fortaleza | Ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un Golpe sin armas (ver “Glosario de reglas”) |
| Destreza | Ataque a distancia con un arma |
| Varía | Ataque de hechizo (la habilidad utilizada está determinada por la característica de lanzamiento de hechizos del lanzador de hechizos, como se explica en “Hechizos”) |

Algunas características permiten usar modificadores de habilidad distintos a los mencionados. Por ejemplo, la propiedad Finesse (ver "Equipo") permite usar Fuerza o Destreza con un arma que tenga esa propiedad.

### Bono de competencia

Añades tu Bonificación por Competencia a tu tirada de ataque cuando atacas con un arma con la que tienes competencia, así como cuando atacas con un hechizo. Consulta "Competencia" más adelante en "Jugando" para más información sobre las competencias con armas.

### Clase de armadura

La Clase de Armadura de una criatura representa su capacidad para evitar ser herida en combate. La CA de un personaje se determina al crearlo (ver "Creación del Personaje"), mientras que la CA de un monstruo aparece en su bloque de estadísticas.

***Cálculo de CA.***Todas las criaturas comienzan con el mismo cálculo de CA base:

**Base AC**=10 + el modificador de Destreza de la criatura

La CA de una criatura puede luego modificarse mediante armadura, objetos mágicos, hechizos y más.

***Sólo una base AC.***Algunos hechizos y rasgos de clase otorgan a los personajes una forma diferente de calcular su CA. Un personaje con múltiples rasgos que otorgan diferentes maneras de calcular la CA debe elegir cuál usar; solo un cálculo base puede estar vigente para una criatura.

## Sacar 20 o 1

Si sacas un 20 en el d20 (llamado "20 natural") en una tirada de ataque, este impacta independientemente de los modificadores o de la CA del objetivo. Esto se llama Golpe Crítico (ver "Combate" más adelante en "Jugando").

Si sacas un 1 en el d20 (un “1 natural”) en una tirada de ataque, el ataque falla independientemente de cualquier modificador o de la CA del objetivo.

# Ventaja/Desventaja

A veces, una tirada de D20 se modifica según la ventaja o la desventaja. La ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada de D20, mientras que la desventaja refleja las circunstancias negativas.

Generalmente se adquiere Ventaja o Desventaja mediante el uso de habilidades y acciones especiales.

### Heróticoinspiración

A veces, el DJ o una regla te otorga Inspiración Heroica. Si tienes Inspiración Heroica, puedes gastarla para repetir cualquier tirada inmediatamente después de lanzarla, y debes usar la nueva tirada.

***Sólo uno a la vez.*** Nunca puedes tener más de una instancia de Inspiración Heroica. Si algo te otorga Inspiración Heroica y ya la tienes, puedes dársela a un personaje jugador de tu grupo que no la tenga.

***Ganando inspiración heroica.*** Tu DJ puede darte Inspiración Heroica por diversas razones. Normalmente, los DJ la otorgan cuando haces algo particularmente heroico, propio del personaje o entretenido. Es una recompensa por hacer el juego más divertido para todos los jugadores.

Otras reglas podrían permitir que tu personaje obtenga Inspiración Heroica independientemente de la decisión del DJ. Por ejemplo, los personajes humanos comienzan cada día con Inspiración Heroica.

El DM también puede decidir que las circunstancias concedan Ventaja o impongan Desventaja.

## Tira dos D20

Cuando una tirada tenga Ventaja o Desventaja, tira un segundo d20 al realizar la tirada. Usa el resultado más alto si tienes Ventaja, y el más bajo si tienes Desventaja. Por ejemplo, si tienes Desventaja y sacas un 18 y un 3, usa el 3. Si, en cambio, tienes Ventaja y sacas esos números, usa el 18.

## No se apilan

Si varias situaciones afectan una tirada y todas otorgan Ventaja, solo se tiran dos d20. De igual forma, si varias situaciones imponen Desventaja en una tirada, solo se tiran dos d20.

Si las circunstancias hacen que una tirada tenga Ventaja y Desventaja, la tirada no tendrá ninguna de ellas y se tira un d20. Esto se aplica incluso si varias circunstancias imponen Desventaja y solo una otorga Ventaja, o viceversa. En tal situación, no se tiene ni Ventaja ni Desventaja.

### Interacciones con repeticiones

Cuando tienes Ventaja o Desventaja y algo en el juego te permite repetir o reemplazar el d20, solo puedes repetir o reemplazar un dado, no ambos. Tú eliges cuál.

Por ejemplo, si tienes Inspiración Heroica (ver la barra lateral a continuación) y sacas un 3 y un 18 en una prueba de habilidad que tiene Ventaja o Desventaja, podrías gastar tu Inspiración Heroica para volver a tirar uno de esos dados, no ambos.

# Competencia

Los personajes y monstruos son buenos en diversas cosas. Algunos son hábiles con muchas armas, mientras que otros solo pueden usar unas pocas. Algunos son mejores para comprender las motivaciones de las personas, y otros para desentrañar los secretos del multiverso. Todas las criaturas tienen una Bonificación de Competencia, que refleja el impacto del entrenamiento en sus capacidades. La Bonificación de Competencia de un personaje aumenta a medida que este sube de nivel (descrito en "Creación de Personajes"). La Bonificación de Competencia de un monstruo se basa en su Nivel de Desafío (ver "Glosario de Reglas"). La tabla de Bonificaciones de Competencia muestra cómo se determina la bonificación.

Esta bonificación se aplica a una tirada de D20 cuando la criatura es competente en una habilidad, en una tirada de salvación o con un objeto que utiliza para realizar la tirada de D20. La bonificación también se usa para ataques de hechizos y para calcular la CD de las tiradas de salvación de hechizos.

**Bono de competencia**

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

# El bono no se acumula

Tu Bonificación por Competencia no se puede sumar a una tirada de dados ni a otro número más de una vez. Por ejemplo, si una regla te permite realizar una tirada de Carisma (Engaño o Persuasión), sumas tu Bonificación por Competencia si eres competente en cualquiera de las dos habilidades, pero no la sumas dos veces si eres competente en ambas.

Ocasionalmente, una bonificación de competencia puede multiplicarse o dividirse (duplicarse o reducirse a la mitad, por ejemplo) antes de añadirse. Por ejemplo, la característica Pericia (véase el «Glosario de reglas») duplica la bonificación de competencia en ciertas pruebas de característica. Al usar la bonificación, solo se puede multiplicar y dividir una vez.

### Competencias de habilidades

La mayoría de las pruebas de habilidad implican el uso de una habilidad, que representa una categoría de acciones que las criaturas intentan realizar con una prueba de habilidad. Las descripciones de las acciones que realizas (ver "Acciones" más adelante en "Jugando") especifican qué habilidad se aplica si realizas una prueba de habilidad para esa acción, y muchas otras reglas indican cuándo una habilidad es relevante. El DJ tiene la última palabra sobre la relevancia de una habilidad en una situación.

Si una criatura es competente en una habilidad, aplica su Bonificador por Competencia a las pruebas de característica que involucren esa habilidad. Sin competencia en una habilidad, una criatura aún puede realizar pruebas de característica que involucren

Habilidades

| Habilidad | Capacidad | Ejemplos de uso |
|---|---|---|
| Acrobacia | Destreza | Manténgase de pie en una situación difícil o realice una acrobacia. |
| Manejo de animales | Sabiduría | Calmar o entrenar a un animal, o lograr que un animal se comporte de una determinada manera. |
| Arcanos | Inteligencia | Recuerda la tradición sobre hechizos, objetos mágicos y los planos de existencia. |
| Atletismo | Fortaleza | Saltar más lejos de lo normal, mantenerse a flote en aguas turbulentas o romper algo. |
| Engaño | Carisma | Decir una mentira convincente o usar un disfraz de manera convincente. |
| Historia | Inteligencia | Recuerde conocimientos sobre acontecimientos históricos, personas, naciones y culturas. |
| Conocimiento | Sabiduría | Discernir el estado de ánimo y las intenciones de una persona. |
| Intimidación | Carisma | Intimidar o amenazar a alguien para que haga lo que usted quiere. |
| Investigación | Inteligencia | Encuentre información oscura en los libros o deduzca cómo funciona algo. |
| Medicamento | Sabiduría | Diagnosticar una enfermedad o determinar qué mató a la persona recientemente fallecida. |
| Naturaleza | Inteligencia | Recuerde la tradición sobre el terreno, las plantas, los animales y el clima. |
| Percepción | Sabiduría | Utilizando una combinación de sentidos, note algo que es fácil pasar por alto. |
| Actuación | Carisma | Actuar, contar una historia, interpretar música o bailar. |
| Persuasión | Carisma | Convencer a alguien de algo con honestidad y gracia. |
| Religión | Inteligencia | Recuerde la tradición sobre dioses, rituales religiosos y símbolos sagrados. |
| Prestidigitación | Destreza | Robar un bolsillo, ocultar un objeto portátil o hacer prestidigitación. |
| Sigilo | Destreza | Escapa de la atención moviéndote silenciosamente y escondiéndote detrás de cosas. |
| Supervivencia | Sabiduría | Sigue pistas, busca comida, encuentra un sendero o evita peligros naturales. |

Esa habilidad, pero no suma su Bonificación de Competencia. Por ejemplo, si un personaje intenta escalar un acantilado, el DJ podría solicitar una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje tiene competencia en Atletismo, suma su Bonificación de Competencia a la prueba de Fuerza. Si el personaje carece de esa competencia, realiza la prueba sin sumar su Bonificación de Competencia.

#### Lista de habilidades

Las habilidades se muestran en la tabla de Habilidades, que indica ejemplos de usos para cada competencia de habilidad, así como la verificación de capacidad a la que se aplica la habilidad con mayor frecuencia.

#### Determinación de habilidades

Las habilidades iniciales de un personaje se determinan en el momento de su creación, y las habilidades de un monstruo aparecen en su bloque de estadísticas.

## Competencias en tiradas de salvación

La competencia en una tirada de salvación permite a un personaje sumar su Bonificación de Competencia a las tiradas que usan una habilidad específica. Por ejemplo, la competencia en tiradas de salvación de Sabiduría permite sumar tu Bonificación de Competencia a tus tiradas de salvación de Sabiduría. Algunos monstruos también tienen competencia en tiradas de salvación, como se indica en sus bloques de estadísticas.

Cada clase otorga competencia en al menos dos tiradas de salvación, lo que representa su entrenamiento para evadir o resistir ciertas amenazas. Los magos, por ejemplo, son competentes en las tiradas de salvación de Inteligencia y Sabiduría; se entrenan para resistir ataques mentales.

## Competencia en equipos

Un personaje adquiere competencia con diversas armas y herramientas según su clase y trasfondo. Hay dos categorías de competencia con el equipo:

**Armas.**Cualquiera puede manejar un arma, pero los beneficios...
La competencia te hace mejor al manejarla. Si tienes competencia con un arma, sumas tu Bonificación de Competencia a las tiradas de ataque que realices con ella.

**Herramientas.**Si tienes habilidad con una herramienta, puedes
Añade tu Bonificación de Competencia a cualquier prueba de habilidad que realices que use la herramienta. Si tienes competencia en la habilidad que también se usa con esa prueba, también obtienes Ventaja en la prueba. Esto significa que puedes beneficiarte tanto de la competencia en la habilidad como de la competencia con la herramienta en la misma prueba de habilidad.

#### Comportamiento

Cuando haces algo que no sea moverte o comunicarte, normalmente realizas una acción. La tabla de acciones enumera las acciones principales del juego, que se definen con más detalle en el "Glosario de reglas".

Comportamiento

| Acción | Resumen |
|---|---|
| Ataque | Ataque con arma o golpe sin arma. |
| Estrellarse | Durante el resto del turno, date un movimiento adicional igual a tu Velocidad. |

| Acción | Resumen |
|---|---|
| Desacoplar | Tu movimiento no provoca ataques de oportunidad durante el resto del turno. |
| Esquivar | Hasta el comienzo de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti tienen Desventaja, y realizas tiradas de salvación de Destreza con Ventaja. Pierdes este beneficio si estás Incapacitado o si tu Velocidad es 0. |
| Ayuda | Ayudar a otra criatura en su prueba de habilidad o tirada de ataque, o administrar primeros auxilios. |
| Esconder | Realizar una prueba de Destreza (Sigilo). |
| Influencia | Realiza una prueba de Carisma (Engaño, Intimidación, Actuación o Persuasión) o Sabiduría (Trato con animales) para alterar la actitud de una criatura. |
| Magia | Lanza un hechizo, usa un objeto mágico o usa una característica mágica. |
| Listo | Prepárese para realizar una acción en respuesta a un disparador que usted defina. |
| Buscar | Realiza una prueba de Sabiduría (Perspicacia, Medicina, Percepción o Supervivencia). |
| Estudiar | Realizar una prueba de Inteligencia (Arcanos, Historia, Investigación, Naturaleza o Religión). |
| Utilizar | Utilice un objeto no mágico. |

Los personajes jugadores y los monstruos también pueden realizar acciones no contempladas en estas acciones. Muchos rasgos de clase y otras habilidades ofrecen opciones de acción adicionales, y puedes improvisar otras acciones. Al describir una acción no detallada en otras reglas, el Director de Juego te indica si es posible y qué tipo de tirada de D20 debes realizar, si corresponde.

## Una cosa a la vez

El juego usa acciones para controlar cuánto puedes hacer a la vez. Solo puedes realizar una acción a la vez. Este principio es fundamental en el combate, como se explica en "Combate" más adelante en "Jugando".

Las acciones también pueden surgir en otras situaciones: en una interacción social, puedes intentar Influenciar a una criatura o usar la acción Buscar para interpretar su lenguaje corporal, pero no puedes hacer ambas cosas a la vez. Y al explorar una mazmorra, no puedes usar simultáneamente la acción Buscar para buscar trampas y la acción Ayudar para ayudar a otro personaje que intenta abrir una puerta atascada (con la acción Utilizar).

### Acciones de bonificación

Varias características de clase, hechizos y otras habilidades te permiten realizar una acción adicional en tu turno llamada Acción adicional. La característica Acción astuta, por ejemplo, Por ejemplo, permite a un Pícaro realizar una Acción Bonus. Puedes realizar una Acción Bonus solo cuando una habilidad especial, un hechizo u otra característica del juego indica que puedes realizar algo como Acción Bonus. De lo contrario, no tienes una Acción Bonus que realizar.

Solo puedes realizar una Acción Bonus en tu turno, por lo que debes elegir qué Acción Bonus usar si tienes más de una disponible.

Tú eliges cuándo realizar una Acción Bonus durante tu turno, a menos que se especifique el momento de la misma. Cualquier acción que te prive de tu capacidad para realizar acciones también te impide realizar una Acción Bonus.

### Reacciones

Ciertas habilidades, hechizos y situaciones especiales te permiten realizar una acción especial llamada Reacción. Una Reacción es una respuesta instantánea a un desencadenante, que puede ocurrir en tu turno o en el de otra persona. El Ataque de Oportunidad, descrito más adelante en "Jugando", es el tipo de Reacción más común.

Cuando realizas una Reacción, no puedes realizar otra hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esta puede continuar su turno inmediatamente después de la Reacción.

En términos de tiempo, una Reacción tiene lugar inmediatamente después de su activación, a menos que la descripción de la Reacción indique lo contrario.

# Interacción social

Durante sus aventuras, los personajes jugadores conocen a mucha gente diferente y se enfrentan a monstruos que prefieren hablar a luchar. En esas situaciones, es momento de interacción social, que adopta diversas formas. Por ejemplo, podrían intentar convencer a un ladrón para que confiese una fechoría o intentar adular a un guardia. El Director de Juego asume los roles de los personajes no jugadores que participan.

La actitud de un PNJ hacia tu personaje es amistosa, indiferente u hostil, según se define en el “Glosario de reglas”. Los PNJ amistosos están predispuestos a ayudar, y los hostiles tienden a obstaculizar.

Las interacciones sociales progresan de dos maneras: a través del juego de roles y de las pruebas de habilidad.

## Juego de rol

El rol es, literalmente, el acto de interpretar un rol. En este caso, eres tú, como jugador, quien determina cómo piensa, actúa y habla tu personaje. El rol forma parte de todos los aspectos del juego y cobra protagonismo durante las interacciones sociales.

A medida que juegas el rol, considera si prefieres un enfoque activo o un enfoque descriptivo.

El DM utiliza la personalidad de un PNJ y las acciones y actitudes de tu personaje para determinar cómo un

El PNJ reacciona. Un bandido cobarde podría ceder ante amenazas de prisión. Una comerciante testaruda se niega a ayudar si los personajes la acosan. Un dragón vanidoso acepta los halagos.

Al interactuar con un PNJ, presta atención a la representación que el DJ hace de su personalidad. Podrías descubrir sus objetivos y usar esa información para influir en él.

Si ofreces a los PNJ algo que desean o juegas con sus simpatías, miedos u objetivos, puedes forjar amistades, evitar la violencia o descubrir información clave. Por otro lado, si insultas a un guerrero orgulloso o hablas mal de los aliados de un noble, tus esfuerzos por convencer o engañar probablemente fracasarán.

### Pruebas de habilidad

Las pruebas de habilidad pueden ser clave para determinar el resultado de una interacción social. Tus esfuerzos interpretativos pueden alterar la actitud de un PNJ, pero aún podría haber un factor de azar si el DJ quiere que los dados influyan en la reacción de un PNJ hacia ti. En tales situaciones, el DJ normalmente te pedirá que realices la acción de Influencia.

Presta atención a tus habilidades al pensar en cómo interactuarás con un PNJ; usa un enfoque basado en las habilidades de tu grupo. Por ejemplo, si el grupo necesita engañar a un guardia para que les deje entrar en un castillo, el Pícaro experto en Engaño debería liderar la conversación.

# Exploración

La exploración implica adentrarse en lugares peligrosos y misteriosos. Las reglas de esta sección detallan algunas de las formas en que los aventureros interactúan con el entorno en dichos lugares.

## Equipo de aventura

A medida que los aventureros exploran, su equipo puede ayudarles de muchas maneras. Por ejemplo, pueden alcanzar lugares recónditos con una escalera, percibir cosas que de otro modo pasarían desapercibidas con una antorcha u otra fuente de luz, sortear puertas y contenedores cerrados con herramientas de ladrón y crear obstáculos para sus perseguidores con abrojos.

Consulta "Equipo" para conocer las reglas sobre muchos objetos útiles en las aventuras. Los objetos de las secciones "Herramientas" y "Equipo de Aventura" son especialmente útiles. Las armas de "Equipo" también pueden usarse para algo más que el combate; por ejemplo, podrías usar un Bastón para pulsar un botón de aspecto siniestro que te resistes a tocar.

## Visión y luz

Algunas tareas de aventuras (como detectar el peligro, golpear a un enemigo y apuntar a ciertos hechizos) se ven afectadas por la vista, por lo que los efectos que oscurecen la visión pueden obstaculizarte, como se explica a continuación.

### Áreas oscurecidas

Un área puede estar Ligeramente o Muy Oscura. En un área Ligeramente Oscura (como una con Luz Tenue, niebla dispersa o follaje moderado), tienes Desventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista.

Una zona muy oscurecida, como una zona con oscuridad, niebla densa o vegetación densa, es opaca. Tienes el estado de cegado (consulta el "Glosario de reglas") al intentar ver algo allí.

## Luz

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

***Luz brillante.*** La Luz Brillante permite que la mayoría de las criaturas vean con normalidad. Incluso los días sombríos proporcionan Luz Brillante, al igual que las antorchas, linternas, hogueras y otras fuentes de iluminación dentro de un radio específico.

***Luz tenue.*** La luz tenue, también llamada sombras, crea un área ligeramente oscurecida. Un área de luz tenue suele ser un límite entre la luz brillante y la oscuridad circundante. La suave luz del crepúsculo y el amanecer también se considera luz tenue. La luna llena podría bañar la tierra con luz tenue.

***Oscuridad.*** La Oscuridad crea una zona muy oscura. Los personajes se enfrentan a la Oscuridad al aire libre por la noche (incluso en la mayoría de las noches de luna), dentro de los confines de una mazmorra sin luz o en una zona de Oscuridad mágica.

### Sentidos especiales

Algunas criaturas tienen sentidos especiales que les ayudan a percibir cosas en ciertas situaciones. El «Glosario de Reglas» define los siguientes sentidos especiales:

Visión ciega

Visión en la oscuridad

Sentido del temblor

Visión verdadera

### Ocultación

Los aventureros y los monstruos suelen esconderse, ya sea para espiarse, burlar a un guardián o tender una emboscada. El Director de Juego decide cuándo las circunstancias son apropiadas para esconderse. Cuando intentas esconderte, realizas la acción de Esconderse.

## Interactuando con objetos

Interactuar con objetos suele ser sencillo. El jugador le dice al DJ que su personaje está haciendo algo, como mover una palanca o abrir...

Una puerta, y el DJ describe lo que sucede. Sin embargo, a veces existen reglas que rigen lo que se puede hacer con un objeto, como se detalla en las siguientes secciones.

## ¿Qué es un objeto?

A efectos de las reglas, un objeto es un elemento discreto e inanimado, como una ventana, una puerta, una espada, un libro, una mesa, una silla o una piedra. No es un edificio ni un vehículo, que se componen de muchos objetos.

### Interacciones de objetos con límite de tiempo

Cuando el tiempo apremia, como en combate, las interacciones con objetos son limitadas: una interacción gratuita por turno. Dicha interacción debe ocurrir durante el movimiento o la acción de una criatura. Cualquier interacción adicional requiere la acción Utilizar, como se explica en "Combate" más adelante en "Jugando".

### Encontrar objetos ocultos

Cuando tu personaje busca objetos ocultos, como una puerta secreta o una trampa, el DJ suele pedirte que hagas una tirada de Sabiduría (Percepción), siempre que describas al personaje buscando en las inmediaciones del objeto oculto. Si tienes éxito, encuentras el objeto, otros detalles importantes, o ambos.

Si describes a tu personaje buscando un objeto oculto que no está cerca, una prueba de Sabiduría (Percepción) no revelará el objeto, sin importar el total de la prueba.

## Llevar objetos

Normalmente puedes transportar tu equipo y tesoros sin preocuparte por el peso de esos objetos. Si intentas transportar un objeto inusualmente pesado o una gran cantidad de objetos ligeros, el DJ podría exigirte que cumplas las reglas de capacidad de carga del "Glosario de Reglas".

### Rompiendo objetos

Como acción, puedes romper o destruir automáticamente un objeto frágil y no mágico, como un recipiente de vidrio o un trozo de papel. Si intentas dañar algo más resistente, el DJ podría usar las reglas sobre rotura de objetos del «Glosario de Reglas».

**METROarqueoOrdEr**

Los aventureros deben establecer un orden de marcha mientras viajan, ya sea en interiores o exteriores. Un orden de marcha facilita determinar qué personajes se ven afectados por trampas, cuáles pueden detectar enemigos ocultos y cuáles están más cerca de ellos en caso de combate. Puedes cambiar tu orden de marcha fuera del combate y registrarlo como prefieras: por ejemplo, anótalo o coloca miniaturas para mostrarlo.

## Peligros

Los monstruos son los principales peligros que enfrentan los personajes, pero otros peligros acechan. El «Glosario de Reglas» define los siguientes peligros:

Incendio Descendente Asfixia
Deshidración Desnutrición

## Viajar

Durante una aventura, los personajes pueden recorrer largas distancias en viajes que pueden durar horas o días. El DJ puede resumir este viaje sin calcular las distancias ni los tiempos exactos, o bien, puede indicarles que usen las reglas de ritmo de viaje que se indican a continuación.

Si necesitas saber qué tan rápido puedes moverte cuando cada segundo cuenta, consulta las reglas de movimiento en “Combate” más adelante en “Cómo jugar el juego”.

### Ritmo de viaje

Al viajar fuera del combate, un grupo puede moverse a un ritmo rápido, normal o lento, como se muestra en la tabla de ritmo de viaje. Esta tabla indica la distancia que puede recorrer el grupo en un período de tiempo determinado; si montan a caballo u otras monturas, pueden recorrer el doble de esa distancia durante una hora, tras lo cual las monturas necesitan un descanso corto o largo antes de poder volver a moverse a ese ritmo aumentado (consulta "Equipo" para ver una selección de monturas a la venta). "Caja de herramientas de juego" contiene reglas que afectan al ritmo que se puede elegir en ciertos tipos de terreno.

**Ritmo de viaje**

| | Distancia recorrida por... | | |
|---|---|---|---|
| **Paso** | **minuto** | **Hora** | **Día** |
| Rápido | 400 pies | 4 millas | 30 millas |
| Normal | 300 pies | 3 millas | 24 millas |
| Lento | 200 pies | 2 millas | 18 millas |

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

***Rápido.*** Viajar a un ritmo rápido impone Desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) y Destreza (Sigilo) del viajero.

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

***Lento.*** Viajar a paso lento otorga Ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia).

### Vehículos

Los viajeros en carros, carruajes u otros vehículos terrestres eligen su ritmo de viaje como siempre. Los personajes en una embarcación acuática están limitados a la velocidad de la misma y no eligen su ritmo de viaje. Dependiendo de la embarcación y del tamaño de la tripulación, los barcos pueden viajar hasta 24 horas al día. "Equipo" incluye vehículos en venta.

# Combatir

Los aventureros se topan con numerosos monstruos peligrosos y villanos nefastos. En esos momentos, suele estallar el combate.

## El orden de combate

Un combate típico es un choque entre dos bandos: una ráfaga de golpes de armas, fintas, paradas, juego de pies y lanzamiento de hechizos. El juego organiza el combate en un ciclo de rondas y turnos. Una ronda representa aproximadamente 6 segundos en el mundo del juego. Durante una ronda, cada participante en la batalla tiene un turno. El orden de los turnos se determina al comienzo del combate, cuando todos tiran la Iniciativa. Una vez que todos han jugado un turno, la lucha continúa a la siguiente ronda si ningún bando es derrotado.

### Combate paso a paso

El combate se desarrolla en estos pasos:

**1: Establecer posiciones.** El Maestro del Juego determi-
Minas donde se encuentran todos los personajes y monstruos. Según el orden de marcha de los aventureros o sus posiciones en la sala u otro lugar, el DJ determina la ubicación de los adversarios: a qué distancia y en qué dirección.

**2: Iniciativa de tirada.** Todos los involucrados en el combate
En los encuentros se tira la iniciativa, determinando el orden de los turnos de los combatientes.

**3: Tomar turnos.** Cada participante en la batalla toma
Un turno en orden de iniciativa. Cuando todos los participantes en el combate hayan tenido su turno, la ronda termina. Repite este paso hasta que cese el combate.

### Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Al comenzar el combate, cada participante tira Iniciativa; realiza una prueba de Destreza que determina su lugar en el orden de Iniciativa. El DJ tira para los monstruos. Para un grupo de criaturas idénticas, el DJ realiza una sola tirada, por lo que cada miembro del grupo tiene la misma Iniciativa.

***Sorpresa.*** Si un combatiente es sorprendido por el inicio del combate, tiene Desventaja en su tirada de Iniciativa. Por ejemplo, si un emboscador inicia el combate oculto ante un enemigo que no sabe que está comenzando, ese enemigo es sorprendido.

***Orden de iniciativa.*** El total de la tirada de un combatiente se denomina Iniciativa. El DJ clasifica a los combatientes de mayor a menor Iniciativa. Este es el orden en el que actúan durante cada ronda. El orden de Iniciativa se mantiene igual de una ronda a otra.

***Corbatas.*** Si hay un empate, el DJ decide el orden entre los monstruos empatados, y los jugadores deciden el orden entre los personajes empatados. El DJ decide el orden entre los monstruos empatados.

orden si el empate es entre un monstruo y un personaje jugador.

### Tu turno

En tu turno, puedes moverte una distancia igual a tu Velocidad y realizar una acción. Tú decides si moverte primero o realizar tu acción primero.

Las principales acciones que puedes realizar se enumeran en "Acciones", más adelante en "Jugando". Las características de un personaje y el bloque de estadísticas de un monstruo también ofrecen opciones de acción. "Movimiento y posición", más adelante en "Jugando", describe las reglas de movimiento.

***Comunicado.*** Puedes comunicarte como puedas, mediante breves expresiones y gestos, durante tu turno. Esto no implica ni tu acción ni tu movimiento.

La comunicación extensa, como una explicación detallada de algo o intentar persuadir a un enemigo, requiere una acción. La acción de Influencia es la principal forma de influir en un monstruo.

***Interactuando con las cosas.*** Puedes interactuar con un objeto o elemento del entorno libremente, ya sea durante tu movimiento o acción. Por ejemplo, podrías abrir una puerta mientras te mueves hacia un enemigo.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, debes realizar la acción "Utilizar". Algunos objetos mágicos y otros objetos especiales siempre requieren una acción para su uso, como se indica en sus descripciones.

**pag**acostado en un**GRAMO**deshacerse

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

***Cuadrícula.*** Cada cuadrado representa 5 pies. ***Velocidad.*** En lugar de moverte paso a paso, muévete casilla a casilla en la cuadrícula, usando tu Velocidad en segmentos de 1,5 metros. Puedes convertir tu Velocidad a casillas dividiéndola entre 5. Por ejemplo, una Velocidad de 9 metros equivale a 6 casillas. Si usas la cuadrícula con frecuencia, considera escribir tu Velocidad en casillas en tu hoja de personaje.

***Entrando a una plaza.*** Para entrar en una casilla, debes tener suficiente movimiento para pagar la entrada. Cuesta 1 casilla de movimiento entrar en una casilla desocupada adyacente a tu espacio (ortogonal o diagonalmente adyacente). Entrar en una casilla de Terreno Difícil cuesta 2 casillas. Otros efectos podrían aumentar aún más el coste de una casilla.

***Esquinas.*** El movimiento diagonal no puede cruzar la esquina de una pared, un árbol grande u otro elemento del terreno que llene su espacio.

***Rangos.*** Para determinar la distancia en una cuadrícula entre dos cosas (ya sean criaturas u objetos), se cuentan las casillas desde la casilla adyacente a una de ellas y se detiene la cuenta en el espacio de la otra. Se cuenta por la ruta más corta.

El DJ podría pedirte que uses una acción para cualquiera de estas actividades cuando requiera un cuidado especial o presente un obstáculo inusual. Por ejemplo, podría pedirte que uses la acción "Utilizar" para abrir una puerta atascada o girar una manivela para bajar un puente levadizo.

***No hacer nada en tu turno.*** Puedes abstenerte de moverte, realizar una acción o hacer cualquier cosa durante tu turno. Si no puedes decidir qué hacer, considera usar la acción defensiva de Esquivar o la acción de Preparar para retrasar la acción.

#### Finalizando el combate

El combate termina cuando uno u otro bando es derrotado, lo que puede significar que las criaturas mueren, quedan inconscientes, se rinden o huyen. El combate también puede terminar cuando ambos bandos acuerdan terminarlo.

## Movimiento y posición

En tu turno, puedes moverte una distancia igual o menor a tu velocidad. O puedes decidir no moverte.

Tus movimientos pueden incluir trepar, gatear, saltar y nadar (cada uno se explica en el "Glosario de Reglas"). Estos diferentes modos de movimiento pueden combinarse con tu movimiento habitual o pueden constituir tu movimiento completo.

Independientemente de cómo te muevas con tu Velocidad, deduces la distancia de cada parte de tu movimiento hasta que se agote o hasta que termines de moverte, lo que ocurra primero.

La velocidad de un personaje se determina durante su creación. La velocidad de un monstruo se indica en su bloque de estadísticas. Consulta el "Glosario de reglas" para obtener más información sobre la velocidad y las velocidades especiales, como la velocidad de trepar, la velocidad de volar o la velocidad de nadar.

## Terreno difícil

Los combatientes suelen verse ralentizados por el terreno difícil. Muebles bajos, escombros, maleza, escaleras empinadas, nieve y ciénagas poco profundas son ejemplos de terreno difícil.

Cada pie de movimiento en Terreno Difícil cuesta 1 pie adicional, incluso si varias cosas en un espacio cuentan como Terreno Difícil.

### Interrumpir su mudanza

Puedes dividir tu movimiento, usando parte de él antes y después de cualquier acción, acción adicional o reacción que realices en el mismo turno. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 9 metros, podrías avanzar 3 metros, realizar una acción y luego avanzar 6 metros.

#### Cayendo boca abajo

En tu turno, puedes darte la condición de Tumbado (ver “Glosario de reglas”) sin usar una acción ni nada de tu Velocidad, pero no puedes hacerlo si tu Velocidad es 0.

#### Tamaño de la criatura

Una criatura pertenece a una categoría de tamaño, que determina el ancho del espacio cuadrado que ocupa en el mapa, como se muestra en la tabla de Tamaño y Espacio de Criaturas. Esta tabla enumera los tamaños, desde el más pequeño (Diminuto) hasta el más grande (Gargantuesco). El espacio de una criatura es el área que controla eficazmente en combate y el área que necesita para luchar eficazmente.

El tamaño de un personaje está determinado por la especie, y el tamaño de un monstruo se especifica en el bloque de estadísticas del monstruo.

**Tamaño y espacio de las criaturas**

| Tamaño | Espacio (pies) | Espacio (Cuadrados) |
|---|---|---|
| Diminuto | 2½ por 2½ pies | 4 por cuadrado |
| Pequeño | 5 por 5 pies | 1 cuadrado |
| Medio | 5 por 5 pies | 1 cuadrado |
| Grande | 10 por 10 pies | 4 cuadrados (2 por 2) |
| Enorme | 15 por 15 pies | 9 cuadrados (3 por 3) |
| Gigantesco | 20 por 20 pies | 16 cuadrados (4 por 4) |

#### Moviéndose alrededor de otras criaturas

Durante tu movimiento, puedes atravesar el espacio de un aliado, una criatura que tenga la condición Incapacitado (ver “Glosario de reglas”), una criatura Diminuta o una criatura que sea dos tamaños más grande o más pequeña que tú.

El espacio de otra criatura es Terreno Difícil para ti a menos que esa criatura sea Diminuta o tu aliada.

No puedes terminar voluntariamente un movimiento en una casilla ocupada por otra criatura. Si, por alguna razón, terminas un turno en una casilla con otra criatura, tienes la condición de Tirado (ver "Glosario de Reglas") a menos que seas Diminuto o mayor que la otra criatura.

## Realizar un ataque

Al realizar la acción de Ataque, realizas un ataque. Otras acciones, Acciones Bonus y Reacciones también te permiten realizar un ataque. Ya sea que golpees con un arma cuerpo a cuerpo o dispares con un arma a distancia,

**tú ns E En a atacantes y el ar G Ets**

Cuando realizas una tirada de ataque contra un objetivo que no puedes ver, obtienes Desventaja. Esto aplica tanto si adivinas la ubicación del objetivo como si apuntas a una criatura que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no está en la ubicación a la que apuntaste, fallas.

Cuando una criatura no puede verte, tienes Ventaja en las tiradas de ataque contra ella.

Si estás oculto cuando haces una tirada de ataque, revelas tu ubicación cuando el ataque impacta o falla.

o realizar una tirada de ataque como parte de un hechizo, un ataque tiene la siguiente estructura:

**1: Elige un objetivo.**Elige un objetivo dentro de tu alcance. alcance de tack: una criatura, un objeto o una ubicación. **2: Determinar modificadores.**El GM determina Si el objetivo tiene Cobertura (ver la siguiente sección) y si tienes Ventaja o Desventaja contra él. Además, los hechizos, las habilidades especiales y otros efectos pueden aplicar penalizaciones o bonificaciones a tu tirada de ataque.

**3: Resolver el ataque.**Realiza la tirada de ataque, como Se detalló anteriormente en "Jugando". Al impactar, se tira daño a menos que las reglas del ataque especifiquen lo contrario. Algunos ataques causan efectos especiales además del daño o en lugar de este.

## Cubrir

Muros, árboles, criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar cobertura, dificultando el daño a un objetivo. Como se detalla en la tabla de Cobertura, existen tres niveles de cobertura, cada uno de los cuales otorga un beneficio diferente al objetivo.

Un objetivo solo puede beneficiarse de cobertura cuando un ataque u otro efecto se origina en el lado opuesto de la cobertura. Si un objetivo se encuentra tras varias fuentes de cobertura, solo se aplica el grado de cobertura más protector; los grados no se suman. Por ejemplo, si un objetivo se encuentra tras una criatura que otorga Media Cobertura y un tronco que otorga Tres Cuartos de Cobertura, el objetivo tiene Tres Cuartos de Cobertura.

**Cubrir**

| Grado | Beneficio para el objetivo | Ofrecido por... |
|---|---|---|
| Medio | + 2 de bonificación a CA y destreza tiradas de salvación | Otra criatura o un objeto que cubre al menos la mitad del objetivo |
| Tres-Cuarteles | + 5 de bonificación a CA y destreza tiradas de salvación | Un objeto que cubre al menos tres cuartas partes del objetivo. |
| Total | No puede ser el objetivo directamente | Un objeto que cubre todo el objetivo. |

## Ataques a distancia

Cuando realizas un ataque a distancia, disparas un arco, lanzas un hacha o lanzas proyectiles para golpear a un enemigo a distancia. Muchos hechizos también implican un ataque a distancia.

### Rango

Solo puedes realizar ataques a distancia contra objetivos dentro de un rango específico. Si un ataque a distancia, como uno realizado con un hechizo, tiene un solo rango, no puedes atacar a un objetivo más allá de este rango.

Algunos ataques a distancia, como los realizados con un arco largo, tienen dos alcances. El número menor corresponde al alcance normal y el mayor al largo alcance. Tu tirada de ataque tiene Desventaja cuando tu objetivo está fuera del alcance normal, y no puedes atacar a un objetivo fuera del alcance largo.

#### Ataques a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Apuntar un ataque a distancia es más difícil cuando un enemigo está cerca. Al realizar una tirada de ataque a distancia con un arma, un hechizo o cualquier otro medio, tienes Desventaja si estás a menos de 1,5 metros de un enemigo que te pueda ver y no esté incapacitado (consulta el "Glosario de Reglas").

#### Ataques cuerpo a cuerpo

Un ataque cuerpo a cuerpo te permite atacar a un objetivo a tu alcance. Generalmente, se usa un arma de mano o un Golpe sin armas. Muchos monstruos realizan ataques cuerpo a cuerpo con garras, dientes u otras partes del cuerpo. Algunos hechizos también incluyen ataques cuerpo a cuerpo.

#### Alcanzar

Una criatura tiene un alcance de 1,5 metros y, por lo tanto, puede atacar a objetivos en un radio de 1,5 metros al realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Algunas criaturas tienen ataques cuerpo a cuerpo con un alcance superior a 1,5 metros, como se indica en sus descripciones.

## Ataques de oportunidad

Los combatientes observan si los enemigos bajan la guardia. Si te mueves descuidadamente al pasar junto a tus enemigos, te pones en peligro al provocar un Ataque de Oportunidad.

***Cómo evitar ataques de oportunidad.***Puedes evitar provocar un Ataque de Oportunidad realizando la acción de Desenganchar. Tampoco provocas un Ataque de Oportunidad al Teletransportarte o al moverte sin usar tu movimiento, acción, Acción Bonus o Reacción. Por ejemplo, no provocas un Ataque de Oportunidad si una explosión te lanza fuera del alcance de un enemigo o si caes más allá de él.

***Realizar un ataque de oportunidad.***Puedes realizar un Ataque de Oportunidad cuando una criatura que ves deja tu alcance. Para realizar el ataque, realiza una Reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un Golpe Desarmado contra esa criatura. El ataque ocurre justo antes de que deje tu alcance.

## Combate montado

Una criatura voluntaria que sea al menos un tamaño más grande que un jinete y que tenga una anatomía apropiada puede servir como montura, usando las siguientes reglas.

## Montaje y desmontaje

Durante tu movimiento, puedes montar una criatura que esté a 1,5 metros o menos de ti. Esto cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu Velocidad (redondeada hacia abajo). Por ejemplo, si tu Velocidad es de 9 metros, gastas 4,5 metros de movimiento para montar un caballo.

### Controlar una montura

Solo puedes controlar una montura si ha sido entrenada para aceptar un jinete. Los caballos, mulas y animales similares domésticos tienen dicho entrenamiento.

La Iniciativa de una montura controlada cambia para coincidir con la tuya cuando la montas. Se mueve en tu turno según tus órdenes, y solo tiene tres opciones de acción durante ese turno: Correr, Desengancharse y Esquivar. Una montura controlada puede moverse y actuar incluso en el turno en que la montas.

Por el contrario, una montura independiente (que te permite montar pero ignora tu control) conserva su lugar en el orden de Iniciativa y se mueve y actúa como quiere.

## Cayendo

Si un efecto está a punto de mover tu montura contra su voluntad mientras estás sobre ella, debes tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerás, aterrizando con la condición de Tumbado (ver “Glosario de Reglas”) en un espacio desocupado a 5 pies de la montura.

Mientras estés montado, debes realizar la misma tirada de salvación si tú o la montura caen al suelo.

## Combate submarino

Una pelea bajo el agua sigue estas reglas.

### Armas impedidas

Al realizar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con un arma bajo el agua, una criatura que carece de Velocidad de Nado tiene Desventaja en la tirada de ataque a menos que el arma inflija daño Perforante.

Una tirada de ataque a distancia con un arma bajo el agua falla automáticamente un objetivo que esté más allá del alcance normal del arma, y la tirada de ataque tiene Desventaja contra un objetivo que esté dentro del alcance normal.

#### Resistencia al fuego

Cualquier cosa bajo el agua tiene resistencia al daño de fuego (explicado en “Daño y curación”).

# Daño y curación

Las lesiones y la muerte son amenazas frecuentes, como se detalla en las siguientes reglas.

### Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan la durabilidad y las ganas de vivir. Las criaturas con más puntos de golpe son más difíciles de matar. Tu máximo de puntos de golpe es el número de Puntos de vida que tienes cuando no estás herido. Tus puntos de vida actuales pueden ser cualquier número desde ese máximo hasta 0, que es el mínimo permitido.

Cada vez que recibas daño, se resta de tus Puntos de Vida. La pérdida de Puntos de Vida no afecta tus capacidades hasta que llegues a 0 Puntos de Vida.

Si tienes la mitad de tus puntos de vida o menos, estás ensangrentado, lo que no tiene ningún efecto en el juego por sí solo, pero puede desencadenar otros efectos en el juego.

> **OEstinG**
>
> Los aventureros no pueden pasarse todas las horas de aventura. Necesitan descansar. Cualquier criatura puede tomar Descansos Cortos de una hora en medio del día y un Descanso Largo de 8 horas para terminarlo. Recuperar Puntos de Golpe es uno de los principales beneficios de un descanso. El "Glosario de Reglas" proporciona las reglas para los Descansos Cortos y Largos.

### Tiradas de daño

Cada arma, hechizo y habilidad de monstruo que inflige daño especifica el daño que inflige. Tiras los dados de daño, sumas los modificadores e infliges el daño a tu objetivo. Si el daño tiene una penalización, es posible infligir 0 de daño, pero no daño negativo.

Al atacar con un arma, sumas tu modificador de habilidad (el mismo modificador que se usa para la tirada de ataque) a la tirada de daño. Un hechizo te indica qué dados tirar para el daño y si debes añadir modificadores. A menos que una regla indique lo contrario, no sumas tu modificador de habilidad a una cantidad fija de daño que no requiere una tirada, como el daño de una cerbatana. Consulta "Equipo" para los dados de daño de las armas y "Hechizos" para los dados de daño de los hechizos.

### Golpes críticos

Al conseguir un Golpe Crítico, infliges daño adicional. Tira los dados de daño del ataque dos veces, súmalos y añade los modificadores pertinentes como de costumbre. Por ejemplo, si consigues un Golpe Crítico con una Daga, tira 2d4 para el daño en lugar de 1d4 y añade el modificador de habilidad correspondiente. Si el ataque implica otros dados de daño, como los de la característica Ataque Furtivo del Pícaro, también tiras esos dados dos veces.

## Tiradas de salvación y daño

El daño infligido mediante tiradas de salvación utiliza estas reglas.

### Daño contra múltiples objetivos

Cuando creas un efecto dañino que obliga a dos o más objetivos a realizar tiradas de salvación contra él al mismo tiempo, lanza el daño una vez para todos los objetivos. Por ejemplo, cuando un mago lanza *Bola de fuego* El daño del hechizo se lanza una vez para todas las criaturas atrapadas en la explosión.

#### Mitad de daño

Muchos efectos de tirada de salvación infligen la mitad del daño (redondeado hacia abajo) al objetivo cuando este supera la tirada. El daño reducido a la mitad equivale a la mitad del daño que se infligiría si fallara la tirada.

## Tipos de daños

Cada instancia de daño tiene un tipo, como Fuego o Cortante. Los tipos de daño se enumeran en "Reglas".

Glosario" y no tienen reglas propias, pero otras reglas, como Resistencia, dependen de los tipos de daño.

## Resistencia y vulnerabilidad

Algunas criaturas y objetos tienen Resistencia o Vulnerabilidad a ciertos tipos de daño. Si tienes Resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo). Si tienes Vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica. Por ejemplo, si tienes Resistencia al daño de Frío, dicho daño se reduce a la mitad, y si tienes Vulnerabilidad al daño de Fuego, se duplica.

### Sin apilamiento

Varias instancias de Resistencia o Vulnerabilidad que afecten al mismo tipo de daño cuentan como una sola instancia. Por ejemplo, si tienes Resistencia al daño necrótico y Resistencia a todo el daño, el daño necrótico se reduce a la mitad.

## Orden de aplicación

Los modificadores de daño se aplican en el siguiente orden: primero se aplican los ajustes como bonificaciones, penalizaciones o multiplicadores; segundo se aplica la Resistencia; y tercero se aplica la Vulnerabilidad.

Por ejemplo, una criatura tiene Resistencia a todo daño y Vulnerabilidad al daño de Fuego, y está dentro de un aura mágica que reduce todo daño en 5. Si recibe 28 puntos de daño de Fuego, el daño primero se reduce en 5 (a 23), luego se divide a la mitad para la Resistencia de la criatura (y se redondea a 11), luego se duplica para su Vulnerabilidad (a 22).

## Inmunidad

Algunas criaturas y objetos tienen inmunidad a ciertos tipos de daño y condiciones. La inmunidad a un tipo de daño significa que no recibes daño de ese tipo, y la inmunidad a una condición significa que no te afecta.

### Cicatrización

Los puntos de vida se pueden restaurar mediante magia, como la *Curar heridas*hechizo o un*Poción de curación*, o bien mediante un descanso corto o largo (ver "Glosario de reglas").

**kencajonandoOpero undonaturaleza**

Cuando reducirías a una criatura a 0 Puntos de Golpe con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes reducirla a 1 Punto de Golpe y dejarla inconsciente. Comienza entonces un Descanso Breve, al final del cual termina dicha condición. Esta termina antes si la criatura recupera Puntos de Golpe o si alguien realiza una acción para administrarle primeros auxilios, superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10.

Al recibir sanación, suma los Puntos de Golpe restaurados a tus Puntos de Golpe actuales. Tus Puntos de Golpe no pueden exceder tu máximo, por lo que cualquier Punto de Golpe recuperado que exceda el máximo se pierde. Por ejemplo, si recibes 8 Puntos de Golpe de sanación y tienes 14 Puntos de Golpe y un máximo de 20, recuperas 6 Puntos de Golpe, no 8.

## Bajando a 0 puntos de vida

Cuando una criatura llega a 0 puntos de vida, muere inmediatamente o queda inconsciente, como se explica a continuación.

### Muerte instantánea

Estas son las principales formas en que una criatura puede morir instantáneamente.

***Muerte de monstruo.***Un monstruo muere en el instante en que sus Puntos de Golpe llegan a 0, aunque un Maestro de Juego puede ignorar esta regla para un monstruo individual y tratarlo como un personaje.

***Puntos de golpe máximo de 0.***Una criatura muere si su máximo de Puntos de Golpe llega a 0. Ciertos efectos drenan la energía vital, reduciendo el máximo de Puntos de Golpe de una criatura.

***Daño masivo.***Cuando el daño reduce a un personaje a 0 Puntos de Golpe y el daño persiste, el personaje muere si el daño restante iguala o supera su máximo de Puntos de Golpe. Por ejemplo, si tu personaje tiene un máximo de Puntos de Golpe de 12, actualmente tiene 6 Puntos de Golpe y recibe 18 de daño, el personaje queda a 0 Puntos de Golpe, pero le quedan 12 de daño. El personaje muere entonces, ya que 12 es igual a su máximo de Puntos de Golpe.

### Fallecimiento del personaje

Si tu personaje muere, otros podrían encontrar una forma mágica de revivirlo, como con el*Resucitar a los muertos* Hechizo. O habla con el DJ sobre cómo crear un nuevo personaje para unirse al grupo. El «Glosario de reglas» tiene más información sobre la muerte.

## Cayendo inconsciente

Si llegas a 0 Puntos de Golpe y no mueres instantáneamente, tendrás el estado Inconsciente (ver "Glosario de Reglas") hasta que recuperes cualquier Punto de Golpe, y ahora te enfrentarás a realizar Tiradas de Salvación de Muerte (ver más abajo).

### Tiros de salvación de muerte

Siempre que comiences tu turno con 0 Puntos de Golpe, debes realizar una Tirada de Salvación de Muerte para determinar si te acercas a la muerte o te aferras a la vida. A diferencia de otras tiradas de salvación, esta no está vinculada a una puntuación de característica. Ahora estás en manos del destino.

***Tres éxitos/fracasos.***Tira 1d20. Si el resultado es 10 o superior, tienes éxito. De lo contrario, fracasas. Un éxito o un fracaso no tienen efecto por sí mismos. Con tu tercer éxito, te vuelves estable (consulta "Estabilizar a un personaje" más adelante). Con tu tercer fracaso, mueres.

Los éxitos y los fracasos no tienen por qué ser consecutivos; considéralos hasta que consigas un trío. El número de ambos se restablece a cero al recuperar Puntos de Vida o al alcanzar la Estabilidad.

***Sacar un 1 o un 20.*** Si sacas un 1 en el d20 para una tirada de salvación contra la muerte, sufres dos fallos. Si sacas un 20 en el d20, recuperas 1 punto de golpe.

***Daño a 0 puntos de vida.*** Si recibes daño mientras tienes 0 Puntos de Golpe, fallas una Tirada de Salvación de Muerte. Si el daño es por un Golpe Crítico, fallas dos veces. Si el daño iguala o supera tu máximo de Puntos de Golpe, mueres.

### Estabilizando un personaje

Puedes realizar la acción Ayuda para intentar estabilizar a una criatura con 0 Puntos de Golpe, lo que requiere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 exitosa.

Una criatura estable no realiza tiradas de salvación contra la muerte aunque tenga 0 puntos de golpe, pero aún conserva el estado de inconsciente. Si la criatura recibe daño, deja de ser estable y vuelve a realizar tiradas de salvación contra la muerte. Una criatura estable que no se cura recupera 1 punto de golpe después de 1d4 horas.

## Puntos de vida temporales

Algunos hechizos y otros efectos confieren puntos de golpe temporales, que sirven como protección contra la pérdida de puntos de golpe reales, como se explica a continuación.

#### Pierde primero los puntos de vida temporales

Si tienes Puntos de Vida Temporales y recibes daño, esos puntos se pierden primero, y el daño restante se transfiere a tus Puntos de Vida. Por ejemplo, si tienes 5 Puntos de Vida Temporales y recibes 7 puntos de daño, pierdes esos puntos y luego 2 Puntos de Vida.

### Duración

Los puntos de vida temporales duran hasta que se agotan o terminas un descanso prolongado (consulta el “Glosario de reglas”).

### No se apilan

Los Puntos de Golpe Temporales no se pueden acumular. Si tienes Puntos de Golpe Temporales y recibes más, decides si conservar los que tienes o ganar los nuevos. Por ejemplo, si un hechizo te otorga 12 Puntos de Golpe Temporales cuando ya tienes 10, puedes tener 12 o 10, no 22.

### No son puntos de vida ni curación

Los Puntos de Golpe Temporales no se pueden sumar a tus Puntos de Golpe, la sanación no los restaura, y recibirlos no cuenta como sanación. Como los Puntos de Golpe Temporales no son Puntos de Golpe, una criatura puede tener sus Puntos de Golpe al máximo y recibirlos.

Si tienes 0 Puntos de Salud, recibir Puntos de Salud Temporales no te devuelve la consciencia. Solo la curación verdadera puede salvarte.

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Personaje Creación

## Elige una hoja de personaje

Registrarás los detalles principales de tu personaje en una hoja de personaje. En este capítulo, el término "hoja de personaje" se refiere a cualquier elemento que uses para registrar los detalles de tu personaje, ya sea una hoja impresa, digital o en papel. Elige el estilo de hoja que mejor te convenga y ¡empieza a crear tu personaje!

## Crea tu personaje

Estos son los pasos para crear un personaje; cada paso se explora en detalle:

**1: Elige una clase.**Cada aventurero es un miembro de una clase. Una clase describe, en términos generales, la vocación de un personaje, sus talentos especiales y sus tácticas preferidas.

**2: Determinar el origen.**El origen de un personaje incluye Dos elementos: trasfondo y especie. ¿Cómo vivió el personaje los años previos a una vida de aventuras? ¿Quiénes son sus ancestros? También puedes elegir los idiomas de tu personaje. **3: Determinar puntuaciones de habilidad.**Mucho de lo que tu El desempeño del personaje en el juego depende de las seis habilidades del personaje.

**4: Elija una alineación.**La alineación es una abreviatura para la brújula moral de tu personaje.

**5: Complete los detalles.**Utilizando las opciones que has elegido, completa en los detalles restantes de tu hoja de personaje.

## Paso 1: Elige la clase

Elige una clase y escríbela en tu hoja de personaje. La tabla "Resumen de clases" resume las clases. Consulta "Clases" para más detalles.

**Descripción general de la clase**

| Clase | Me gusta... | Primario Capacidad | Complejidad |
|---|---|---|---|
| Bárbaro | Batalla | Fortaleza | Promedio |
| Bardo | Amaestrado | Carisma | Alto |
| Clérigo | Gallinero | Sabiduría | Promedio |
| druida | Naturaleza | Sabiduría | Alto |
| Combatiente | Armas | Fortaleza o Destreza | Bajo |
| Monje | Desarmado combatir | Destreza y Sabiduría | Alto |
| Paladín | Defensa | Fortaleza y carisma | Promedio |
| Guardabosque | Supervivencia | Destreza y Sabiduría | Promedio |
| Pícaro | Sigilo | Destreza | Bajo |
| Hechicero | Fuerza | Carisma | Alto |
| Brujo | Conocimiento oculto | Carisma | Alto |
| Mago | Libros de hechizos | Inteligencia | Promedio |

## Escribe tu nivel

Escribe el nivel de tu personaje en tu hoja de personaje. Normalmente, un personaje empieza en el nivel 1 y avanza de nivel a medida que se aventura y gana puntos de experiencia (XP).

***Escribe tu XP.***Registra también tus puntos de experiencia. Un personaje de nivel 1 tiene 0 puntos de experiencia.

***Empezando en un nivel superior.***Tu DJ podría indicarte un nivel superior. Si empiezas en el nivel 3 o superior, anota la subclase elegida en tu hoja de personaje. Consulta la sección "Comenzar en niveles superiores" más adelante en "Creación de personajes" para más información.

#### Nota Entrenamiento de armadura

Tu clase podría ofrecerte entrenamiento con ciertas categorías de armadura. Anota tu entrenamiento con armadura en tu hoja de personaje. El entrenamiento con un tipo de armadura te permite usarla eficazmente, obteniendo bonificaciones defensivas. Las categorías de armadura se describen en "Equipo".

## Paso 2: Origen del personaje

Para determinar el origen de tu personaje tendrás que elegir un trasfondo, una especie y dos idiomas.

Los antecedentes de un personaje representan el lugar y la ocupación que más lo formaron. La combinación de antecedentes, especies e idiomas proporciona un terreno fértil para tu imaginación mientras reflexionas sobre los primeros días de tu personaje.

## Elige un fondo

Elige el trasfondo de tu personaje y escríbelo en tu hoja de personaje. Puedes elegir cualquiera de los trasfondos detallados en "Orígenes del personaje", y tu DJ podría ofrecerte trasfondos adicionales como opción.

El trasfondo que elijas influye en el paso 3, cuando determinas las puntuaciones de habilidad de tu personaje. Si tienes dificultades para elegir, la tabla de Puntuaciones de Habilidad y Trasfondos muestra qué trasfondos benefician a qué puntuaciones de habilidad. Busca allí la habilidad principal de tu clase.

**Puntuaciones de habilidad y antecedentes**

| Capacidad | Fondo |
|---|---|
| Fortaleza | Soldado |
| Destreza | Soldado |
| Constitución | Soldado |
| Inteligencia | Acólito |

| Capacidad | Fondo |
|---|---|
| Sabiduría | Acólito |
| Carisma | Acólito |

***Registra tu hazaña.*** Un trasfondo te otorga una dote, que otorga a tu personaje capacidades específicas. Las dotes se detallan en "Dotes". Escribe la dote en tu hoja de personaje.

***Nota Competencias.*** Tu trasfondo te otorga competencia en dos habilidades y con una herramienta. Anota esta información en tu hoja de personaje.

Tu clase también otorga competencias. Consulta la descripción de tu clase en "Clases" y anota las competencias en tu hoja de personaje.

La tabla de características en la descripción de tu clase muestra tu Bonificación de Competencia (descrita en "Jugando"), que es de +2 para un personaje de nivel 1. Anota este número en tu hoja de personaje. Completarás otros números relacionados con estas competencias en el paso 5.

## Elija el equipo de partida

Tanto tu trasfondo como tu clase proporcionan equipo inicial. Las monedas que ganes en este paso se pueden gastar inmediatamente en equipo desde "Equipo".

Registra el equipo que has elegido en tu hoja de personaje. El equipo se describe en "Equipo", pero por ahora puedes anotarlo todo y consultar los detalles allí más adelante. Anota las monedas que te queden después de comprar el equipo.

## Elige una especie

Elige una especie para tu personaje. Las siguientes opciones de especie se detallan en "Orígenes del personaje": Sangre de Dragón, Enano, Elfo, Gnomo, Goliat, Mediano, Humano, Orco y Tiefling. Una vez elegida, escríbela en tu hoja de personaje. Luego, anota los rasgos de tu especie.

El tamaño y la velocidad de tu personaje están determinados por la especie del personaje; regístralos también en los lugares apropiados de tu hoja de personaje (puedes escribir solo la primera letra de tu tamaño).

## Imagina tu pasado y presente

Deja que el pasado y la especie de tu personaje inspiren tu imaginación. Ese pasado alimentó su presente. Con esto en mente, considera las respuestas a las siguientes preguntas como tu personaje:

- ¿Quién te crió?
- ¿Quién era tu amigo más querido de la infancia?
- ¿Creciste con una mascota?

¿Te has enamorado? Si es así, ¿de quién?

¿Te uniste a alguna organización, como un gremio o una religión? De ser así, ¿sigues siendo miembro?

- ¿Qué elementos de tu pasado te inspiran a vivir aventuras ahora?

## Seleccione idiomas

Tu personaje conoce al menos tres idiomas: el común y dos que tires o elijas de la tabla de idiomas estándar. Conocer un idioma significa que tu personaje puede comunicarse en él, leerlo y escribirlo. Tu clase y otras características también podrían proporcionarte idiomas.

La tabla de Idiomas Estándar enumera los idiomas más extendidos en el entorno. Todos los personajes jugadores conocen el común. Los demás idiomas estándar se originaron con los primeros miembros de las especies más prominentes del entorno y desde entonces se han extendido ampliamente.

### Idiomas estándar

| 1d12 | Idioma |
|---|---|
| — | Común |
| 1 | Lenguaje de señas común |
| 2 | Draconiano |
| 3–4 | Enano |
| 5–6 | Mágico |
| 7 | Gigante |
| 8 | Gnómico |
| 9 | Duende |
| 10–11 | mediano |
| 12 | Orco |

La tabla de Idiomas Raros enumera idiomas secretos o derivados de otros planos de existencia, por lo que están menos extendidos en los mundos del Plano Material. Algunas características permiten a un personaje aprender un idioma raro.

### Lenguas raras

| Idioma | Idioma |
|---|---|
| Abisal | Primordial* |
| Celestial | Selvático |
| Discurso profundo | Jerga de ladrones |
| Druídico | Subcomún |
| Infernal | |

* Primordial incluye los dialectos Aquan, Auran, Ignan y Terran. Las criaturas que conocen uno de estos dialectos pueden comunicarse con las que conocen uno diferente.

#### Paso 3: Puntuaciones de habilidad

Para determinar las puntuaciones de habilidad de tu personaje, primero genera un conjunto de seis números siguiendo las instrucciones a continuación y asígnalos a tus seis habilidades. En "Jugando" se explica el significado de cada habilidad.

### Genera tus puntuaciones

Determina tus puntuaciones de habilidad usando uno de los tres métodos siguientes. Tu DJ podría preferir que uses uno en particular.

***Matriz estándar.*** Utilice las siguientes seis puntuaciones para sus habilidades: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

***Generación aleatoria.*** Tira cuatro dados de seis caras y anota el total de los tres dados más altos. Repite esto cinco veces más, para tener seis números.

***Costo en puntos.*** Tienes 27 puntos para gastar en tus puntuaciones de habilidad. El coste de cada puntuación se muestra en la tabla de Costes de Puntos de Puntuación de Habilidad. Por ejemplo, una puntuación de 14 cuesta 7 de tus 27 puntos.

**Costos de puntos de habilidad**

| Puntaje | Costo | Puntaje | Costo |
|---|---|---|---|
| 8 | 0 | 12 | 4 |
| 9 | 1 | 13 | 5 |
| 10 | 2 | 14 | 7 |
| 11 | 3 | 15 | 9 |

#### Asignar puntuaciones de habilidad

Una vez generadas las seis puntuaciones, asígnalas a Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, teniendo en cuenta la habilidad principal de tu clase. Completa también los modificadores de habilidad.

Si usas la opción Matriz Estándar, consulta la tabla Matriz Estándar por Clase para obtener sugerencias sobre dónde asignar las puntuaciones a la clase de tu personaje. La tabla muestra las puntuaciones más altas en las habilidades principales de una clase. Si usaste un método diferente para generar las puntuaciones, puedes usar esta tabla para guiarte en la asignación de tus puntuaciones más altas y más bajas.

**Matriz estándar por clase**

| Clase | Estrada. | Dex. | Con. | Int. | Wisconsin | Cha. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bárbaro | 15 | 13 | 14 | 10 | 12 | 8 |
| Bardo | 8 | 14 | 12 | 13 | 10 | 15 |
| Clérigo | 14 | 8 | 13 | 10 | 15 | 12 |
| druida | 8 | 12 | 14 | 13 | 15 | 10 |
| Combatiente | 15 | 14 | 13 | 8 | 10 | 12 |
| Monje | 12 | 15 | 13 | 10 | 14 | 8 |
| Paladín | 15 | 10 | 13 | 8 | 12 | 14 |
| Guardabosque | 12 | 15 | 13 | 8 | 14 | 10 |
| Pícaro | 12 | 15 | 13 | 14 | 10 | 8 |
| Hechicero | 10 | 13 | 14 | 8 | 12 | 15 |
| Brujo | 8 | 14 | 13 | 12 | 10 | 15 |
| Mago | 8 | 12 | 13 | 15 | 14 | 10 |

#### Ajustar puntuaciones de habilidad

Después de asignar tus puntuaciones de habilidad, ajústalas según tu trasfondo. Tu trasfondo enumera tres habilidades; aumenta una de esas puntuaciones en 2 y... uno diferente en 1, o aumentar los tres en 1. Ninguno de estos aumentos puede elevar la puntuación por encima de 20.

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

#### Determinar modificadores de habilidad

Finalmente, determina tus modificadores de habilidad usando la tabla de puntuaciones y modificadores de habilidad. Escribe el modificador junto a cada puntuación.

**Puntuaciones de habilidad y modificadores**

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

## Paso 4: Alineación

Elige la alineación de tu personaje entre las opciones que aparecen a continuación y anótala en tu hoja de personaje.

El juego asume que los personajes jugadores no son de alineamiento maligno. Consulta con tu DJ antes de crear un personaje maligno.

### Las Nueve Alineaciones

El alineamiento de una criatura describe, en términos generales, sus actitudes e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: uno identifica la moralidad (buena, mala o neutral) y el otro describe las actitudes hacia el orden (legal, caótico o neutral).

Los resúmenes de las alineaciones a continuación describen el comportamiento típico de una criatura con esa alineación; los individuos pueden variar con respecto a ese comportamiento.

***Bien legítimo (BIR).*** Las criaturas Legales Buenas se esfuerzan por hacer lo correcto, tal como lo espera la sociedad. Alguien que lucha contra la injusticia y protege a los inocentes sin vacilar probablemente sea Legal Bueno.

***Neutral Bueno (NG).*** Las criaturas Neutrales Buenas hacen lo mejor que pueden, respetando las reglas, pero sin sentirse limitadas por ellas. Una persona bondadosa que ayuda a los demás según sus necesidades es probablemente Neutral Buena.

***Caótico Bueno (CG).*** Las criaturas Caóticas Buenas actúan según su conciencia, sin importarles las expectativas de los demás. Un rebelde que acecha a los recaudadores de impuestos de un cruel barón y usa el dinero robado para ayudar a los pobres probablemente sea Caótica Buena.

***Neutral Legal (LN).*** Las personas Neutrales Legales actúan conforme a la ley, la tradición o sus códigos personales. Alguien que sigue una norma de vida disciplinada, y que no se deja llevar ni por las exigencias de los necesitados ni por las tentaciones del mal, probablemente sea Neutral Legal.

***Neutro (N).*** Neutral es la alineación de aquellos que prefieren evitar cuestiones morales y no tomar partido,

### tú alineado do Rasgos

La mayoría de las criaturas que carecen de capacidad de pensamiento racional no tienen alineamiento; no están alineadas. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malvados; no están alineadas.

Haciendo lo que le parece mejor en ese momento. Alguien que se aburre con el debate moral probablemente sea neutral.

***Neutral Caótico (CN).*** Las criaturas Neutrales Caóticas siguen sus caprichos, valorando su libertad personal por encima de todo. Un sinvergüenza que vaga por la tierra viviendo de su ingenio es probablemente Neutral Caótico.

***Mal legal (ML).*** Las criaturas Legales Malvadas toman metódicamente lo que desean dentro de los límites de un código de tradición, lealtad u orden. Un aristócrata que explota a los ciudadanos mientras conspira para obtener poder es probablemente Legal Malvado.

***Neutral Malvado (NE).*** Neutral Maligno es la alineación de quienes no se preocupan por el daño que causan al perseguir sus deseos. Un criminal que roba y asesina a su antojo probablemente sea Neutral Maligno.

***Caótico Mal (CE).*** Las criaturas del Mal Caótico actúan con violencia arbitraria, impulsadas por el odio o la sed de sangre. Un villano que persigue planes de venganza y destrucción es probablemente Mal Caótico.

## Paso 5: Detalles de la creación del personaje

Ahora completa el resto de tu hoja de personaje.

### Características de la clase Record

Consulta la tabla de características de tu clase en "Clases" y anota las características de nivel 1. Las características de la clase también se detallan allí.

Algunas características de clase ofrecen opciones. Asegúrate de leer todas tus características y seleccionar las opciones que se te ofrezcan.

### Completar números

Anota estos números en tu hoja de personaje.

***Tiradas de salvación.*** Para las tiradas de salvación en las que eres competente, suma tu Bonificación de Competencia al modificador de habilidad correspondiente y anota el total. Algunos jugadores también prefieren anotar el modificador de las tiradas de salvación en las que no son competentes, que es simplemente el modificador de habilidad correspondiente.

***Habilidades.*** Para las habilidades en las que eres competente, suma tu Bonificación de Competencia al modificador de habilidad asociado a esa habilidad y anota el total. También puedes anotar el modificador de las habilidades en las que no eres competente, que es simplemente el modificador de habilidad correspondiente.

***Percepción pasiva.*** A veces, tu DJ determinará si tu personaje percibe algo sin pedirte que hagas una tirada de Sabiduría (Percepción); en su lugar, el DJ usa tu Percepción Pasiva. La Percepción Pasiva es una puntuación que refleja una percepción general de tu entorno cuando no estás buscando algo activamente. Usa esta fórmula para determinar tu puntuación de Percepción Pasiva:

**Percepción pasiva**=10 + Sabiduría (Percepción)

modificador de verificación

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

***Puntos de golpe.*** Tu clase y modificador de Constitución determinan tu máximo de Puntos de Golpe en el nivel 1, como se muestra en la tabla de Puntos de Golpe por Clase de Nivel 1.

**Puntos de vida de nivel 1 por clase**

| Clase | Puntos de vida máximos |
|---|---|
| Bárbaro | 12 + modificador Con. |
| Luchador, Paladín o Explorador | 10 + modificador Con. |
| Bardo, clérigo, druida, monje, pícaro o brujo | 8 + modificador Con. |
| Hechicero o mago | 6 + modificador Con. |

La hoja de personaje incluye espacio para anotar tus Puntos de Golpe actuales al recibir daño, así como los Puntos de Golpe Temporales que puedas obtener. También hay espacio para registrar las Tiradas de Salvación de Muerte.

***Dados de puntos de golpe.*** La descripción de tu clase indica el tipo de dado de Puntos de Golpe de tu personaje (o Dados de Golpe para abreviar); escríbelo en tu hoja de personaje. En el nivel 1, tu personaje tiene 1 Dado de Golpe. Puedes gastar Dados de Golpe durante un Descanso Corto para recuperar Puntos de Golpe. Tu hoja de personaje también incluye espacio para anotar cuántos Dados de Golpe has gastado.

***Iniciativa.*** Escribe tu modificador de Destreza en el espacio de Iniciativa en tu hoja de personaje.

***Clase de armadura.*** Sin armadura ni escudo, tu Clase de Armadura base es 10 más tu modificador de Destreza. Si tu equipo inicial incluye armadura o escudo (o ambos), calcula tu CA usando las reglas de "Equipo". Una característica de clase podría ofrecerte una forma diferente de calcular tu CA.

***Ataques.*** En la sección de Trucos de Armas y Daño de la hoja de personaje, escribe tus armas iniciales. La bonificación a la tirada de ataque de un arma con la que tengas competencia es una de las siguientes, a menos que la propiedad del arma indique lo contrario:

**Bonificación de ataque cuerpo a cuerpo**=Modificador de fuerza + Bonificación por competencia

**Bonificación de ataque a distancia**=Modificador de destreza + Bonificación por competencia

Consulta el daño y las propiedades de tus armas en "Equipo". Añades el mismo modificador de habilidad que usas para atacar con un arma a tus tiradas de daño con esa arma.

***Lanzamiento de hechizos.*** Ten en cuenta tanto la CD de la tirada de salvación de tus hechizos como la bonificación de ataque para los ataques que realices con ellos, utilizando estas fórmulas:

**CD de salvación de hechizo**=8 + modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros

+ Bonificación por competencia

**Bonificación de ataque de hechizo**=modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros

+ Bonificación por competencia

Tu modificador de habilidad para lanzar conjuros está determinado por cualquier característica que te dé la habilidad de lanzar el conjuro.

***Ranuras de hechizo, trucos y hechizos preparados.***Si tu clase te otorga la habilidad Lanzamiento de Conjuros o Magia de Pacto, la tabla de características de tu clase muestra la cantidad de espacios de conjuro disponibles, cuántos trucos conoces y cuántos conjuros puedes preparar. Elige tus trucos y conjuros preparados, y anótalos, junto con la cantidad de espacios de conjuro, en tu hoja de personaje.

# Avance de nivel

Al emprender aventuras, tu personaje gana experiencia, representada por Puntos de Experiencia (PX). Un personaje que alcanza un total específico de Puntos de Experiencia avanza en sus habilidades. Este avance se denomina subir de nivel.

La tabla de Avance de Personaje muestra la XP necesaria para avanzar de nivel y la Bonificación de Competencia para un personaje de ese nivel. Cuando tu total de XP iguala o supera una cifra en la columna de Puntos de Experiencia, alcanzas el nivel correspondiente.

### Avance del personaje

| Nivel | Puntos de experiencia | Bono de competencia |
|---|---|---|
| 1 | 0 | + 2 |
| 2 | 300 | + 2 |
| 3 | 900 | + 2 |
| 4 | 2.700 | + 2 |
| 5 | 6.500 | + 3 |
| 6 | 14.000 | + 3 |
| 7 | 23.000 | + 3 |
| 8 | 34.000 | + 3 |
| 9 | 48.000 | + 4 |
| 10 | 64.000 | + 4 |
| 11 | 85.000 | + 4 |
| 12 | 100.000 | + 4 |
| 13 | 120.000 | + 5 |
| 14 | 140.000 | + 5 |
| 15 | 165.000 | + 5 |
| 16 | 195.000 | + 5 |
| 17 | 225.000 | + 6 |
| 18 | 265.000 | + 6 |
| 19 | 305.000 | + 6 |
| 20 | 355.000 | + 6 |

## Ganando un nivel

Cuando subas de nivel, sigue estos pasos:

**1: Elige una clase.**La mayoría de los personajes avanzan en el Misma clase. Sin embargo, podrías decidir subir de nivel en otra clase siguiendo las reglas de la sección "Multiclase".

**2: Ajusta los puntos de golpe y los dados de puntos de golpe.**Siempre Al subir de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional. Tira ese dado, suma tu modificador de Constitución y suma el total (mínimo 1) a tu máximo de Puntos de Golpe. En lugar de tirar, puedes usar el valor fijo que se muestra en la tabla de Puntos de Golpe Fijos por Clase.

**Puntos de vida fijos por clase**

| Clase | Puntos de vida por nivel |
|---|---|
| Bárbaro | 7 + modificador Con. |
| Luchador, Paladín o Explorador | 6 + modificador Con. |
| Bardo, clérigo, druida, monje, pícaro o brujo | 5 + modificador Con. |
| Hechicero o mago | 4 + modificador Con. |

**3: Registrar nuevas características de clase.**Mira tu clase Consulta la tabla de características en "Clases" y anota las características que obtienes al subir de nivel en esa clase. Elige las opciones que ofrece una nueva característica.

**4: Ajustar la bonificación por competencia.**Pro- de un personaje La bonificación por competencia aumenta en ciertos niveles, como se muestra en la tabla de Avance del personaje y en la tabla de características de tu clase en "Clases". Cuando tu bonificación por competencia aumenta, incrementa todos los números en tu hoja de personaje que la incluyan.

**5: Ajustar modificadores de habilidad.**Si eliges una hazaña Si aumentas una o más de tus puntuaciones de característica, tu modificador de característica también cambia si la nueva puntuación es un número par. En ese caso, ajusta todos los números de tu hoja de personaje que usen ese modificador de característica. Cuando tu modificador de Constitución aumenta en 1, tu máximo de Puntos de Golpe aumenta en 1 por cada nivel alcanzado. Por ejemplo, si un personaje alcanza el nivel 8 y aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, el modificador de Constitución aumenta a +4. El máximo de Puntos de Golpe del personaje aumenta entonces en 8, además de los Puntos de Golpe obtenidos al alcanzar el nivel 8.

## Niveles de juego

Con cada nuevo nivel, los personajes adquieren nuevas habilidades que los preparan para afrontar mayores desafíos. A medida que los personajes avanzan de nivel, el tono del juego también cambia y la apuesta de la campaña se vuelve más alta. Es útil pensar en el arco argumental de un personaje (y de una campaña) en términos de cuatro niveles de juego.

describe el viaje desde un personaje de nivel 1 que recién comienza una carrera aventurera hasta las alturas épicas del nivel 20. Estos niveles no tienen ninguna regla asociada a ellos; apuntan al hecho de que la experiencia de juego evoluciona a medida que los personajes ganan niveles.

### Nivel 1 (Niveles 1–4)

En el nivel 1, los personajes son aprendices de aventureros, aunque ya se distinguen del resto de la población gracias a sus extraordinarias habilidades. Aprenden las características de su clase inicial y eligen una subclase. Las amenazas a las que se enfrentan suelen suponer un peligro para las granjas o aldeas locales.

### Nivel 2 (Niveles 5-10)

En el nivel 2, los personajes son aventureros de pleno derecho. Los lanzadores de conjuros obtienen conjuros icónicos como *Bola de fuego*, *Rayo*, y *Resucitar a los muertos* La mayoría de las clases centradas en armas obtienen la capacidad de realizar múltiples ataques por ronda. Los personajes ahora se enfrentan a peligros que amenazan ciudades y reinos.

### Nivel 3 (Niveles 11-16)

En el nivel 3, los personajes alcanzan un nivel de poder que los hace especiales entre los aventureros. En el nivel 11, muchos lanzadores de conjuros aprenden conjuros que alteran la realidad. Otros personajes adquieren características que les permiten realizar más ataques o realizar acciones más impresionantes con ellos. Estos aventureros a menudo se enfrentan a amenazas que afectan a regiones enteras.

### Nivel 4 (Niveles 17-20)

En el nivel 4, los personajes alcanzan la cima de sus características de clase, convirtiéndose en arquetipos heroicos. El destino del mundo o incluso el orden del multiverso podrían pender de un hilo durante sus aventuras.

## Comenzando en niveles superiores

Tu DM puede comenzar con los personajes de tu grupo en un nivel superior a 1. Se recomienda especialmente comenzar en el nivel 3 si tu grupo está compuesto por jugadores experimentados de D&D.

# Creando tu personaje

Para crear un personaje de nivel superior se utilizan los mismos pasos de creación de personajes descritos en este capítulo y las reglas para avanzar más allá del nivel 1 proporcionadas.

**Equipo de arranque en niveles superiores**

| Nivel inicial | Equipo y dinero | Objetos mágicos |
|---|---|---|
| 2–4 | Equipo de arranque normal | 1 Común |
| 5–10 | 500 GP más 1d10 × 25 GP más equipo inicial normal | 1 común, 1 poco común |
| 11–16 | 5000 po más 1d10 × 250 po más equipo inicial normal | 2 comunes, 3 poco comunes, 1 raro |
| 17–20 | 20.000 GP más 1d10 × 250 GP más equipo inicial normal | 2 comunes, 4 poco comunes, 3 raras, 1 muy rara |

**BcargaFCome enyoEvEl20**

Un DJ puede usar dotes como forma de avance tras alcanzar el nivel 20 para otorgar mayor poder a aquellos personajes que ya no tienen niveles que subir. Con este enfoque, cada personaje obtiene una dote a su elección por cada 30 000 PX que obtenga por encima de los 355 000 PX. Las dotes de Bendición Épica son especialmente apropiadas para estas dotes adicionales, pero el jugador puede elegir cualquier dote para la que su personaje de nivel 20 sea elegible.

en la sección “Avance de nivel”.Empiezas con la cantidad mínima de XP necesaria para alcanzar tu nivel inicial. Por ejemplo, si el DJ te da el nivel 10, tienes 64 000 XP.

## Equipo de arranque

El DJ decide si tu personaje empieza con más equipo del estándar para un personaje de nivel 1, posiblemente incluso uno o más objetos mágicos. La tabla de Equipo Inicial en Niveles Superiores sirve de guía para el DJ.

Además, consulta con tu DJ sobre el equipo disponible para comprar con tu dinero inicial. Por ejemplo, las armas de fuego descritas en "Equipo" son demasiado caras para personajes de nivel 1, pero podrían estar disponibles si tu DJ lo permite.

# Multiclases

La multiclase te permite subir de nivel en varias clases. Con esta regla, tienes la opción de subir de nivel en una nueva clase al avanzar de nivel, en lugar de subir de nivel en tu clase actual. Esto te permite combinar las habilidades de esas clases para crear un concepto de personaje que podría no reflejarse en una sola clase.

## Prerrequisitos

Para optar a una nueva clase, debes tener una puntuación de al menos 13 en la habilidad principal de la nueva clase y de tus clases actuales. Por ejemplo, un bárbaro que decide multiclase con la clase druida debe tener puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de 13 o más.

ya que la Fuerza es la habilidad principal de los Bárbaros y la Sabiduría es la habilidad principal de los Druidas.

## Puntos de experiencia

El coste de Puntos de Experiencia para subir de nivel se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase específica, como se muestra en la tabla de Avance de Personaje en "Creación de Personaje". Por ejemplo, si eres un Clérigo de nivel 6 / Guerrero de nivel 1, debes obtener suficiente XP para alcanzar el nivel 8 antes de poder alcanzar tu segundo nivel como Guerrero o tu séptimo nivel como Clérigo.

### Puntos de golpe y dados de puntos de golpe

Obtendrás los puntos de vida de tu nueva clase como se describe para los niveles posteriores al 1. Obtendrás los puntos de vida de nivel 1 para una clase solo cuando tu nivel total de personaje sea 1.

Suma los Dados de Golpe otorgados por todas tus clases para formar tu reserva de Dados de Golpe. Si estos dados son del mismo tipo, puedes combinarlos. Por ejemplo, tanto el Guerrero como el Paladín tienen un Dado de Golpe d10; por lo tanto, si eres un Guerrero de nivel 5 / Paladín de nivel 5, tienes diez Dados de Golpe d10. Si tus clases te dan Dados de Golpe de diferentes tipos, regístralos por separado. Si eres un Clérigo de nivel 5 / Paladín de nivel 5, por ejemplo, tienes cinco Dados de Golpe d8 y cinco Dados de Golpe d10.

## Bono de competencia

Tu Bonificación de Competencia se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase específica, como se muestra en la tabla de Avance de Personaje. Por ejemplo, si eres un guerrero de nivel 3 o un pícaro de nivel 2, tienes la Bonificación de Competencia de un personaje de nivel 5, que es +3.

## Competencias

Cuando obtienes tu primer nivel en una clase distinta a tu clase inicial, obtienes solo algunas de las competencias iniciales de la nueva clase, como se detalla en la descripción de cada clase en "Clases".

### Características de clase

Al subir de nivel en una clase, obtienes las características de ese nivel. Algunas características tienen reglas adicionales al usar multiclase. Consulta la información sobre multiclase en las descripciones de cada clase.

Se aplican reglas especiales al Ataque adicional, al Lanzamiento de hechizos y a las características (como Defensa sin armadura) que te brindan formas alternativas de calcular tu Clase de armadura.

#### Clase de armadura

Si tienes varias formas de calcular tu clase de armadura, solo podrás beneficiarte de una a la vez. Por ejemplo, un Monje/Hechicero con un Monje La característica Defensa sin armadura y la característica Resiliencia dracónica de un hechicero deben elegir solo una de esas características como forma de calcular la clase de armadura.

## Ataque extra

Si obtienes la característica Ataque Extra de más de una clase, estas características no se acumulan. No puedes realizar más de dos ataques con esta característica a menos que tengas una característica que lo permita (como la característica Dos Ataques Extra del Luchador).

De manera similar, la invocación Hoja sedienta del brujo, que te otorga la característica Ataque extra con tu arma del pacto, no te otorga ataques adicionales si también tienes Ataque extra.

#### Lanzamiento de hechizos

Tu capacidad para lanzar conjuros depende en parte de tus niveles combinados en todas tus clases de lanzamiento de conjuros y en parte de tus niveles individuales en esas clases. Una vez que tengas la habilidad de Lanzamiento de conjuros de más de una clase, usa las reglas a continuación. Si eres multiclase, pero solo tienes la habilidad de Lanzamiento de conjuros de una clase, sigue las reglas de esa clase.

***Hechizos preparados.***Tú decides qué hechizos puedes preparar para cada clase individualmente, como si fueras un miembro de una sola clase. Por ejemplo, si eres un Explorador de nivel 4 o un Hechicero de nivel 3, puedes preparar cinco hechizos de Explorador de nivel 1 y seis hechizos de Hechicero de nivel 1 o 2 (además de cuatro trucos de Hechicero).

Cada hechizo que preparas está asociado con una de tus clases, y usas la habilidad de lanzamiento de hechizos de esa clase cuando lanzas el hechizo.

***Trucos.***Si uno de tus trucos aumenta su poder en niveles superiores, el aumento se basa en tu nivel total de personaje, no en tu nivel en una clase particular, a menos que el hechizo indique lo contrario.

***Ranuras de hechizo.***Para determinar los espacios de hechizo disponibles, suma lo siguiente:

- Todos tus niveles en las clases Bardo, Clérigo, Druida, Hechicero y Mago
- Reduce a la mitad tus niveles (redondeando hacia arriba) en las clases Paladín y Explorador

Luego, consulta este nivel total en la columna Nivel de la tabla de Lanzador de Conjuros Multiclase. Usas las ranuras de ese nivel para lanzar conjuros de un nivel apropiado de cualquier clase con la habilidad de Lanzamiento de Conjuros.

Esta tabla podría darte espacios para hechizos de un nivel superior al de los hechizos que preparas. Puedes usar esos espacios, pero solo para lanzar tus hechizos de nivel inferior. Si lanzas un hechizo de nivel inferior, como *Manos Ardientes*, tiene un efecto mejorado cuando se lanza a un nivel superior, puedes usar el efecto mejorado de forma normal.

Por ejemplo, si eres un Explorador de nivel 4 o un Hechicero de nivel 3, contarás como un personaje de nivel 5 al determinar tus espacios de hechizo, contabilizando todos tus niveles como Hechicero y la mitad de tus niveles de Explorador. Como se muestra

En la tabla de Lanzador de Conjuros Multiclase, tienes cuatro ranuras de conjuro de nivel 1, tres de nivel 2 y dos de nivel 3. Sin embargo, no puedes preparar conjuros de nivel 3 ni de Explorador de nivel 2. Puedes usar las ranuras de conjuro de esos niveles para lanzar los conjuros que prepares y, potencialmente, potenciar sus efectos.

***Pacto Mágico.*** Si tienes la característica Magia de pacto de la clase Brujo y la característica Lanzamiento de conjuros, puedes usar los espacios de conjuro que obtienes de Magia de pacto para lanzar conjuros que hayas preparado de clases con la característica Lanzamiento de conjuros, y puedes usar los espacios de conjuro que obtienes de la característica Lanzamiento de conjuros para lanzar conjuros de Brujo que hayas preparado.

**Lanzador de conjuros multiclase: ranuras de conjuro por nivel de conjuro**

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

# Baratijas

Al crear tu personaje, puedes tirar una vez en la tabla de Baratijas para obtener una baratija diminuta, un objeto sencillo con un toque de misterio. El DJ también podría usar esta tabla. Puede ayudar a abastecer una habitación en una mazmorra o a llenar los bolsillos de una criatura.

**Baratijas**

| 1d100 | Baratija |
|---|---|
| 01 | Una mano de duende momificada |
| 02 | Un cristal que brilla tenuemente a la luz de la luna. |
| 03 | Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida |
| 04 | Un diario escrito en un idioma que no conoces |
| 05 | Un anillo de latón que nunca se empaña |
| 06 | Una antigua pieza de ajedrez hecha de vidrio. |
| 07 | Un par de dados con forma de nudillo, cada uno con un símbolo de calavera en el costado que normalmente mostraría seis puntos. |
| 08 | Un pequeño ídolo que representa una criatura de pesadilla que te da sueños inquietantes cuando duermes cerca de ella. |
| 09 | Un mechón de cabello de alguien |
| 10 | La escritura de una parcela de tierra en un reino desconocido para usted |
| 11 | Un bloque de 1 onza hecho de un material desconocido |
| 12 | Una pequeña muñeca de tela ensartada con agujas. |
| 13 | Un diente de una bestia desconocida |
| 14 | Una escala enorme, tal vez de un dragón. |
| 15 | Una pluma de color verde brillante |
| 16 | Una antigua carta de adivinación con tu imagen. |
| 17 | Un orbe de cristal lleno de humo en movimiento. |
| 18 | Un huevo de 1 libra con una cáscara de color rojo brillante. |
| 19 | Una pipa que sopla burbujas |
| 20 | Un frasco de vidrio que contiene un poco de carne flotando en líquido para encurtir. |
| 21 | Una caja de música hecha por un gnomo que reproduce una canción que recuerdas vagamente de tu infancia. |
| 22 | Una estatuilla de madera de un mediano presumido |
| 23 | Un orbe de latón grabado con extrañas runas. |
| 24 | Un disco de piedra multicolor |
| 25 | Un icono plateado de un cuervo. |
| 26 | Una bolsa que contiene cuarenta y siete dientes, uno de los cuales está podrido. |
| 27 | Un fragmento de obsidiana que siempre se siente cálido al tacto. |
| 28 | Una garra de dragón ensartada en un collar de cuero. |
| 29 | Un par de calcetines viejos |
| 30 | Un libro en blanco cuyas páginas se niegan a retener tinta, tiza, grafito o cualquier otra marca. |
| 31 | Una insignia de plata que es una estrella de cinco puntas. |
| 32 | Un cuchillo que pertenecía a un familiar. |
| 33 | Un frasco de vidrio lleno de recortes de uñas. |
| 34 | Un dispositivo metálico rectangular con dos pequeñas copas metálicas en un extremo que lanza chispas cuando está mojado. |

| 1d100 | Baratija |
|---|---|
| 35 | Un guante blanco con lentejuelas del tamaño de un humano. |
| 36 | Un chaleco con cien bolsillos pequeños. |
| 37 | Una piedra sin peso |
| 38 | Un boceto de un duende |
| 39 | Un frasco de vidrio vacío que huele a perfume. |
| 40 | Una piedra preciosa que parece un trozo de carbón cuando la examina cualquier persona excepto usted. |
| 41 | Un trozo de tela de una vieja pancarta |
| 42 | Una insignia de rango de un legionario perdido |
| 43 | Una campana de plata sin badajo |
| 44 | Un canario mecánico dentro de una lámpara. |
| 45 | Un cofre en miniatura tallado para que parezca que tiene numerosos pies en el fondo. |
| 46 | Un duende muerto dentro de una botella de vidrio transparente. |
| 47 | Una lata de metal que no tiene abertura pero que suena como si estuviera llena de líquido, arena, arañas o vidrio roto (a tu elección) |
| 48 | Un orbe de cristal lleno de agua, en el que nada un pez dorado con mecanismo de relojería. |
| 49 | Una cuchara de plata con una *METRO* grabado en el mango |
| 50 | Un silbato hecho de madera de color dorado. |
| 51 | Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano |
| 52 | Dos soldados de juguete, a uno le falta la cabeza |
| 53 | Una pequeña caja llena de botones de diferentes tamaños. |
| 54 | Una vela que no se puede encender |
| 55 | Una jaula en miniatura sin puerta. |
| 56 | Una llave vieja |
| 57 | Un mapa del tesoro indescifrable |
| 58 | Una empuñadura de una espada rota |
| 59 | Una pata de conejo |
| 60 | Un ojo de cristal |
| 61 | Un cameo de una persona horrible |
| 62 | Una calavera de plata del tamaño de una moneda. |
| 63 | Una máscara de alabastro |
| 64 | Un cono de incienso negro pegajoso que apesta. |
| 65 | Un gorro de dormir que te proporciona agradables sueños cuando lo usas. |
| 66 | Un solo abrojo hecho de hueso |
| 67 | Un marco de monóculo dorado sin lente. |
| 68 | Un cubo de 1 pulgada, cada lado de un color diferente. |
| 69 | Un pomo de puerta de cristal |
| 70 | Un paquete lleno de polvo rosa. |
| 71 | Un fragmento de una hermosa canción, escrita como notas musicales en dos trozos de pergamino. |
| 72 | Un pendiente de lágrima de plata que contiene una lágrima real. |

| 1d100 | Baratija |
|---|---|
| 73 | Una cáscara de huevo pintada con escenas de miseria con detalles inquietantes. |
| 74 | Un abanico que, al desplegarse, muestra un gato dormido. |
| 75 | Un juego de tubos de hueso |
| 76 | Un trébol de cuatro hojas prensado dentro de un libro que habla de modales y etiqueta. |
| 77 | Una hoja de pergamino sobre la que está dibujado un artilugio mecánico. |
| 78 | Una vaina adornada que no se adapta a ninguna hoja que hayas encontrado |
| 79 | Una invitación a una fiesta donde ocurrió un asesinato. |
| 80 | Un pentáculo de bronce con un grabado de la cabeza de una rata en su centro. |
| 81 | Un pañuelo morado bordado con el nombre de un archimago. |
| 82 | Medio plano de un templo, un castillo u otra estructura. |
| 83 | Un trozo de tela doblada que, al desdoblarse, se convierte en una elegante gorra. |
| 84 | Un recibo de depósito en un banco de una ciudad lejana |
| 85 | Un diario con siete páginas faltantes |
| 86 | Una caja de rapé de plata vacía con la inscripción «sueños» en su tapa. |
| 87 | Un símbolo sagrado de hierro dedicado a un dios desconocido. |
| 88 | Un libro sobre el ascenso y la caída de un héroe legendario, al que le falta el último capítulo. |
| 89 | Un frasco de sangre de dragón |
| 90 | Una antigua flecha de diseño élfico. |
| 91 | Una aguja que nunca se dobla |
| 92 | Un broche adornado de diseño enano. |
| 93 | Una botella de vino vacía con una bonita etiqueta que dice: «Bodega The Wizard of Wines, Red Dragon Crush, 331422-W». |
| 94 | Un mosaico con una superficie esmaltada multicolor. |
| 95 | Un ratón petrificado |
| 96 | Una bandera pirata negra adornada con una calavera y huesos cruzados de dragón. |
| 97 | Un pequeño cangrejo o araña mecánico que se mueve cuando no está observado. |
| 98 | Un frasco de vidrio que contiene manteca de cerdo con una etiqueta que dice "Grasa de grifo". |
| 99 | Una caja de madera con fondo de cerámica que contiene un gusano vivo con una cabeza en cada extremo de su cuerpo. |
| 00 | Una urna de metal que contiene las cenizas de un héroe. |

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Clases

## Bárbaro

### Rasgos bárbaros básicos

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Fortaleza |
| **Dado de puntos de vida** | D12 por nivel de bárbaro |
| **Tiro de salvación Competencias** | Fuerza y Constitución |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Manejo de animales, atletismo, intimidación, naturaleza, percepción o supervivencia |
| **Competencia con armas** | Armas simples y marciales |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras ligeras y medias y escudos |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Hacha grande, 4 hachas de mano, paquete de explorador y 15 GP; o (B) 75 GP |

### Convertirse en un bárbaro...

#### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del bárbaro.
- Obtén las características de nivel 1 del Bárbaro, que se enumeran en la tabla de características del Bárbaro.

#### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del bárbaro: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con escudos.
- Obtén las características de nivel 1 del Bárbaro, que se enumeran en la tabla de características del Bárbaro.

### Características de la clase bárbara

Como bárbaro, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de bárbaro especificados. Estas características se enumeran en la tabla de características de bárbaro.

#### Nivel 1: Furia

Puedes imbuirte de un poder primordial llamado Furia, una fuerza que te otorga un poder y una resiliencia extraordinarios. Puedes activarlo como acción adicional si no llevas armadura pesada.

Puedes introducir tu Furia la cantidad de veces que se indica para tu nivel de Bárbaro en la columna Furias de la tabla de Características Bárbaras. Recuperas un uso gastado al terminar un Descanso Corto y todos los usos gastados al terminar un Descanso Largo.

**Características bárbaras**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Rabias | Furia Daño | Arma Maestría |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Furia, Defensa sin armadura, Maestría en armas | 2 | + 2 | 2 |
| 2 | + 2 | Sentido de peligro, ataque imprudente | 2 | + 2 | 2 |
| 3 | + 2 | Subclase Bárbara, Conocimiento Primordial | 3 | + 2 | 2 |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | + 2 | 3 |
| 5 | + 3 | Ataque extra, movimiento rápido | 3 | + 2 | 3 |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 4 | + 2 | 3 |
| 7 | + 3 | Instinto salvaje, ataque instintivo | 4 | + 2 | 3 |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | + 2 | 3 |
| 9 | + 4 | Golpe brutal | 4 | + 3 | 3 |
| 10 | + 4 | Característica de subclase | 4 | + 3 | 4 |
| 11 | + 4 | Rabia implacable | 4 | + 3 | 4 |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5 | + 3 | 4 |
| 13 | + 5 | Golpe brutal mejorado | 5 | + 3 | 4 |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | 5 | + 3 | 4 |
| 15 | + 5 | Rabia persistente | 5 | + 3 | 4 |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5 | + 4 | 4 |
| 17 | + 6 | Golpe brutal mejorado | 6 | + 4 | 4 |
| 18 | + 6 | Poder indomable | 6 | + 4 | 4 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 6 | + 4 | 4 |
| 20 | + 6 | Campeón primigenio | 6 | + 4 | 4 |

Mientras está activa, tu Furia sigue las reglas a continuación. ***Resistencia al daño.***Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

***Daño de ira.***Cuando realizas un ataque usando Fuerza (ya sea con un arma o un Golpe desarmado) y causas daño al objetivo, obtienes una bonificación al daño que aumenta a medida que ganas niveles como Bárbaro, como se muestra en la columna Daño de Furia de la tabla Características del Bárbaro.

***Ventaja de fuerza.***Tienes Ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.

***Sin concentración ni hechizos.***No puedes mantener la concentración y no puedes lanzar hechizos.

***Duración.***La Furia dura hasta el final de tu siguiente turno y termina antes si llevas armadura pesada o estás incapacitado. Si tu Furia sigue activa en tu siguiente turno, puedes extenderla una ronda más realizando una de las siguientes acciones:

- Realizar una tirada de ataque contra un enemigo.
- Obligar a un enemigo a realizar una tirada de salvación.
- Realiza una acción adicional para extender tu ira.

Cada vez que la Furia se extiende, dura hasta el final de tu siguiente turno. Puedes mantenerla hasta 10 minutos.

## Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura, tu Clase de Armadura base es 10 más tus modificadores de Destreza y Constitución. Puedes usar un Escudo y aun así obtener este beneficio.

## Nivel 1: Maestría en armas

Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas cuerpo a cuerpo simples o marciales de tu elección, como hachas de mano y hachas de mano. Al terminar un descanso prolongado, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas opciones.

Cuando alcanzas ciertos niveles de Bárbaro, obtienes la capacidad de usar las propiedades de maestría de más tipos de armas, como se muestra en la columna Maestría en armas de la tabla Características de Bárbaro.

### Nivel 2: Sentido del peligro

Adquieres una intuición asombrosa para saber cuándo las cosas no van como deberían, lo que te da ventaja al esquivar peligros. Tienes Ventaja en las tiradas de salvación de Destreza, a menos que tengas el estado de Incapacitado.

### Nivel 2: Ataque imprudente

Puedes dejar de lado toda preocupación por la defensa para atacar con mayor ferocidad. Al realizar tu primera tirada de ataque en tu turno, puedes decidir atacar imprudentemente. Esto te da Ventaja en las tiradas de ataque que usen Fuerza hasta el comienzo de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja durante ese tiempo.

## Nivel 3: Subclase Bárbaro

Obtendrás una subclase de Bárbaro a tu elección. La subclase Senda del Berserker se detalla después de la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Bárbaro. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Bárbaro o inferior.

### Nivel 3: Conocimiento primordial

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

Además, mientras tu Furia esté activa, puedes canalizar poder primigenio al intentar ciertas tareas; siempre que realices una prueba de habilidad con una de las siguientes habilidades, puedes convertirla en una prueba de Fuerza, incluso si normalmente usa una habilidad diferente: Acrobacia, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia. Al usar esta habilidad, tu Fuerza representa el poder primigenio que te recorre, perfeccionando tu agilidad, porte y sentidos.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Bárbaro 8, 12 y 16.

## Nivel 5: Ataque extra

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

### Nivel 5: Movimiento rápido

Tu velocidad aumenta 10 pies mientras no lleves armadura pesada.

### Nivel 7: Instinto salvaje

Tus instintos están tan afinados que tienes Ventaja en las tiradas de Iniciativa.

## Nivel 7: Salto instintivo

Como parte de la Acción Bonus que realizas para ingresar a tu Furia, puedes moverte hasta la mitad de tu Velocidad.

## Nivel 9: Golpe brutal

Si usas Ataque Temerario, puedes renunciar a cualquier Ventaja en una tirada de ataque basada en Fuerza de tu elección en tu turno. La tirada de ataque elegida no debe tener Desventaja. Si la tirada de ataque elegida impacta, el objetivo recibe 1d10 de daño adicional del mismo tipo que el infligido con el arma o Golpe Desarmado, y puedes causar un Golpe Brutal de tu elección. Tienes las siguientes opciones de efecto.

***Golpe fuerte.***El objetivo es empujado 4,5 metros lejos de ti. Puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad directamente hacia él sin provocar Ataques de Oportunidad.

***Golpe en el tendón de la corva.*** La velocidad del objetivo se reduce 4,5 metros hasta el comienzo de tu siguiente turno. Un objetivo solo puede verse afectado por un golpe en el tendón de la corva a la vez (el más reciente).

### Nivel 11: Furia implacable

Tu Furia te permite seguir luchando a pesar de las graves heridas. Si tus Puntos de Golpe caen a 0 mientras tu Furia está activa y no mueres directamente, puedes realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, tus Puntos de Golpe cambian a un valor igual al doble de tu nivel de Bárbaro.

Cada vez que uses esta función después de la primera, la CD aumentará en 5. Cuando termines un descanso corto o largo, la CD se restablecerá a 10.

### Nivel 13: Golpe brutal mejorado

Has perfeccionado nuevas formas de atacar con furia. Los siguientes efectos ahora están entre tus opciones de Golpe Brutal.

***Golpe asombroso.*** El objetivo tiene Desventaja en la siguiente tirada de salvación que realiza y no puede realizar Ataques de Oportunidad hasta el comienzo de tu próximo turno.

***Golpe desgarrador.*** Antes del comienzo de tu siguiente turno, la siguiente tirada de ataque realizada por otra criatura contra el objetivo obtiene una bonificación de +5. Una tirada de ataque solo puede obtener una bonificación por Golpe Devastador.

### Nivel 15: Ira persistente

Al tirar Iniciativa, puedes recuperar todos los usos de Furia gastados. Tras recuperarlos de esta forma, no podrás hacerlo de nuevo hasta que completes un Descanso Prolongado.

Además, tu Furia es tan intensa que ahora dura 10 minutos sin necesidad de hacer nada para prolongarla de una ronda a otra. Tu Furia termina antes si estás inconsciente (no solo incapacitado) o llevas armadura pesada.

### Nivel 17: Golpe brutal mejorado

El daño adicional de tu Golpe Brutal aumenta a 2d10. Además, puedes usar dos efectos diferentes de Golpe Brutal al usar tu habilidad.

### Nivel 18: Poder indomable

Si tu total para una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza es menor que tu puntuación de Fuerza, puedes usar esa puntuación en lugar del total.

#### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Ataque Irresistible.

### Nivel 20: Campeón Primordial

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

## Subclase bárbara: Sendero del Berserker

*Canaliza la rabia en furia violenta*

Los bárbaros que siguen la Senda del Berserker dirigen su Rabia principalmente hacia la violencia. Su camino es de furia desenfrenada, y se emocionan en el caos de la batalla al permitir que su Rabia los domine y los fortalezca.

### Nivel 3: Frenesí

Si usas Ataque Temerario mientras tu Furia está activa, infliges daño adicional al primer objetivo que golpees en tu turno con un ataque basado en la Fuerza. Para determinar el daño adicional, tira un número de d6 igual a tu bonificación de Daño de Furia y súmalos. El daño es del mismo tipo que el arma o Golpe Desarmado usado para el ataque.

#### Nivel 6: Rabia sin sentido

Tienes inmunidad a los estados de Encantado y Atemorizado mientras tu Furia está activa. Si estás Encantado o Atemorizado al entrar en Furia, el estado termina.

### Nivel 10: Represalia

Cuando recibes daño de una criatura que está a 5 pies de ti, puedes realizar una Reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura, usando un arma o un Golpe desarmado.

### Nivel 14: Presencia intimidante

Como Acción Adicional, puedes infundir terror en otros con tu presencia amenazante y tu poder primigenio. Al hacerlo, cada criatura de tu elección en una Emanación de 9 metros que se origine en ti debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 más tu modificador de Fuerza y tu Bonificador por Competencia). Si falla la tirada, la criatura queda Aterrorizada durante 1 minuto. Al final de cada turno de la criatura Aterrorizada, repite la tirada, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Una vez que uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un Descanso prolongado a menos que gastes un uso de tu Furia (no se requiere ninguna acción) para restaurar su uso.

# Bardo

**Rasgos básicos del bardo**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Carisma |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de bardo |
| **Tiro de salvación Competencias** | Destreza y carisma |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 3 habilidades*((ver “Jugando el juego”) |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Competencia en herramientas** | *Elige 3 instrumentos musicales* (ver “Equipo”) |
| **Entrenamiento con armadura** | Armadura ligera |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:*(A) Armadura de cuero, 2 dagas, instrumento musical a elección, paquete de artista y 19 GP; o (B) 90 GP |

## Convertirse en un bardo...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del bardo.
- Obtén las características de nivel 1 del Bardo, que se enumeran en la tabla de características del Bardo.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del bardo: dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección, competencia con un instrumento musical de tu elección y entrenamiento con armadura ligera.
- Consigue las características de nivel 1 del Bardo, que se enumeran en la tabla de Características del Bardo. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

#### Características de la clase Bardo

Como Bardo, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Bardo especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características de Bardo.

### Nivel 1: Inspiración bárdica

Puedes inspirar a otros de forma sobrenatural mediante palabras, música o danza. Esta inspiración se representa con tu dado de Inspiración Bárdica, un d6.

***Usando la inspiración bárdica.***Como acción adicional, puedes inspirar a otra criatura a 60 pies de ti que pueda verte u oírte. Esa criatura obtiene

**Características del bardo**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Bárdico Morir | Trucos | Preparado Hechizos | — — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo—— 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Inspiración bárdica, Lanzamiento de hechizos | D6 | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Pericia, Un maestro de todos los oficios | D6 | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Subclase de bardo | D6 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | D6 | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Fuente de inspiración | D8 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | D8 | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | + 3 | Contrahechizo | D8 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | D8 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | + 4 | Pericia | D8 | 3 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | + 4 | Secretos mágicos | D10 | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | + 4 | — | D10 | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | D10 | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | + 5 | — | D10 | 4 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | D10 | 4 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | + 5 | — | D12 | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | D12 | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | + 6 | — | D12 | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | + 6 | Inspiración superior | D12 | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | D12 | 4 | 21 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | + 6 | Palabras de la Creación | D12 | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Uno de tus dados de Inspiración Bárdica. Una criatura solo puede tener un dado de Inspiración Bárdica a la vez.

Una vez dentro de la siguiente hora, si la criatura falla una tirada de D20, puede tirar el dado de Inspiración Bárdica y añadir el resultado al d20, lo que podría convertir el fallo en un éxito. El dado de Inspiración Bárdica se gasta al lanzarlo.

***Número de usos.***Puedes conferir un dado de Inspiración Bárdica una cantidad de veces igual a tu modificador de Carisma (mínimo de una vez) y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un Descanso Prolongado.

***En niveles superiores.***Tu dado de Inspiración Bárdica cambia al alcanzar ciertos niveles de Bardo, como se muestra en la columna "Dado Bárdico" de la tabla de Características de Bardo. El dado se convierte en un d8 al nivel 5, un d10 al nivel 10 y un d12 al nivel 15.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Has aprendido a lanzar conjuros mediante tus artes de bardo. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de conjuros. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los conjuros de bardo, que aparecen en la lista de conjuros de bardo más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.***Conoces dos trucos de tu elección de la lista de hechizos de Bardo.*Luces danzantes*y*Burla viciosa*Se recomiendan.

Siempre que alcances un nivel de Bardo, puedes reemplazar uno de tus trucos con otro truco de tu elección de la lista de hechizos de Bardo.

Cuando alcanzas los niveles de Bardo 4 y 10, aprendes otro truco de tu elección de la lista de hechizos de Bardo, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características de Bardo.

***Ranuras de hechizo.***La tabla de Características de Bardo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+.***Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige cuatro hechizos de nivel 1 de la lista de hechizos de Bardo.*Persona encantadora*,*Spray de color*, *Susurros disonantes*, y*Palabra de sanación*Se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Bardo, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla "Atributos de Bardo". Cuando ese número aumente, elige hechizos adicionales de la lista de hechizos de Bardo hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas ranuras de hechizo.
Por ejemplo, si eres un bardo de nivel 3, tu lista de Los hechizos preparados pueden incluir seis hechizos de niveles 1 y 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Bardo te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Bardo para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.***Cada vez que ganes un nivel de Bardo, podrás reemplazar un hechizo de tu lista con otro hechizo de Bardo para el que tengas espacios de hechizo.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.***El carisma es tu habilidad para lanzar conjuros para tus conjuros de bardo.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.***Puedes usar un instrumento musical como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de bardo.

### Nivel 2: Experiencia

Obtienes Pericia (consulta el "Glosario de Reglas") en dos de las competencias de habilidad que elijas. Se recomiendan Actuación y Persuasión si tienes competencia en ellas.

En el nivel 9 de Bardo, obtienes Pericia en dos habilidades más de tu elección.

#### Nivel 2: Un experto en todos los oficios

Puedes agregar la mitad de tu Bonificación de Competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que use una competencia de habilidad de la que no tengas y que de otra manera no use tu Bonificación de Competencia.

Por ejemplo, si realizas una prueba de Fuerza (Atletismo) y no tienes competencia en Atletismo, puedes añadir la mitad de tu Bonificación por Competencia a la prueba.

### Nivel 3: Subclase Bardo

Obtendrás una subclase de Bardo a tu elección. La subclase del Colegio del Saber se detalla después de la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Bardo. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Bardo o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Bardo 8, 12 y 16.

### Nivel 5: Fuente de inspiración

Ahora recuperas todos tus usos gastados de Inspiración bárdica cuando terminas un descanso corto o largo.

Además, puedes gastar un espacio de hechizo (sin necesidad de realizar ninguna acción) para recuperar un uso gastado de Inspiración bárdica.

## Nivel 7: Contrahechizo

Puedes usar notas musicales o palabras de poder para interrumpir efectos enajenadores. Si tú o una criatura a 9 metros o menos falla una tirada de salvación contra un efecto que aplique la condición de Encantado o Asustado, puedes realizar una Reacción para repetir la tirada, y la nueva tirada tiene Ventaja.

## Nivel 10: Secretos mágicos

Has aprendido secretos de diversas tradiciones mágicas. Al alcanzar el nivel de Bardo (incluido este nivel) y aumentar el número de Hechizos Preparados en la tabla de Características de Bardo, puedes elegir cualquiera de tus nuevos hechizos preparados de las listas de hechizos de Bardo, Clérigo, Druida y Mago, y los hechizos elegidos cuentan como hechizos de Bardo (consulta la sección de cada clase para ver su lista de hechizos). Además, al reemplazar un hechizo preparado para esta clase, puedes reemplazarlo con un hechizo de esas listas.

## Nivel 18: Inspiración superior

Cuando tiras Iniciativa, recuperas los usos gastados de Inspiración bárdica hasta que tengas dos si tienes menos.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver «Dotes») u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Recordar Hechizos.

## Nivel 20: Palabras de Creación

Has dominado dos de las Palabras de la Creación: las palabras de vida y muerte. Por lo tanto, siempre tienes la *Palabra de poder sanary Palabra de poder matar* Hechizos preparados. Al lanzar cualquiera de los hechizos, puedes seleccionar una segunda criatura si esta está a 3 metros o menos del primer objetivo.

### Lista de hechizos de bardo

Esta sección presenta la lista de conjuros del Bardo. Los conjuros están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

**Trucos (Hechizos de bardo de nivel 0)**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Luces danzantes* | Espejismo | do |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Mano de mago* | Conjuración | — |
| *Ropa de repaso* | Transmutación | — |
| *Mensaje* | Transmutación | — |
| *Ilusión menor* | Espejismo | — |
| *Prestidigitación* | Transmutación | — |
| *Brisa estrellada* | Evocación | — |
| *Golpe verdadero* | Divinidad | — |
| *Burla viciosa* | Encantamiento | — |

**Hechizos de bardo de nivel 1**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Amistad animal* | Encantamiento | — |
| *Perdición* | Encantamiento | do |
| *Persona encantadora* | Encantamiento | — |
| *Spray de color* | Espejismo | — |
| *Dominio* | Encantamiento | — |
| *Comprender idiomas* | Divinidad | R |
| *Curar heridas* | Abjuración | — |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Disfrazarse* | Espejismo | — |
| *Susurros disonantes* | Encantamiento | — |
| *Fuego de hadas* | Evocación | do |
| *Caída de plumas* | Transmutación | — |
| *Palabra de sanación* | Abjuración | — |
| *Heroísmo* | Encantamiento | do |
| *Risa espantosa* | Encantamiento | do |
| *Identificar* | Divinidad | R, M |
| *Guión ilusorio* | Espejismo | R, M |
| *Caminante largo* | Transmutación | — |
| *Imagen silenciosa* | Espejismo | do |
| *Dormir* | Encantamiento | do |
| *Hablar con los animales* | Divinidad | R |
| *Onda de trueno* | Evocación | — |
| *Sirviente invisible* | Conjuración | R |

**Hechizos de bardo de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ayuda* | Abjuración | — |
| *Mensajero animal* | Encantamiento | R |
| *Ceguera/Sordera* | Transmutación | — |
| *Calmar las emociones* | Encantamiento | do |
| *Detectar pensamientos* | Divinidad | do |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Ampliar/Reducir* | Transmutación | do |
| *Cautivar* | Encantamiento | do |
| *Calentar metal* | Transmutación | do |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Golpear* | Transmutación | — |
| *Restauración menor* | Abjuración | — |
| *Localizar animales o plantas* | Divinidad | R |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Boca mágica* | Espejismo | R, M |
| *Imagen reflejada* | Espejismo | — |
| *Ver invisibilidad* | Divinidad | — |
| *Romper* | Evocación | — |
| *Silencio* | Espejismo | C, R |
| *Sugerencia* | Encantamiento | do |
| *Zona de la Verdad* | Encantamiento | — |

**Hechizos de bardo de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Otorgar maldición* | Nigromancia | do |
| *Clarividencia* | Divinidad | C, M |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Miedo* | Espejismo | do |
| *Glifo de protección* | Abjuración | METRO |
| *Patrón hipnótico* | Espejismo | do |
| *Imagen principal* | Espejismo | do |
| *Palabra de sanación masiva* | Abjuración | — |
| *No detección* | Abjuración | METRO |
| *Crecimiento de las plantas* | Transmutación | — |
| *Envío* | Divinidad | — |
| *Lento* | Transmutación | do |
| *Hablar con los muertos* | Nigromancia | — |
| *Hablar con las plantas* | Transmutación | — |
| *Nube apestosa* | Conjuración | do |
| *Pequeña cabaña* | Evocación | R |
| *Lenguas* | Divinidad | — |

**Hechizos de bardo de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Monstruo encantador* | Encantamiento | — |
| *Compulsión* | Encantamiento | do |
| *Confusión* | Encantamiento | do |
| *Puerta de dimensión* | Conjuración | — |
| *Libertad de movimiento* | Abjuración | — |
| *Mayor invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Terreno alucinatorio* | Espejismo | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |
| *Asesino fantasmal* | Espejismo | do |
| *Organismo polimorfo* | Transmutación | do |

**Hechizos de bardo de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Animar objetos* | Transmutación | do |
| *Despertar* | Transmutación | METRO |
| *Persona dominante* | Encantamiento | do |
| *Sueño* | Espejismo | — |
| *Geas* | Encantamiento | — |
| *Mayor Restauración* | Abjuración | METRO |
| *Sostén al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Leyenda y tradición* | Divinidad | METRO |
| *Cura masiva de heridas* | Abjuración | — |
| *Engañar* | Espejismo | do |
| *Modificar memoria* | Encantamiento | do |
| *Enlace planar* | Abjuración | METRO |
| *Resucitar a los muertos* | Nigromancia | METRO |
| *Adivinación* | Divinidad | C, M |
| *Aparente* | Espejismo | — |
| *Vínculo telepático* | Divinidad | R |
| *Círculo de teletransportación* | Conjuración | METRO |

**Hechizos de bardo de nivel 6**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Mordedura de ojo* | Nigromancia | do |
| *Encuentra el camino* | Divinidad | C, M |
| *Guardias y guardianes* | Abjuración | METRO |
| *Fiesta de los Héroes* | Conjuración | METRO |
| *Baile irresistible* | Encantamiento | do |
| *Sugerencia masiva* | Encantamiento | — |
| *Ilusión programada* | Espejismo | METRO |
| *Visión verdadera* | Divinidad | METRO |

**Hechizos de bardo de nivel 7**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Espada Arcana* | Evocación | C, M |
| *Etereidad* | Conjuración | — |
| *Jaula de fuerza* | Evocación | C, M |
| *Magnífica mansión* | Conjuración | METRO |
| *Espejismo Arcano* | Espejismo | — |
| *Spray prismático* | Evocación | — |
| *Imagen del proyecto* | Espejismo | C, M |
| *Regenerado* | Transmutación | — |
| *Resurrección* | Nigromancia | METRO |
| *Símbolo* | Abjuración | METRO |
| *Teletransportarse* | Conjuración | — |

**Hechizos de bardo de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Antipatía/Simpatía* | Encantamiento | — |
| *Desconcierto* | Encantamiento | — |
| *Dominar al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Labia* | Encantamiento | — |
| *Mente en blanco* | Abjuración | — |
| *Palabra de poder aturdir* | Encantamiento | — |

**Hechizos de bardo de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Previsión* | Divinidad | — |
| *Palabra de poder sanar* | Encantamiento | — |
| *Palabra de poder matar* | Encantamiento | — |
| *Muro prismático* | Abjuración | — |
| *Polimorfo verdadero* | Transmutación | do |

## Subclase de bardo: Colegio de Lore

*Sondear las profundidades del conocimiento mágico*

Los bardos del Colegio del Saber recopilan hechizos y secretos de diversas fuentes, como tomos académicos, ritos místicos y cuentos campesinos. Los miembros del colegio se reúnen en bibliotecas y universidades para compartir sus conocimientos. También se reúnen en festivales o asuntos de estado, donde pueden exponer la corrupción, desentrañar mentiras y burlarse de las figuras de autoridad que se enorgullecen.

### Nivel 3: Competencias adicionales

Obtendrás competencia con tres habilidades de tu elección.

### Nivel 3: Palabras cortantes

Aprendes a usar tu ingenio para distraer, confundir y minar la confianza y la competencia de los demás de forma sobrenatural. Cuando una criatura que puedes ver a menos de 18 metros de ti realiza una tirada de daño o tiene éxito en una prueba de característica o una tirada de ataque, puedes usar una Reacción para gastar un uso de tu Inspiración Bárdica; tira tu dado de Inspiración Bárdica y resta el resultado a la tirada de la criatura, reduciendo el daño o incluso convirtiendo el éxito en un fracaso.

### Nivel 6: Descubrimientos mágicos

Aprendes dos conjuros a tu elección. Estos conjuros pueden provenir de la lista de conjuros de clérigo, druida o mago, o de cualquier combinación de ellos (consulta la sección de la clase para ver su lista de conjuros). El conjuro que elijas debe ser un truco o un conjuro para el que tengas espacios de conjuro, como se muestra en la tabla de Características de Bardo.

Siempre tendrás preparados los hechizos elegidos, y cada vez que ganes un nivel de Bardo, podrás sustituir uno de los hechizos por otro que cumpla estos requisitos.

#### Nivel 14: Habilidad incomparable

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

# Clérigo

**Rasgos básicos del clérigo**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Sabiduría |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de clérigo |
| **Tiro de salvación Competencias** | Sabiduría y carisma |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Historia, Perspicacia, Medicina, Persuasión o Religión |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras ligeras y medias y escudos |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Camisa de malla, escudo, maza, símbolo sagrado, paquete de sacerdote y 7 PO; o (B) 110 PO |

## Convertirse en clérigo...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del clérigo.
- Obtén las características de nivel 1 del Clérigo, que se enumeran en la tabla de características del Clérigo.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del clérigo: dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtén las características de nivel 1 del Clérigo, que se enumeran en la tabla de Características del Clérigo. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

#### Características de la clase de clérigo

Como clérigo, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de clérigo especificados. Estas características se enumeran en la tabla de características de clérigo.

##### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Has aprendido a lanzar hechizos mediante la oración y la meditación. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los hechizos de clérigo, que aparecen en la lista de hechizos de clérigo más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.*** Conoces tres trucos de tu elección de la lista de hechizos de Clérigo. *Guía*, *Llama Sagrada*, y *Taumaturgia* Se recomiendan.

Siempre que ganes un nivel de Clérigo, puedes reemplazar uno de tus trucos con otro truco de tu elección de la lista de hechizos de Clérigo.

**Características del clérigo**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Canal Trucos de divinidad | | Preparado Hechizos | — — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo — — 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Lanzamiento de hechizos, Orden Divino | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Canalizar la Divinidad | 2 | 3 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Subclase de clérigo | 2 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2 | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Sear Undead | 2 | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 3 | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | + 3 | Golpes benditos | 3 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | + 4 | — | 3 | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | + 4 | Intervención divina | 3 | 5 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | + 4 | — | 3 | 5 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 5 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | + 5 | — | 3 | 5 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | + 5 | Golpes benditos mejorados | 3 | 5 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | + 5 | — | 3 | 5 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 5 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | + 6 | Característica de subclase | 3 | 5 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | + 6 | — | 4 | 5 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 4 | 5 | 21 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | + 6 | Mayor Intervención Divina | 4 | 5 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Cuando alcanzas los niveles de Clérigo 4 y 10, aprendes otro truco de tu elección de la lista de conjuros de Clérigo, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características de Clérigo.

***Ranuras de hechizo.*** La tabla de Características de Clérigo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+.*** Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige cuatro hechizos de nivel 1 de la lista de hechizos de clérigo. *Bendecir*, *Curar heridas*, *Perno guía*, y *Escudo de la fe* Se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de clérigo, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla "Atributos de Clérigo". Cada vez que aumente ese número, elige hechizos adicionales de la lista de hechizos de clérigo hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 3, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de niveles 1 y 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Clérigo te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Clérigo para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.*** Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes cambiar tu lista de hechizos preparados y reemplazar cualquiera de los hechizos allí presentes con otros hechizos de clérigo para los que tengas espacios para hechizos.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.*** La sabiduría es tu habilidad para lanzar conjuros para tus conjuros de clérigo.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar un Símbolo Sagrado como Foco de Lanzamiento de Conjuros para tus Conjuros de Clérigo.

## Nivel 1: Orden Divino

Te has dedicado a uno de los siguientes roles sagrados de tu elección.

***Protector.*** Entrenado para la batalla, obtendrás competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras pesadas.

***Taumaturgo.*** Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de Clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te otorga una bonificación a tus tiradas de Inteligencia (Arcana o Religión). La bonificación es igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo +1).

### Nivel 2: Canalizar la Divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente desde los Planos Exteriores para potenciar efectos mágicos. Comienzas con dos de estos efectos: Chispa Divina y Ahuyentar No Muertos, que se describen a continuación. Cada vez que uses Canalizar Divinidad de esta clase, elige qué efecto de Canalizar Divinidad crear. Obtendrás opciones de efectos adicionales a medida que subes de nivel de Clérigo.

Puedes usar la Divinidad Canalizadora de esta clase dos veces. Recuperas uno de sus usos gastados al finalizar un Descanso Corto y todos los usos gastados al finalizar un Descanso Largo. Obtienes usos adicionales al alcanzar ciertos niveles de Clérigo, como se muestra en la columna "Divinidad Canalizadora" de la tabla de Atributos de Clérigo.

Si un efecto de Canalizar Divinidad requiere una tirada de salvación, la CD es igual a la CD de salvación de conjuros de la característica Lanzamiento de conjuros de esta clase.

***Chispa Divina.*** Como acción mágica, apuntas tu Símbolo Sagrado a otra criatura que puedas ver a 30 pies de ti y enfocas energía divina en ella. Tira 1d8 y añade tu modificador de Sabiduría. Restauras Puntos de Golpe a la criatura igual a ese total o la obligas a realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura recibe daño Necrótico o Radiante (a tu elección) igual a ese total. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño (redondeado hacia abajo).

Lanzas un d8 adicional cuando alcanzas los niveles de clérigo 7 (2d8), 13 (3d8) y 18 (4d8).

***Convierte a los no muertos.*** Como acción mágica, presentas tu Símbolo Sagrado y censuras a las criaturas No Muertas. Cada No Muerto de tu elección a menos de 9 metros de ti debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla su tirada, queda Aterrorizada e Incapacitada durante 1 minuto. Durante ese tiempo, intenta alejarse de ti lo máximo posible en sus turnos. Este efecto termina prematuramente en la criatura si recibe daño, si queda Incapacitada o si mueres.

### Nivel 3: Subclase de clérigo

Obtendrás una subclase de Clérigo a tu elección. La subclase Dominio de la Vida se detalla después de la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Clérigo. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Clérigo o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Clérigo 8, 12 y 16.

### Nivel 5: Quemar no muertos

Siempre que uses Expulsar No Muertos, puedes tirar un número de d8 igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1d8) y sumar las tiradas. Cada No Muerto que falle su tirada de salvación contra ese uso de Expulsar No Muertos recibe daño Radiante igual al total de la tirada. Este daño no finaliza el efecto del turno.

## Nivel 7: Golpes benditos

El poder divino te infunde en la batalla. Obtienes una de las siguientes opciones a tu elección (si obtienes alguna de las opciones de una subclase de clérigo en un libro antiguo, usa solo la opción que elijas para esta característica).

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

***Lanzamiento de hechizos potente.*** Añade tu modificador de Sabiduría al daño que infliges con cualquier truco de Clérigo.

## Nivel 10: Intervención divina

Puedes invocar a tu deidad o panteón para que intervenga en tu defensa. Como acción mágica, elige cualquier hechizo de clérigo de nivel 5 o inferior que no requiera reacción para su lanzamiento. Como parte de la misma acción, lanzas ese hechizo sin gastar un espacio de hechizo ni necesitar componentes materiales. No puedes volver a usar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

## Nivel 14: Golpes benditos mejorados

La opción que elegiste para Golpes Benditos se vuelve más poderosa.

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

***Lanzamiento de hechizos potente.*** Cuando lanzas un truco de clérigo y causas daño a una criatura con él, puedes otorgarte vitalidad a ti mismo o a otra criatura a 60 pies de ti, lo que otorga una cantidad de puntos de golpe temporales igual al doble de tu modificador de Sabiduría.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda Bendición del Destino.

## Nivel 20: Gran Intervención Divina

Puedes invocar una intervención divina aún más poderosa. Al usar tu habilidad de Intervención Divina, puedes elegir...*Desear* Al seleccionar un hechizo, no podrás volver a usar Intervención Divina hasta completar 2d4 Descansos Largos.

### Lista de hechizos de clérigo

Esta sección presenta la lista de hechizos de clérigo. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

**Trucos (Hechizos de clérigo de nivel 0)**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Guía* | Divinidad | do |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Ropa de repaso* | Transmutación | — |
| *Resistencia* | Abjuración | do |
| *Llama Sagrada* | Evocación | — |
| *Perdona a los moribundos* | Nigromancia | — |
| *Taumaturgia* | Transmutación | — |

**Hechizos de clérigo de nivel 1**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Perdición* | Encantamiento | do |
| *Bendecir* | Encantamiento | C, M |
| *Dominio* | Encantamiento | — |
| *Crear o destruir agua* | Transmutación | — |
| *Curar heridas* | Abjuración | — |
| *Detectar el mal y el bien* | Divinidad | do |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Detectar venenos y enfermedades* | Divinidad | C, R |
| *Perno guía* | Evocación | — |
| *Palabra de sanación* | Abjuración | — |
| *Infligir heridas* | Nigromancia | — |
| *Protección contra el mal y el bien* | Abjuración | C, M |
| *Purificar alimentos y bebidas* | Transmutación | R |
| *Santuario* | Abjuración | — |
| *Escudo de la fe* | Abjuración | do |

**Hechizos de clérigo de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ayuda* | Abjuración | — |
| *Augurio* | Divinidad | R, M |
| *Ceguera/Sordera* | Transmutación | — |
| *Calmar las emociones* | Encantamiento | do |
| *Llama continua* | Evocación | METRO |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Encuentra trampas* | Divinidad | — |
| *Suave reposo* | Nigromancia | R, M |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |
| *Restauración menor* | Abjuración | — |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Oración de sanación* | Abjuración | — |

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Protección contra el veneno* | Abjuración | — |
| *Silencio* | Espejismo | C, R |
| *Arma espiritual* | Evocación | do |
| *Vínculo de protección* | Abjuración | METRO |
| *Zona de la Verdad* | Encantamiento | — |

**Hechizos de clérigo de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Animar a los muertos* | Nigromancia | — |
| *Faro de esperanza* | Abjuración | do |
| *Otorgar maldición* | Nigromancia | do |
| *Clarividencia* | Divinidad | C, M |
| *Crear alimentos y agua* | Conjuración | — |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Glifo de protección* | Abjuración | METRO |
| *Círculo mágico* | Abjuración | METRO |
| *Palabra de sanación masiva* | Abjuración | — |
| *Fundirse en piedra* | Transmutación | R |
| *Protección contra la energía* | Abjuración | do |
| *Eliminar maldición* | Abjuración | — |
| *Revivificar* | Nigromancia | METRO |
| *Envío* | Divinidad | — |
| *Hablar con los muertos* | Nigromancia | — |
| *Guardianes espirituales* | Conjuración | do |
| *Lenguas* | Divinidad | — |
| *Paseo del agua* | Transmutación | R |

**Hechizos de clérigo de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Aura de vida* | Abjuración | do |
| *Destierro* | Abjuración | do |
| *Control del agua* | Transmutación | do |
| *Sala de la muerte* | Abjuración | — |
| *Divinidad* | Divinidad | R, M |
| *Libertad de movimiento* | Abjuración | — |
| *Guardián de la fe* | Conjuración | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |
| *Forma de la piedra* | Transmutación | — |

**Hechizos de clérigo de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Comuna* | Divinidad | R |
| *Contagio* | Nigromancia | — |
| *Disipar el mal y el bien* | Abjuración | do |
| *Golpe de llama* | Evocación | — |
| *Geas* | Encantamiento | — |
| *Mayor Restauración* | Abjuración | METRO |
| *Santificar* | Abjuración | METRO |
| *Plaga de insectos* | Conjuración | do |
| *Leyenda y tradición* | Divinidad | METRO |
| *Cura masiva de heridas* | Abjuración | — |
| *Enlace planar* | Abjuración | METRO |
| *Resucitar a los muertos* | Nigromancia | METRO |
| *Adivinación* | Divinidad | C, M |

**Hechizos de clérigo de nivel 6**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Barrera de cuchillas* | Evocación | do |
| *Crear no muertos* | Nigromancia | METRO |
| *Encuentra el camino* | Divinidad | C, M |
| *Prohibición* | Abjuración | R, M |
| *Dañar* | Nigromancia | — |
| *Sanar* | Abjuración | — |
| *Fiesta de los Héroes* | Conjuración | METRO |
| *Aliado planar* | Conjuración | — |
| *Rayo de sol* | Evocación | do |
| *Visión verdadera* | Divinidad | METRO |
| *Palabra de recuerdo* | Conjuración | — |

**Hechizos de clérigo de nivel 7**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Conjurar celestial* | Conjuración | do |
| *Palabra Divina* | Evocación | — |
| *Etereidad* | Conjuración | — |
| *Tormenta de fuego* | Evocación | — |
| *Cambio de plano* | Conjuración | METRO |
| *Regenerado* | Transmutación | — |
| *Resurrección* | Nigromancia | METRO |
| *Símbolo* | Abjuración | METRO |

**Hechizos de clérigo de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Campo antimagia* | Abjuración | do |
| *Controlar el clima* | Transmutación | do |
| *Terremoto* | Transmutación | do |
| *Aura sagrada* | Abjuración | C, M |
| *Resplandor solar* | Evocación | — |

**Hechizos de clérigo de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Proyección astral* | Nigromancia | METRO |
| *Puerta* | Conjuración | C, M |
| *Sanación masiva* | Abjuración | — |
| *Palabra de poder sanar* | Encantamiento | — |
| *La verdadera resurrección* | Nigromancia | METRO |

## Subclase de clérigo: Dominio de la vida

*Calmar las heridas del mundo*

El Dominio de la Vida se centra en la energía positiva que sustenta toda la vida en el multiverso. Los clérigos que acceden a este dominio son maestros de la sanación, utilizando esa fuerza vital para curar muchas heridas.

La existencia misma depende de la energía positiva asociada a este dominio, por lo que un clérigo de casi cualquier tradición religiosa podría elegirlo. Este dominio se asocia particularmente con deidades agrícolas, dioses de la curación o la resistencia, y dioses del hogar y la comunidad. Las órdenes religiosas de sanación también buscan la magia de este dominio.

### Nivel 3: Discípulo de Vida

Cuando un hechizo que lanzas con una ranura de hechizo restaura Puntos de Golpe a una criatura, esta recupera Puntos de Golpe adicionales en el turno en que lanzaste el hechizo. Los Puntos de Golpe adicionales equivalen a 2 más el nivel de la ranura de hechizo.

### Nivel 3: Hechizos del dominio de la vida

Tu conexión con este dominio divino te garantiza tener siempre preparados ciertos hechizos. Al alcanzar el nivel de Clérigo especificado en la tabla de Hechizos del Dominio de la Vida, siempre tendrás preparados los hechizos indicados.

**Hechizos del dominio de la vida**

| Clérigo Nivel | Hechizos preparados |
|---|---|
| 3 | *Ayuda, Bendecir, Curar la heridas, Restauración menor* |
| 5 | *Palabra de sanación masiva, Revivificar* |
| 7 | *Aura de vida, Sala de la muerte* |
| 9 | *Mayor Restauración, Cura masiva de heridas* |

### Nivel 3: Preservar la vida

Como acción mágica, presentas tu Símbolo Sagrado y gastas un uso de tu Canalizar Divinidad para invocar energía curativa que puede restaurar una cantidad de Puntos de Golpe igual a cinco veces tu nivel de Clérigo. Elige criaturas ensangrentadas a menos de 9 metros de ti (lo que te puede incluir) y divide esos Puntos de Golpe entre ellas. Esta habilidad puede restaurar a una criatura a no más de la mitad de su máximo de Puntos de Golpe.

### Nivel 6: Sanador Bendito

Los hechizos de sanación que lanzas a otros también te curan a ti. Inmediatamente después de lanzar un hechizo con una ranura de conjuro que restaura Puntos de Golpe a una o más criaturas, recuperas Puntos de Golpe equivalentes a 2 más el nivel de la ranura de conjuro.

### Nivel 17: Sanación Suprema

Cuando normalmente tirarías uno o más dados para restaurar Puntos de Golpe a una criatura con un hechizo o Canalizar Divinidad, no tires esos dados para la curación; en su lugar, usa el número más alto posible para cada dado. Por ejemplo, en lugar de restaurar 2d6 Puntos de Golpe a una criatura con un hechizo, restauras 12.

# druida

**Rasgos básicos del druida**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Sabiduría |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de druida |
| **Tiro de salvación Competencias** | Inteligencia y sabiduría |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Manejo de animales, Arcanos, Perspicacia, Medicina, Naturaleza, Percepción, Religión o Supervivencia |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Competencia en herramientas** | Kit de herbolaria |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras ligeras y escudos |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Armadura de cuero, escudo, hoz, foco druídico (bastón), mochila de explorador, kit de herboristería y 9 PO; o (B) 50 PO |

## Convertirse en un druida...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del druida.
- Obtén las características de nivel 1 del Druida, que se enumeran en la tabla de características del Druida.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del druida: Dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y escudos.
- Obtén las características de nivel 1 del Druida, que se enumeran en la tabla de Características del Druida. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

### Características de la clase Druida

Como druida, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de druida especificados. Estas características se enumeran en la tabla de características del druida.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Has aprendido a lanzar hechizos estudiando las fuerzas místicas de la naturaleza. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La siguiente información detalla...

**Características del druida**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Salvaje Forma | Trucos | Preparado Hechizos | — — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo— — 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Lanzamiento de hechizos, druídico, Orden Primordial | — | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Forma salvaje, Compañero salvaje | 2 | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Subclase Druida | 2 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2 | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Resurgimiento salvaje | 2 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 3 | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | + 3 | Furia elemental | 3 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | + 4 | — | 3 | 3 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | + 4 | Característica de subclase | 3 | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | + 4 | — | 3 | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | + 5 | — | 3 | 4 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | 3 | 4 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | + 5 | Furia elemental mejorada | 3 | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | + 6 | — | 4 | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | + 6 | Hechizos de bestias | 4 | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 4 | 4 | 21 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | + 6 | Archidruida | 4 | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

cómo usar esas reglas con hechizos de druida, que aparecen en la lista de hechizos de druida más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.*** Conoces dos trucos de tu elección de la lista de hechizos del Druida. *Druidcraft* y *Producir llama* Se recomiendan.

Siempre que ganes un nivel de Druida, puedes reemplazar uno de tus trucos con otro truco de tu elección de la lista de hechizos de Druida.

Cuando alcanzas los niveles de Druida 4 y 10, aprendes otro truco de tu elección de la lista de hechizos de Druida, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características de Druida.

***Ranuras de hechizo.*** La tabla de Características del Druida muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+.*** Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige cuatro hechizos de nivel 1 de la lista de hechizos del druida. *Amistad animal*, *Curar heridas*, *Fuego de hadas*, y *Onda de trueno* Se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de druida, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla "Características del Druida". Cada vez que aumente ese número, elige hechizos adicionales de la lista de hechizos de druida hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo. Por ejemplo, si eres un druida de nivel 3, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de niveles 1 y 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Druida te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Druida para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.*** Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes cambiar tu lista de hechizos preparados y reemplazar cualquiera de los hechizos con otros hechizos de druida para los que tengas espacios para hechizos.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.*** La sabiduría es tu habilidad para lanzar conjuros para tus conjuros de druida.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar un Foco druídico como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de druida.

## Nivel 1: Druídico

Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Al aprender esta antigua lengua, también desbloqueaste la magia de comunicarte con los animales; siempre tienes la... *Hablar con los animales* hechizo preparado.

Puedes usar Druidic para dejar mensajes ocultos. Tú y quienes conozcan Druidic detectarán automáticamente dicho mensaje. Otros detectarán su presencia. con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 exitosa pero no puede descifrarlo sin magia.

## Nivel 1: Orden Primordial

Te has dedicado a uno de los siguientes roles sagrados de tu elección.

***Mago.*** Conoces un truco adicional de la lista de conjuros del Druida. Además, tu conexión mística con la naturaleza te otorga una bonificación a tus tiradas de Inteligencia (Arcana o Naturaleza). Esta bonificación es igual a tu modificador de Sabiduría (bonificación mínima de +1).

***Guardián.*** Entrenado para la batalla, obtendrás competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras medianas.

## Nivel 2: Forma salvaje

El poder de la naturaleza te permite adoptar la forma de un animal. Como acción adicional, adoptas la forma de una Bestia que hayas aprendido para esta habilidad (consulta "Formas conocidas" más abajo). Permaneces en esa forma durante un número de horas igual a la mitad de tu nivel de Druida o hasta que uses Forma Salvaje de nuevo, tengas el estado de Incapacitado o mueras. También puedes abandonar la forma antes como acción adicional.

***Número de usos.*** Puedes usar Forma Salvaje dos veces. Recuperas un uso gastado al terminar un Descanso Corto y todos los usos gastados al terminar un Descanso Largo.

Obtendrás usos adicionales cuando alcances ciertos niveles de Druida, como se muestra en la columna Forma salvaje de la tabla Características del Druida.

***Formas conocidas.*** Conoces cuatro formas de Bestia para esta función, elegidas entre bloques de estadísticas de Bestia que tienen un Índice de Desafío máximo de 1/4 y que carecen de Velocidad de Vuelo (consulta "Animales" en "Monstruos" para ver las opciones de bloques de estadísticas). **Rata, Caballo de montar, Araña**, y **Lobo** Se recomiendan. Al finalizar un Descanso Largo, puedes reemplazar una de tus formas conocidas por otra forma válida.

Al alcanzar ciertos niveles de Druida, tu número de formas conocidas y el Desafío máximo para ellas aumentan, como se muestra en la tabla de Formas de Bestia. Además, a partir del nivel 8, puedes adoptar una forma con Velocidad de Vuelo.

Al elegir formas conocidas, puedes buscar Bestias elegibles en otras fuentes si el Maestro del Juego te lo permite.

**Formas de bestias**

| druida Nivel | Conocido Formularios | Máximo CR | Volar Velocidad |
|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 1/4 | No |
| 4 | 6 | 1/2 | No |
| 8 | 8 | 1 | Sí |

***Reglas mientras cambias de forma.*** Mientras estás en una forma, conservas tu personalidad, tus recuerdos y tu capacidad de hablar, y se aplican las siguientes reglas:

**Puntos de vida temporales.** Cuando asumes un Wild Forma, obtienes una cantidad de puntos de vida temporales igual a tu nivel de druida.

**Estadísticas del juego.** Tus estadísticas de juego se reemplazan Según el bloque de estadísticas de la Bestia, pero conservas tu tipo de criatura, tus Puntos de Golpe, tus Dados de Puntos de Golpe, tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, tus rasgos de clase, tus idiomas y tus dotes. También conservas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, y usas tu Bonificador de Competencia para obtenerlas, además de obtener las competencias de la criatura. Si un modificador de habilidad o tirada de salvación en el bloque de estadísticas de la Bestia es mayor que el tuyo, usa el del bloque de estadísticas.

**No lanzar hechizos.** No puedes lanzar hechizos, pero sí darle forma. Cambiar no rompe tu Concentración ni interfiere de otra manera con un hechizo que ya hayas lanzado. **Objetos.** Tu capacidad para manipular objetos está determinada Minado por las extremidades de la forma en lugar de las tuyas. Además, eliges si tu equipo cae en tu espacio, se fusiona con tu nueva forma o si lo lleva puesto. El equipo usado funciona con normalidad, pero el DJ decide si es práctico para la nueva forma llevar una pieza de equipo según el tamaño y la forma de la criatura. Tu equipo no cambia de tamaño ni de forma para adaptarse a la nueva forma, y cualquier equipo que la nueva forma no pueda llevar debe caer al suelo o fusionarse con ella. El equipo que se fusiona con la forma no tiene efecto mientras estés en esa forma.

## Nivel 2: Compañero salvaje

Puedes invocar un espíritu de la naturaleza que asume forma animal para ayudarte. Como acción mágica, puedes gastar un espacio de conjuro o usar Forma Salvaje para lanzar el *Encuentra Familiar* hechizo sin componentes materiales.

Cuando lanzas el hechizo de esta manera, el familiar es Fey y desaparece cuando terminas un Descanso Largo.

## Nivel 3: Subclase Druida

Obtendrás una subclase de Druida a tu elección. La subclase Círculo de la Tierra se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Druida. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Druida o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Druida 8, 12 y 16.

### Nivel 5: Resurgimiento salvaje

Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma Salvaje, puedes darte un uso gastando un espacio de hechizo (no se requiere ninguna acción).

Además, puedes gastar un uso de Forma salvaje (no requiere acción) para obtener un espacio de hechizo de nivel 1, pero no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un Descanso prolongado.

## Nivel 7: Furia elemental

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

***Lanzamiento de hechizos potente.*** Añade tu modificador de Sabiduría al daño que infliges con cualquier truco de Druida.

***Golpe primigenio.*** Una vez en cada uno de tus turnos, cuando golpeas a una criatura con una tirada de ataque usando un arma o un ataque de forma Bestia en Forma Salvaje, puedes hacer que el objetivo reciba 1d8 de daño adicional por Frío, Fuego, Rayo o Trueno (elige cuándo golpeas).

## Nivel 15: Furia elemental mejorada

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

***Lanzamiento de hechizos potente.*** Cuando lanzas un truco de druida con un alcance de 10 pies o más, el alcance del hechizo aumenta en 300 pies.

***Golpe primigenio.*** El daño adicional de tu Golpe primigenio aumenta a 2d8.

### Nivel 18: Hechizos de bestias

Mientras usas Forma salvaje, puedes lanzar hechizos en forma de Bestia, excepto cualquier hechizo que tenga un componente Material con un coste especificado o que consuma su componente Material.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Benediciones") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Viaje Dimensional.

## Nivel 20: Archidruida

La vitalidad de la naturaleza florece constantemente dentro de ti, otorgándote los siguientes beneficios.

***Forma silvestre de hoja perenne.*** Siempre que tires Iniciativa y no te queden usos de Forma Salvaje, recuperas un uso gastado de la misma.

***Mago de la naturaleza.*** Puedes convertir usos de Forma Salvaje en un espacio de conjuro (sin acción). Elige varios de tus usos de Forma Salvaje no utilizados y conviértelos en un solo espacio de conjuro; cada uso aporta 2 niveles de conjuro. Por ejemplo, si conviertes dos usos de Forma Salvaje, obtienes un espacio de conjuro de nivel 4. Una vez que uses este beneficio, no podrás volver a usarlo hasta que completes un Descanso Prolongado.

***Longevidad.*** La magia primigenia que posees hace que envejezcas más lentamente. Por cada diez años que pasan, tu cuerpo envejece solo un año.

## Lista de hechizos del druida

Esta sección presenta la lista de hechizos del druida. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

### Trucos (Hechizos de druida de nivel 0)

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Druidcraft* | Transmutación | — |
| *Elementalismo* | Transmutación | — |
| *Guía* | Divinidad | do |
| *Ropa de repaso* | Transmutación | — |
| *Mensaje* | Transmutación | — |
| *Spray venenoso* | Nigromancia | — |
| *Producir llama* | Conjuración | — |
| *Resistencia* | Abjuración | do |
| *Cachiporra* | Transmutación | — |
| *Perdona a los moribundos* | Nigromancia | — |
| *Brisa estrellada* | Evocación | — |

### Hechizos de druida de nivel 1

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Amistad animal* | Encantamiento | — |
| *Persona encantadora* | Encantamiento | — |
| *Crear o destruir agua* | Transmutación | — |
| *Curar heridas* | Abjuración | — |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Detectar venenos y enfermedades* | Divinidad | C, R |
| *Enredar* | Conjuración | do |
| *Fuego de hadas* | Evocación | do |
| *Nube de niebla* | Conjuración | do |
| *Goodberry* | Conjuración | — |
| *Palabra de sanación* | Abjuración | — |
| *Cuchillo de hielo* | Conjuración | — |
| *Saltar* | Transmutación | — |
| *Caminante largo* | Transmutación | — |
| *Protección contra el mal y el bien* | Abjuración | C, M |
| *Purificar alimentos y bebidas* | Transmutación | R |
| *Hablar con los animales* | Divinidad | R |
| *Onda de trueno* | Evocación | — |

### Hechizos de druida de nivel 2

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ayuda* | Abjuración | — |
| *Mensajero animal* | Encantamiento | R |
| *Augurio* | Divinidad | R, M |
| *Piel de corteza* | Transmutación | — |
| *Llama continua* | Evocación | METRO |
| *Visión en la oscuridad* | Transmutación | — |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Ampliar/Reducir* | Transmutación | do |
| *Encuentra trampas* | Divinidad | — |
| *Hoja de llamas* | Evocación | do |
| *Esfera llameante* | Evocación | do |
| *Racha* | Evocación | do |
| *Calentar metal* | Transmutación | do |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |
| *Restauración menor* | Abjuración | — |
| *Localizar animales o plantas* | Divinidad | R |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Rayo de luna* | Evocación | do |
| *Pase sin dejar rastro* | Abjuración | do |
| *Protección contra el veneno* | Abjuración | — |
| *Crecimiento de picos* | Transmutación | do |

### Hechizos de druida de nivel 3

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Llama a Lightning* | Conjuración | do |
| *Conjurar animales* | Conjuración | do |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Fundirse en piedra* | Transmutación | R |
| *Crecimiento de las plantas* | Transmutación | — |
| *Protección contra la energía* | Abjuración | do |
| *Revivificar* | Nigromancia | METRO |
| *Tormenta de aguanieve* | Conjuración | do |
| *Hablar con las plantas* | Transmutación | — |
| *Respiración acuática* | Transmutación | R |
| *Paseo del agua* | Transmutación | R |
| *Muro de viento* | Evocación | do |

**Hechizos de druida de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Plaga* | Nigromancia | — |
| *Monstruo encantador* | Encantamiento | — |
| *Confusión* | Encantamiento | do |
| *Conjurar elementales menores* | Conjuración | do |
| *Conjurar seres del bosque* | Conjuración | do |
| *Control del agua* | Transmutación | do |
| *Divinidad* | Divinidad | R, M |
| *Dominar a la Bestia* | Encantamiento | do |
| *Escudo de fuego* | Evocación | — |
| *Libertad de movimiento* | Abjuración | — |
| *Insecto gigante* | Conjuración | do |
| *Terreno alucinatorio* | Espejismo | — |
| *Tormenta de hielo* | Evocación | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |
| *Organismo polimorfo* | Transmutación | do |
| *Forma de la piedra* | Transmutación | — |
| *Piel de piedra* | Transmutación | C, M |
| *Muro de fuego* | Evocación | do |

**Hechizos de druida de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Caparazón antivida* | Abjuración | do |
| *Despertar* | Transmutación | METRO |
| *Comulgar con la naturaleza* | Divinidad | R |
| *Cono de frío* | Evocación | — |
| *Conjurar elemental* | Conjuración | do |
| *Contagio* | Nigromancia | — |
| *Geas* | Encantamiento | — |
| *Mayor Restauración* | Abjuración | METRO |
| *Plaga de insectos* | Conjuración | do |
| *Cura masiva de heridas* | Abjuración | — |
| *Enlace planar* | Abjuración | METRO |
| *Reencarnar* | Nigromancia | METRO |
| *Adivinación* | Divinidad | C, M |
| *Paso del árbol* | Conjuración | do |
| *Muro de piedra* | Evocación | do |

**Hechizos de druida de nivel 6**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Conjurar Fey* | Conjuración | do |
| *Encuentra el camino* | Divinidad | C, M |
| *De carne a piedra* | Transmutación | do |
| *Sanar* | Abjuración | — |
| *Fiesta de los Héroes* | Conjuración | METRO |
| *Mover la Tierra* | Transmutación | do |
| *Rayo de sol* | Evocación | do |
| *Transporte a través de plantas* | Conjuración | — |
| *Muro de espinas* | Conjuración | do |
| *Paseo del viento* | Transmutación | — |

**Hechizos de druida de nivel 7**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Tormenta de fuego* | Evocación | — |
| *Espejismo Arcano* | Espejismo | — |
| *Cambio de plano* | Conjuración | METRO |
| *Regenerado* | Transmutación | — |
| *Gravedad inversa* | Transmutación | do |
| *Símbolo* | Abjuración | METRO |

**Hechizos de druida de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Formas de animales* | Transmutación | — |
| *Antipatía/Simpatía* | Encantamiento | — |
| *Desconcierto* | Encantamiento | — |
| *Controlar el clima* | Transmutación | do |
| *Terremoto* | Transmutación | do |
| *Nube incendiaria* | Conjuración | do |
| *Resplandor solar* | Evocación | — |
| *Tsunami* | Conjuración | do |

**Hechizos de druida de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Previsión* | Divinidad | — |
| *Cambio de forma* | Transmutación | C, M |
| *Tormenta de venganza* | Conjuración | do |
| *La verdadera resurrección* | Nigromancia | METRO |

## Subclase Druida: Círculo de la Tierra

*Celebre la conexión con el mundo natural*

El Círculo de la Tierra está compuesto por místicos y sabios que custodian el conocimiento y los ritos ancestrales. Estos druidas se reúnen en círculos sagrados de árboles o menhires para susurrar secretos primordiales en druida. Los miembros más sabios del círculo presiden como sacerdotes principales de sus comunidades.

### Nivel 3: Hechizos del Círculo de la Tierra

Al finalizar un Descanso Prolongado, elige un tipo de tierra: árida, polar, templada o tropical. Consulta la tabla a continuación que corresponda al tipo elegido; tienes preparados los hechizos para tu nivel de druida e inferior.

#### Tierra árida

| Nivel de druida | Hechizos circulares |
|---|---|
| 3 | *Difuminar,Manos Ardientes,Perno de fuego* |
| 5 | *Bola de fuego* |
| 7 | *Plaga* |
| 9 | *Muro de piedra* |

#### Tierra polar

| Nivel de druida | Hechizos circulares |
|---|---|
| 3 | *Nube de niebla,Retener a la persona,Rayo de escarcha* |
| 5 | *Tormenta de aguanieve* |
| 7 | *Tormenta de hielo* |
| 9 | *Cono de frío* |

#### Tierra templada

| Nivel de druida | Hechizos circulares |
|---|---|
| 3 | *Paso brumoso,Agarre impactante,Dormir* |
| 5 | *Rayo* |
| 7 | *Libertad de movimiento* |
| 9 | *Paso del árbol* |

#### Tierra tropical

| Nivel de druida | Hechizos circulares |
|---|---|
| 3 | *Salpicadura de ácido,Rayo de enfermedad,Web* |
| 5 | *Nube apestosa* |
| 7 | *Organismo polimorfo* |
| 9 | *Plaga de insectos* |

### Nivel 3: Ayuda de la tierra

Como acción mágica, puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje y elegir un punto a menos de 18 metros de ti. Flores vitalizadoras y espinas drenantes aparecen momentáneamente en una esfera de 3 metros de radio centrada en ese punto. Cada criatura que elijas en la esfera debe realizar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de tu salvación de conjuros; si falla, recibe 2d6 puntos de daño necrótico o la mitad si la supera. Una criatura que elijas en esa área recupera 2d6 puntos de golpe.

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

### Nivel 6: Recuperación natural

Puedes lanzar uno de los hechizos de nivel 1+ que hayas preparado desde tu función Hechizos de Círculo sin gastar un espacio de hechizo, y debes finalizar un Descanso prolongado antes de volver a hacerlo.

Además, al finalizar un Descanso Breve, puedes elegir los espacios de conjuro gastados para recuperar. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o menor a la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia arriba), y ninguno puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un druida de nivel 6, puedes recuperar hasta tres niveles de espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 3, uno de nivel 2 y uno de nivel 1, o tres de nivel 1. Una vez que recuperes espacios de conjuro con esta función, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un Descanso Largo.

### Nivel 10: Protección de la naturaleza

Eres inmune a la condición Envenenado y tienes Resistencia a un tipo de daño asociado con tu elección de tierra actual en la función Hechizos de Círculo, como se muestra en la tabla Protección de la Naturaleza.

**Guardián de la naturaleza**

| Tipo de terreno | Resistencia | Tipo de terreno | Resistencia |
|---|---|---|---|
| Árido | Fuego | Templado | Iluminación |
| Polar | Frío | Tropical | Veneno |

### Nivel 14: Santuario de la naturaleza

Como acción mágica, puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje y hacer que árboles y enredaderas espectrales aparezcan en un cubo de 4,5 metros en el suelo a 36 metros de ti. Permanecen allí durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado o mueras. Tú y tus aliados tienen Media Cobertura mientras estén en esa área, y tus aliados obtienen la Resistencia actual de tu Protección de la Naturaleza mientras estén allí.

Como acción adicional, puedes mover el Cubo hasta 60 pies hasta el suelo dentro de una distancia de 120 pies de ti.

## Combatiente

**Rasgos básicos del luchador**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Fuerza o Destreza |
| **Dado de puntos de vida** | D10 por nivel de luchador |
| **Tiro de salvación** | Fuerza y Constitución |
| **Competencias** | |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Acrobacia, Manejo de animales, Atletismo, Historia, Perspicacia, Intimidación, Persuasión, Percepción o Supervivencia |
| **Competencia con armas** | Armas simples y marciales |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras y escudos ligeros, medianos y pesados |
| **Equipo de arranque** | *Elige A, B, o C:* (A) Cota de malla, Espada larga, Mayal, 8 jabalinas, Mochila del explorador de mazmorras y 4 PO; (B) Armadura de cuero tachonado, Cimitarra, Espada corta, Arco largo, 20 flechas, Carcaj, Mochila del explorador de mazmorras y 11 PO; o (C) 155 PO |

## Convertirse en un luchador...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del luchador.
- Obtén las características de nivel 1 del luchador, que se enumeran en la tabla de características del luchador.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del luchador: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medianas y escudos.
- Obtén las características de nivel 1 del luchador, que se enumeran en la tabla de características del luchador.

### Características de la clase de caza

Como luchador, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de luchador especificados. Estas características se enumeran en la tabla de características de luchador.

### Nivel 1: Estilo de lucha

Has perfeccionado tu destreza marcial y has obtenido una dote de Estilo de Lucha a tu elección (ver "Dotes"). Se recomienda Defensa.

Cada vez que ganes un nivel de luchador, podrás reemplazar la dote que elegiste con una dote de estilo de lucha diferente.

**Características del luchador**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Segundo Viento | Arma Maestría |
|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Estilo de lucha, Segundo aire, Maestría en armas | 2 | 3 |
| 2 | + 2 | Oleada de acción (un uso), Mente táctica | 2 | 3 |
| 3 | + 2 | Subclase de luchador | 2 | 3 |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 |
| 5 | + 3 | Ataque adicional, cambio táctico | 3 | 4 |
| 6 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 |
| 7 | + 3 | Característica de subclase | 3 | 4 |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 4 |
| 9 | + 4 | Indomable (un uso), Maestro táctico | 3 | 4 |
| 10 | + 4 | Característica de subclase | 4 | 5 |
| 11 | + 4 | Dos ataques adicionales | 4 | 5 |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 5 |
| 13 | + 5 | Indomable (dos usos), Ataques estudiados | 4 | 5 |
| 14 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 5 |
| 15 | + 5 | Característica de subclase | 4 | 5 |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 6 |
| 17 | + 6 | Oleada de acción (dos usos), Indomable (tres usos) | 4 | 6 |
| 18 | + 6 | Característica de subclase | 4 | 6 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 4 | 6 |
| 20 | + 6 | Tres ataques adicionales | 4 | 6 |

## Nivel 1: Segundo aire

Tienes una reserva limitada de resistencia física y mental que puedes aprovechar. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar 1d10 puntos de golpe más tu nivel de luchador.

Puedes usar esta función dos veces. Recuperas un uso gastado al terminar un Descanso Corto y todos los usos gastados al terminar un Descanso Largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles de luchador, obtienes más usos de esta característica, como se muestra en la columna Segundo Aire de la tabla Características del luchador.

## Nivel 1: Maestría en armas

Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas simples o marciales a tu elección. Al terminar un Descanso Largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas opciones.

Cuando alcanzas ciertos niveles de luchador, obtienes la capacidad de usar las propiedades de maestría de más tipos de armas, como se muestra en la columna Maestría de armas de la tabla Características de luchador.

### Nivel 2: Oleada de acción

Puedes superar tus límites habituales por un momento. En tu turno, puedes realizar una acción adicional, excepto la acción mágica.

Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo. A partir del nivel 17, puedes usarla dos veces antes de un descanso, pero solo una vez por turno.

## Nivel 2: Mente táctica

Tienes una mente táctica dentro y fuera del campo de batalla. Cuando fallas una prueba de habilidad, puedes gastar un uso de tu Segundo Aire para impulsarte hacia el éxito. En lugar de recuperar Puntos de Golpe, tiras 1d10 y sumas el resultado a la prueba de habilidad, lo que podría convertirla en un éxito. Si la prueba sigue fallando, este uso de tu Segundo Aire no se gasta.

### Nivel 3: Subclase de luchador

Obtendrás una subclase de luchador a tu elección. La subclase de campeón se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de luchador. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de luchador o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que cumplas los requisitos. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de luchador 6, 8, 12, 14 y 16.

## Nivel 5: Ataque extra

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

## Nivel 5: Cambio táctico

Siempre que actives tu Segundo Aire con una Acción Bonus, podrás moverte hasta la mitad de tu Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad.

## Nivel 9: Indomable

Si fallas una tirada de salvación, puedes repetirla con una bonificación igual a tu nivel de guerrero. Debes usar la nueva tirada y no podrás volver a usar esta característica hasta que completes un Descanso Prolongado.

Puedes usar esta función dos veces antes de un descanso prolongado a partir del nivel 13 y tres veces antes de un descanso prolongado a partir del nivel 17.

## Nivel 9: Maestro táctico

Cuando atacas con un arma cuya propiedad de maestría puedes usar, puedes reemplazar esa propiedad con la propiedad Empujar, Debilitar o Ralentizar para ese ataque.

### Nivel 11: Dos ataques adicionales

Puedes atacar tres veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

### Nivel 13: Ataques estudiados

Estudias a tus oponentes y aprendes de cada ataque que realizas. Si realizas una tirada de ataque contra una criatura y fallas, tienes Ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu siguiente turno.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Destreza en Combate.

## Nivel 20: Tres ataques adicionales

Puedes atacar cuatro veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

## Subclase de luchador: Campeón

*Perseguir la excelencia física en el combate*

Un campeón se centra en el desarrollo de la destreza marcial en una búsqueda incansable de la victoria. Combina un entrenamiento riguroso con la excelencia física para asestar golpes devastadores, resistir el peligro y alcanzar la gloria. Ya sea en competiciones atléticas o en sangrientas batallas, los campeones aspiran a la corona del vencedor.

### Nivel 3: Crítico mejorado

Tus tiradas de ataque con armas y golpes sin armas pueden conseguir un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 en el d20.

### Nivel 3: Atleta extraordinario

Gracias a tu capacidad atlética, tienes Ventaja en las tiradas de Iniciativa y en las pruebas de Fuerza (Atletismo).

Además, inmediatamente después de conseguir un golpe crítico, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

### Nivel 7: Estilo de lucha adicional

Obtendrás otra dote de Estilo de lucha de tu elección.

### Nivel 10: Guerrero heroico

La emoción de la batalla te impulsa hacia la victoria. Durante el combate, puedes otorgarte Inspiración Heroica al comenzar tu turno sin ella.

### Nivel 15: Crítico superior

Tus tiradas de ataque con armas y golpes sin armas ahora pueden obtener un golpe crítico con una tirada de 18 a 20 en el d20.

### Nivel 18: Superviviente

Alcanzarás el pináculo de la resiliencia en la batalla, lo que te otorga estos beneficios.

***Desafía a la muerte.*** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra la muerte. Además, si sacas entre 18 y 20 en una tirada de salvación contra la muerte, obtienes el beneficio de sacar un 20.

***Concentración heroica.*** Al comienzo de cada uno de tus turnos, recuperas Puntos de Golpe iguales a 5 más tu modificador de Constitución si estás Ensangrentado y tienes al menos 1 Punto de Golpe.

# Monje

**Rasgos básicos del monje**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Destreza y sabiduría |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de monje |
| **Tiro de salvación Competencias** | Fuerza y destreza |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Acrobacia, atletismo, historia, perspicacia, religión o sigilo |
| **Competencia con armas** | Armas simples y armas marciales que tienen la propiedad de Luz |
| **Competencia en herramientas** | *Elija un tipo de herramientas de artesano o instrumento musical* (ver "Equipo") |
| **Entrenamiento con armadura** | Ninguno |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Lanza, 5 dagas, herramientas de artesano o instrumento musical elegido por la competencia con herramientas anterior, paquete de explorador y 11 GP; o (B) 50 GP |

## Convertirse en monje...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del monje.
- Obtén las características de nivel 1 del Monje, que se enumeran en la tabla de características del Monje.

### Como personaje multiclase

- Obtén el rasgo Dado de puntos de golpe de la tabla de rasgos básicos del monje.
- Obtén las características de nivel 1 del Monje, que se enumeran en la tabla de características del Monje.

### Características de la clase Monje

Como Monje, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Monje especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características del Monje.

**Características del monje**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Marcial Letras | Enfocar Agujas | Sin armadura Movimiento |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Artes marciales, defensa sin armadura | 1d6 | — | — |
| 2 | + 2 | Enfoque del monje, Movimiento sin armadura, Metabolismo asombroso | 1d6 | 2 | + 10 pies. |
| 3 | + 2 | Desviar ataques, subclase de monje | 1d6 | 3 | + 10 pies. |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad, caída lenta | 1d6 | 4 | + 10 pies. |
| 5 | + 3 | Ataque extra, golpe aturdidor | 1d8 | 5 | + 10 pies. |
| 6 | + 3 | Golpes potenciados, característica de subclase | 1d8 | 6 | + 15 pies. |
| 7 | + 3 | Evasión | 1d8 | 7 | + 15 pies. |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 1d8 | 8 | + 15 pies. |
| 9 | + 4 | Movimiento acrobático | 1d8 | 9 | + 15 pies. |
| 10 | + 4 | Mayor enfoque, autorrecuperación | 1d8 | 10 | + 20 pies. |
| 11 | + 4 | Característica de subclase | 1d10 | 11 | + 20 pies. |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 1d10 | 12 | + 20 pies. |
| 13 | + 5 | Desviar energía | 1d10 | 13 | + 20 pies. |
| 14 | + 5 | Superviviente disciplinado | 1d10 | 14 | + 25 pies. |
| 15 | + 5 | Enfoque perfecto | 1d10 | 15 | + 25 pies. |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 1d10 | 16 | + 25 pies. |
| 17 | + 6 | Característica de subclase | 1d12 | 17 | + 25 pies. |
| 18 | + 6 | Defensa superior | 1d12 | 18 | + 30 pies. |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 1d12 | 19 | + 30 pies. |
| 20 | + 6 | Cuerpo y mente | 1d12 | 20 | + 30 pies. |

## Nivel 1: Artes marciales

Tu práctica de artes marciales te otorga dominio de los estilos de combate que utilizan tus armas de Golpe Desarmado y Monje, que son los siguientes:

- Armas cuerpo a cuerpo sencillas
- Armas marciales cuerpo a cuerpo que tienen la propiedad Luz

Obtendrás los siguientes beneficios mientras estés desarmado o empuñando únicamente armas de monje y no estés usando armadura ni empuñando un escudo.

***Bonificación de golpe sin armas.*** Puedes realizar un Golpe desarmado como acción adicional.

***Troquel de artes marciales.*** Puedes tirar 1d6 en lugar del daño normal de tus armas de Golpe Desarmado o Monje. Este dado cambia a medida que subes de nivel de Monje, como se muestra en la columna de Artes Marciales de la tabla de Características del Monje.

***Ataques diestros.*** Puedes usar tu modificador de Destreza en lugar de tu modificador de Fuerza para las tiradas de ataque y daño de tus Golpes Desarmados y armas de Monje. Además, al usar la opción de Agarre o Empujón de tu Golpe Desarmado, puedes usar tu modificador de Destreza en lugar de tu modificador de Fuerza para determinar la CD de la tirada de salvación.

## Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura ni empuñes un escudo, tu clase de armadura base es igual a 10 más tus modificadores de Destreza y Sabiduría.

## Nivel 2: Enfoque del monje

Tu concentración y entrenamiento marcial te permiten aprovechar una fuente de energía extraordinaria en tu interior. Esta energía se representa mediante Puntos de Enfoque. Tu nivel de Monje determina la cantidad de puntos que posees, como se muestra en la columna de Puntos de Enfoque de la tabla de Características del Monje.

Puedes gastar estos puntos para mejorar o potenciar ciertas características del Monje. Comienzas conociendo tres de estas características: Ráfaga de Golpes, Defensa Paciente y Paso del Viento, que se detallan a continuación.

Cuando gastas un Punto de Enfoque, no está disponible hasta que finalizas un Descanso Corto o Largo, al final del cual recuperas todos los puntos gastados.

Algunas características que usan Puntos de Enfoque requieren que tu objetivo realice una tirada de salvación. La CD de salvación es de 8 más tu modificador de Sabiduría y tu Bonificador de Competencia.

***Ráfaga de golpes.*** Puedes gastar 1 Punto de Enfoque para realizar dos Golpes Desarmados como Acción Bonificacional.

***Defensa del Paciente.*** Puedes usar la acción de Desenganchar como acción adicional. Alternativamente, puedes

gasta 1 Punto de Enfoque para realizar las acciones de Desengancharse y Esquivar como Acción Bonificación.

***Paso del viento.*** Puedes usar la acción de Carrera como acción adicional. Alternativamente, puedes gastar 1 Punto de Enfoque para usar las acciones de Desenganche y Carrera como acción adicional, y tu distancia de salto se duplica durante el turno.

## Nivel 2: Movimiento sin armadura

Tu velocidad aumenta 3 metros cuando no llevas armadura ni escudo. Esta bonificación aumenta al alcanzar ciertos niveles de Monje, como se muestra en la tabla de Características del Monje.

### Nivel 2: Metabolismo sobrenatural

Al tirar Iniciativa, puedes recuperar todos los Puntos de Enfoque gastados. Al hacerlo, tira tu dado de Artes Marciales y recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual a tu nivel de Monje más el número obtenido.

Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que finalices un descanso prolongado.

## Nivel 3: Desviar ataques

Cuando una tirada de ataque te impacta y su daño incluye daño contundente, penetrante o cortante, puedes realizar una Reacción para reducir el daño total del ataque contra ti. La reducción equivale a 1d10 más tu modificador de Destreza y nivel de Monje.

Si reduces el daño a 0, puedes gastar 1 Punto de Enfoque para redirigir parte de la fuerza del ataque. Si lo haces, elige una criatura que puedas ver a menos de 1,5 metros de ti si el ataque fue cuerpo a cuerpo, o una criatura que puedas ver a menos de 18 metros de ti que no esté tras Cobertura Total si el ataque fue a distancia. Esa criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o recibir daño igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales más tu modificador de Destreza. El daño es del mismo tipo que el del ataque.

## Nivel 3: Subclase Monje

Obtendrás una subclase de Monje a tu elección. La subclase Guerrero de la Mano Abierta se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Monje. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Monje o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de puntuación de característica (ver “Dotes”) u otra dote de tu elección por la que Califica. Obtienes esta característica nuevamente en los niveles de Monje 8, 12 y 16.

## Nivel 4: Caída lenta

Puedes realizar una Reacción cuando caes para reducir cualquier daño que recibas por la caída en una cantidad igual a cinco veces tu nivel de Monje.

## Nivel 5: Ataque extra

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

## Nivel 5: Golpe aturdidor

Una vez por turno, al impactar a una criatura con un arma de Monje o un Golpe Desarmado, puedes gastar 1 Punto de Enfoque para intentar un golpe aturdidor. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el objetivo queda Aturdido hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si tiene éxito, su Velocidad se reduce a la mitad hasta el comienzo de tu siguiente turno, y la siguiente tirada de ataque realizada contra el objetivo antes de esa fecha tiene Ventaja.

## Nivel 6: Golpes potenciados

Siempre que inflijas daño con tu Golpe desarmado, puede infligir daño de Fuerza según tu elección o su tipo de daño normal.

## Nivel 7: Evasión

Cuando estás sujeto a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en cambio no recibes daño si tienes éxito en la tirada de salvación y solo la mitad del daño si fallas.

No se beneficia de esta característica si tiene la condición de incapacitado.

## Nivel 9: Movimiento acrobático

Mientras no lleves armadura ni empuñes un escudo, obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales y a través de líquidos en tu turno sin caerte durante el movimiento.

## Nivel 10: Enfoque intensificado

Tus Ráfaga de golpes, Defensa paciente y Paso del viento obtienen los siguientes beneficios.

***Ráfaga de golpes.*** Puedes gastar 1 Punto de Enfoque para usar Ráfaga de Golpes y realizar tres Golpes Desarmados con él en lugar de dos.

***Defensa del Paciente.***Cuando gastas un Punto de Enfoque para usar Defensa Paciente, obtienes una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales.

***Paso del viento.***Cuando gastas un Punto de Enfoque para usar Paso del Viento, puedes elegir una criatura voluntaria a 1,5 metros o menos de ti, que sea Grande o menor. Mueves a la criatura contigo hasta el final de tu turno. El movimiento de la criatura no provoca Ataques de Oportunidad.

### Nivel 10: Autorestauración

Con pura fuerza de voluntad, puedes eliminar una de las siguientes condiciones al final de cada uno de tus turnos: Encantado, Asustado o Envenenado.

Además, renunciar a la comida y la bebida no te produce niveles de agotamiento.

### Nivel 13: Desviar energía

Ahora puedes usar tu función Desviar ataques contra ataques que inflijan cualquier tipo de daño, no solo contundente, perforante o cortante.

#### Nivel 14: Superviviente disciplinado

Tu disciplina física y mental te otorgan competencia en todas las tiradas de salvación.

Además, siempre que realices una tirada de salvación y falles, puedes gastar 1 Punto de Enfoque para repetirla y debes usar la nueva tirada.

### Nivel 15: Enfoque perfecto

Cuando tiras Iniciativa y no usas Metabolismo Sobrenatural, recuperas los Puntos de Enfoque gastados hasta que tengas 4 si tienes 3 o menos.

### Nivel 18: Defensa superior

Al comienzo de tu turno, puedes gastar 3 Puntos de Enfoque para protegerte del daño durante 1 minuto o hasta que estés Incapacitado. Durante ese tiempo, tienes Resistencia a todo daño excepto al daño de Fuerza.

#### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Ataque Irresistible.

### Nivel 20: Cuerpo y Mente

Has desarrollado tu cuerpo y mente a nuevas alturas. Tus puntuaciones de Destreza y Sabiduría aumentan en 4, hasta un máximo de 25.

## Subclase de Monje: Guerrero de la Mano Abierta

*Domina las técnicas de combate sin armas*

Los Guerreros de la Mano Abierta son maestros del combate cuerpo a cuerpo. Aprenden técnicas para empujar y derribar a sus oponentes y manipular su propia energía para protegerse del daño.

### Nivel 3: Técnica de mano abierta

Siempre que golpees a una criatura con un ataque otorgado por tu Ráfaga de golpes, puedes imponer uno de los siguientes efectos sobre ese objetivo.

***Podrido.***El objetivo no puede realizar ataques de oportunidad hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Empujar.***El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o será empujado hasta 15 pies lejos de ti.

***Derrocar.***El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o tener la condición Tumbado.

### Nivel 6: Plenitud del cuerpo

Obtienes la capacidad de curarte. Como acción adicional, puedes lanzar tu dado de Artes Marciales. Recuperas una cantidad de Puntos de Golpe igual a la obtenida más tu modificador de Sabiduría (mínimo 1 Punto de Golpe recuperado).

Puedes usar esta característica una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez) y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un Descanso prolongado.

### Nivel 11: Paso veloz

Cuando realizas una Acción Bonus que no sea Paso del Viento, también puedes usar Paso del Viento inmediatamente después de esa Acción Bonus.

### Nivel 17: Palma temblorosa

Obtienes la habilidad de inducir vibraciones letales en el cuerpo de alguien. Al impactar a una criatura con un Golpe Desarmado, puedes gastar 4 Puntos de Enfoque para iniciar estas vibraciones imperceptibles, que duran un número de días igual a tu nivel de Monje. Las vibraciones son inofensivas a menos que realices una acción para detenerlas. Alternativamente, al realizar la acción de Ataque en tu turno, puedes renunciar a uno de los ataques para detener las vibraciones. Para detenerlas, tú y el objetivo deben estar en el mismo plano de existencia. Al detenerlas, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 10d12 de daño de Fuerza si falla o la mitad si tiene éxito.

Solo puedes tener una criatura bajo el efecto de esta habilidad a la vez. Puedes eliminar las vibraciones sin causar daño (sin necesidad de acción).

# Paladín

**Rasgos básicos del paladín**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Fuerza y carisma |
| **Dado de puntos de vida** | D10 por nivel de Paladín |
| **Tiro de salvación Competencias** | Sabiduría y carisma |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Atletismo, Perspicacia, Intimidación, Medicina, Persuasión o Religión |
| **Competencia con armas** | Armas simples y marciales |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras y escudos ligeros, medianos y pesados |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Cota de malla, escudo, espada larga, 6 jabalinas, símbolo sagrado, paquete de sacerdote y 9 GP; o (B) 150 GP |

## Convertirse en un Paladín...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del paladín.
- Obtén las características de nivel 1 del Paladín, que se enumeran en la tabla de características del Paladín.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del paladín: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Consigue las características de nivel 1 del Paladín, que se enumeran en la tabla de Características del Paladín. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

### Características de la clase Paladín

Como Paladín, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Paladín especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características del Paladín.

#### Nivel 1: Imposición de manos

Tu toque bendito puede curar heridas. Cuentas con una reserva de poder curativo que se repone al terminar un Descanso Prolongado. Con esa reserva, puedes restaurar un total de Puntos de Salud igual a cinco veces tu nivel de Paladín.

**Características del paladín**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Canal Divinidad | Preparado Hechizos | — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo— 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Imposición de manos, Lanzamiento de hechizos, Maestría en armas | — | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Estilo de lucha, Castigo del paladín | — | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Canalizar Divinidad, Subclase Paladín | 2 | 4 | 3 | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Ataque extra, corcel fiel | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | + 3 | Aura de protección | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | + 3 | Característica de subclase | 2 | 7 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2 | 7 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | + 4 | Abjurar de los enemigos | 2 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | + 4 | Aura de coraje | 2 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | + 4 | Golpes radiantes | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | + 5 | — | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | + 5 | Restaurando el tacto | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | + 5 | Característica de subclase | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | + 6 | — | 3 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | + 6 | Expansión del aura | 3 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 3 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | + 6 | Característica de subclase | 3 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Como Acción Bonus, puedes tocar una criatura (que podrías ser tú mismo) y extraer poder del fondo de curación para restaurar una cantidad de Puntos de Golpe a esa criatura, hasta la cantidad máxima restante en el fondo.

También puedes gastar 5 Puntos de Golpe de la reserva de poder de curación para eliminar la condición de Envenenado de la criatura; esos puntos tampoco restauran Puntos de Golpe a la criatura.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Has aprendido a lanzar hechizos mediante la oración y la meditación. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los hechizos de Paladín, que aparecen en la lista de hechizos de Paladín más adelante en la descripción de la clase.

***Ranuras de hechizo.*** La tabla de Características del Paladín muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+*** Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige dos hechizos de Paladín de nivel 1. *Heroísmo* y *Golpe abrasador* Se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Paladín, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla de Características de Paladín. Cada vez que aumente ese número, elige hechizos de Paladín adicionales hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla de Características de Paladín. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas ranuras de hechizo. Por ejemplo, si eres un Paladín de nivel 5, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de Paladín de nivel 1 o 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Paladín te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Paladín para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.*** Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes reemplazar un hechizo de tu lista con otro hechizo de Paladín para el que tengas espacios para hechizos.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.*** El carisma es tu habilidad para lanzar hechizos para tus hechizos de paladín.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar un Símbolo Sagrado como Foco de Lanzamiento de Hechizos para tus hechizos de Paladín.

### Nivel 1: Maestría en armas

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

Al finalizar un Descanso Prolongado, puedes cambiar el tipo de armas que elegiste. Por ejemplo, podrías usar las propiedades de maestría de Alabardas y Mayales.

### Nivel 2: Estilo de lucha

Obtienes una dote de Estilo de Lucha a tu elección (consulta "Dotes" para conocer las dotes). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción a continuación.

***Bendito guerrero.*** Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección (consulta la sección de la clase de clérigo para obtener una lista de hechizos de clérigo). *Guía* y *Llama Sagrada* Se recomiendan. Los trucos elegidos cuentan como hechizos de Paladín, y Carisma es tu habilidad para lanzarlos. Al subir de nivel de Paladín, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro de Clérigo.

### Nivel 2: Castigo del paladín

Siempre tienes la *Golpe divino* Hechizo preparado. Además, puedes lanzarlo sin gastar un espacio de hechizo, pero debes completar un Descanso Prolongado antes de poder lanzarlo de esta manera de nuevo.

### Nivel 3: Canalizar la Divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente desde los Planos Exteriores y usarla para potenciar efectos mágicos. Comienzas con uno de estos efectos: Sentido Divino, que se describe a continuación. Otras características del Paladín ofrecen opciones adicionales para el efecto Canalizar Divinidad. Cada vez que uses Canalizar Divinidad de esta clase, eliges qué efecto de esta clase crear.

Puedes usar la Divinidad Canalizadora de esta clase dos veces. Recuperas uno de sus usos gastados al terminar un Descanso Corto y todos los usos gastados al terminar un Descanso Largo. Obtienes un uso adicional al alcanzar el nivel 11 de Paladín.

#### BRompiendoYnuestroOen H

Un paladín intenta mantener los más altos estándares de conducta, pero incluso los más dedicados son falibles. A veces, un paladín transgrede su juramento.

Un paladín que ha roto un voto suele buscar la absolución, pasando una vigilia nocturna como señal de penitencia o realizando un ayuno. Tras un rito de perdón, el paladín empieza de cero.

Si tu Paladín viola su juramento sin arrepentirse, habla con tu DJ. Probablemente debería elegir una subclase más apropiada o incluso abandonar la clase y adoptar otra.

Si un efecto de Canalizar Divinidad requiere una tirada de salvación, la CD es igual a la CD de salvación de conjuros de la característica Lanzamiento de conjuros de esta clase.

***Sentido Divino.*** Como acción adicional, puedes activar tu consciencia para detectar Celestiales, Demonios y No Muertos. Durante los próximos 10 minutos o hasta que tengas la condición de Incapacitado, conoces la ubicación de cualquier criatura de esos tipos a menos de 60 pies de ti, y conoces su tipo de criatura. Dentro del mismo radio, también detectas la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado, como con... *Santificar* deletrear.

## Nivel 3: Subclase Paladín

Obtendrás una subclase de Paladín a tu elección. La subclase Juramento de Devoción se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Paladín. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Paladín o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Paladín 8, 12 y 16.

## Nivel 5: Ataque extra

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

## Nivel 5: Corcel fiel

Puedes pedir la ayuda de un corcel de otro mundo. Siempre tienes la *Encuentra a Steed* hechizo preparado.

También puedes lanzar el hechizo una vez sin gastar un espacio de hechizo y recuperas la capacidad de hacerlo cuando terminas un descanso prolongado.

## Nivel 6: Aura de protección

Irradias un aura protectora invisible en una emanación de 3 metros que se origina en ti. El aura permanece inactiva mientras estés incapacitado.

Tú y tus aliados en el aura obtienen una bonificación a las tiradas de salvación igual a tu modificador de Carisma (bonificación mínima de +1).

Si otro Paladín está presente, una criatura solo puede beneficiarse de un Aura de Protección a la vez; la criatura elige cuál aura mientras está en ella.

### Nivel 9: Abjurar de los enemigos

Como acción mágica, puedes gastar un uso de Canalizar Divinidad de esta clase para abrumar a los enemigos con asombro. Al presentar tu Símbolo Sagrado o arma, puedes seleccionar como objetivo una cantidad de criaturas igual a tu... Modificador de Carisma (mínimo de una criatura) que puedas ver a menos de 18 metros de ti. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Asustado durante 1 minuto o hasta que reciba daño. Mientras esté Asustado, un objetivo solo puede realizar una de las siguientes acciones en sus turnos: moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

## Nivel 10: Aura de coraje

Tú y tus aliados tienen inmunidad al estado de Asustado mientras estén en su Aura de Protección. Si un aliado Asustado entra en el aura, dicho estado no le afecta mientras esté allí.

## Nivel 11: Golpes radiantes

Tus golpes ahora poseen poder sobrenatural. Al impactar a un objetivo con una tirada de ataque con un arma cuerpo a cuerpo o un Golpe sin armas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante adicional.

### Nivel 14: Restaurando el tacto

Al usar Imposición de Manos sobre una criatura, también puedes eliminar una o más de las siguientes condiciones: Cegado, Encantado, Ensordecido, Aterrorizado, Paralizado o Aturdido. Debes gastar 5 Puntos de Golpe de la reserva de curación de Imposición de Manos por cada una de estas condiciones que elimines; estos puntos no restauran Puntos de Golpe a la criatura.

## Nivel 18: Expansión del aura

Tu Aura de Protección ahora es una Emanación de 30 pies.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Visión Verdadera.

### Lista de hechizos del paladín

Esta sección presenta la lista de hechizos del Paladín. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

**Hechizos de paladín de nivel 1**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Bendecir* | Encantamiento | C, M |
| *Dominio* | Encantamiento | — |
| *Curar heridas* | Abjuración | — |
| *Detectar el mal y el bien* | Divinidad | do |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Detectar venenos y enfermedades* | Divinidad | C, R |

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Favor divino* | Transmutación | — |
| *Golpe divino* | Evocación | — |
| *Heroísmo* | Encantamiento | do |
| *Protección contra el mal y el bien* | Abjuración | C, M |
| *Purificar alimentos y bebidas* | Transmutación | R |
| *Golpe abrasador* | Evocación | — |
| *Escudo de la fe* | Abjuración | do |

**Hechizos de paladín de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ayuda* | Abjuración | — |
| *Encuentra a Steed* | Conjuración | — |
| *Suave reposo* | Nigromancia | R, M |
| *Restauración menor* | Abjuración | — |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Arma mágica* | Transmutación | — |
| *Oración de sanación* | Abjuración | — |
| *Protección contra el veneno* | Abjuración | — |
| *Golpe brillante* | Transmutación | do |
| *Vínculo de protección* | Abjuración | METRO |
| *Zona de la Verdad* | Encantamiento | — |

**Hechizos de paladín de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Crear alimentos y agua* | Conjuración | — |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Círculo mágico* | Abjuración | METRO |
| *Eliminar maldición* | Abjuración | — |
| *Revivificar* | Nigromancia | METRO |

**Hechizos de paladín de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Aura de vida* | Abjuración | do |
| *Destierro* | Abjuración | do |
| *Sala de la muerte* | Abjuración | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |

**Hechizos de paladín de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Disipar el mal y el bien* | Abjuración | do |
| *Geas* | Encantamiento | — |
| *Mayor Restauración* | Abjuración | METRO |
| *Resucitar a los muertos* | Nigromancia | METRO |

## Subclase de Paladín: Juramento de Devoción

*Defender los ideales de justicia y orden*

El Juramento de Devoción vincula a los Paladines con los ideales de justicia y orden. Estos Paladines representan el arquetipo del caballero de brillante armadura. Se rigen por los más altos estándares de conducta, y algunos, para bien o para mal, exigen al resto del mundo los mismos estándares.

Muchos de quienes hacen este juramento son devotos de los dioses de la ley y el bien, y utilizan los principios de sus dioses como medida de su devoción personal. Otros consideran a los ángeles como sus ideales e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos o escudos de armas.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- Deja que tu palabra sea tu promesa.
- Protege a los débiles y nunca temas actuar.
- Que vuestras buenas obras sean un ejemplo.

### Nivel 3: Hechizos de juramento de devoción

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos hechizos listos; cuando alcanzas un nivel de Paladín especificado en la tabla de hechizos del Juramento de Devoción, a partir de entonces siempre tendrás preparados los hechizos enumerados.

**Hechizos de juramento de devoción**

| Hechizos de nivel de paladín | |
|---|---|
| 3 | *Protección contra el mal y el bien*, *Escudo de la fe* |
| 5 | *Ayuda*,*Zona de la Verdad* |
| 9 | *Faro de esperanza*,*Disipar magia* |
| 13 | *Libertad de movimiento*, *Guardián de la fe* |
| 17 | *Comuna*,*Golpe de llama* |

## Nivel 3: Arma Sagrada

Al realizar la acción de Ataque, puedes gastar un uso de tu Canalizar Divinidad para imbuir con energía positiva un arma cuerpo a cuerpo que sostengas. Durante 10 minutos o hasta que uses esta habilidad de nuevo, sumas tu modificador de Carisma a las tiradas de ataque que realices con esa arma (bonificación mínima de +1), y cada vez que impactes con ella, provocas que inflija su tipo de daño normal o daño Radiante.

El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue 20 pies más allá.

Puedes finalizar este efecto antes (sin acción). Este efecto también finaliza si no llevas el arma.

## Nivel 7: Aura de devoción

Tú y tus aliados tienen inmunidad al estado de Encantado mientras estén en su Aura de Protección. Si un aliado Encantado entra en el aura, dicho estado no le afecta mientras esté allí.

### Nivel 15: Golpe de protección

Tu castigo mágico ahora irradia energía protectora. Siempre que lances...*Golpe divino*Tú y tus aliados tienen Media Cobertura mientras estén en tu Aura de Protección. El aura tiene este beneficio hasta el comienzo de tu siguiente turno.

### Nivel 20: Nimbo Sagrado

Como acción adicional, puedes imbuir tu Aura de Protección con poder sagrado, lo que te otorga los beneficios que se indican a continuación durante 10 minutos o hasta que los termines (sin necesidad de acción). Una vez que uses esta habilidad, no podrás volver a usarla hasta que termines un Descanso Prolongado. También puedes restaurarla gastando un espacio de hechizo de nivel 5 (sin necesidad de acción).

***Barrio Santo.***Tienes Ventaja en cualquier tirada de salvación que te obligue a realizar un Demonio o un No Muerto.

***Daño radiante.***Siempre que un enemigo comienza su turno en el aura, esa criatura recibe daño radiante igual a tu modificador de Carisma más tu bonificación de competencia.

***Luz del sol.***El aura está llena de luz brillante que es la luz del sol.

## Guardabosque

**Rasgos básicos del Ranger**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Destreza y sabiduría |
| **Dado de puntos de vida** | D10 por nivel de Ranger |
| **Tiro de salvación Competencias** | Fuerza y destreza |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 3:*Manejo de animales, Atletismo, Perspicacia, Investigación, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia |
| **Competencia con armas** | Armas simples y marciales |
| **Entrenamiento con armadura** | Armaduras ligeras y medias y escudos |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:*(A) Armadura de cuero tachonado, cimitarra, espada corta, arco largo, 20 flechas, carcaj, foco druídico (ramita de muérdago), mochila del explorador y 7 PO; o (B) 150 PO |

## Convertirse en un Ranger...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del Ranger.
- Obtén las características de nivel 1 del Ranger, que se enumeran en la tabla de características del Ranger.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del Ranger: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades del Ranger y entrenamiento con armaduras ligeras y medianas y escudos.
- Obtén las características de nivel 1 del Explorador, que se enumeran en la tabla de Características del Explorador. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

### Características de la clase Ranger

Como Explorador, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Explorador especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características de Explorador.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Has aprendido a canalizar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar hechizos. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los hechizos de Explorador, que aparecen en la lista de hechizos de Explorador más adelante en la descripción de la clase.

***Ranuras de hechizo.***La tabla de Características del Explorador muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

**Características del Ranger**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Favorecido Enemigo | Preparado Hechizos | — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo— 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Lanzamiento de hechizos, Enemigo favorito, Maestría en armas | 2 | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Explorador hábil, estilo de lucha | 2 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Subclase de guardabosques | 2 | 4 | 3 | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Ataque extra | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | + 3 | Errabundo | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | + 3 | Característica de subclase | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | + 4 | Pericia | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | + 4 | Incansable | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | + 4 | Característica de subclase | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | + 5 | Cazador implacable | 5 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | + 5 | El velo de la naturaleza | 5 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | + 5 | Característica de subclase | 5 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | + 6 | Cazador preciso | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | + 6 | Sentidos salvajes | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | + 6 | Asesino de enemigos | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

***Hechizos preparados de nivel 1+.*** Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige dos hechizos de Explorador de nivel 1. *Curar heridas* y *Golpe de atrapamiento* Se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Explorador, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla de Características de Explorador. Cada vez que aumente ese número, elige hechizos de Explorador adicionales hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla de Características de Explorador. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo. Por ejemplo, si eres un Explorador de nivel 5, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de Explorador de nivel 1 o 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Explorador te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Explorador para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.*** Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes reemplazar un hechizo de tu lista con otro hechizo de explorador para el que tengas espacios para hechizos.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.*** La sabiduría es tu habilidad para lanzar conjuros para tus conjuros de Explorador.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar un Foco druídico como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de explorador.

## Nivel 1: Enemigo Favorito

Siempre tienes la *Marca del cazador* Hechizo preparado. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar un espacio de conjuro y recuperas todos los usos gastados de esta habilidad al terminar un Descanso Prolongado.

La cantidad de veces que puedes lanzar el hechizo sin un espacio de hechizo aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de Explorador, como se muestra en la columna Enemigo favorecido de la tabla Características del Explorador.

## Nivel 1: Maestría en armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría de dos tipos de armas de tu

elección con la que tienes competencia, como arcos largos y espadas cortas.

Al finalizar un Descanso Prolongado, puedes cambiar el tipo de armas que elegiste. Por ejemplo, podrías usar las propiedades de maestría de Cimitarras y Espadas Largas.

### Nivel 2: Explorador hábil

Gracias a tus viajes obtendrás los siguientes beneficios.

***Pericia.*** Elige una de tus habilidades en la que no tengas experiencia. Obtendrás experiencia en esa habilidad.

***Idiomas.*** Conoces dos idiomas de tu elección de las tablas de idiomas en "Creación de personajes".

### Nivel 2: Estilo de lucha

Obtienes una dote de Estilo de Lucha a tu elección (ver "Dotes"). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción a continuación.

***Guerrero druídico.*** Aprendes dos trucos de druida de tu elección (consulta la sección de la clase de druida para obtener una lista de hechizos de druida). *Guía* y *Brisa estrellada* Se recomiendan. Los trucos elegidos cuentan como hechizos de Explorador, y Sabiduría es tu habilidad para lanzarlos. Al subir de nivel de Explorador, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro de Druida.

#### Nivel 3: Subclase de guardabosques

Obtendrás una subclase de Explorador a tu elección. La subclase de Cazador se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Explorador. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Explorador o inferior.

#### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Explorador 8, 12 y 16.

### Nivel 5: Ataque extra

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Ataque en tu turno.

### Nivel 6: Itinerante

Tu velocidad aumenta 3 metros cuando no llevas armadura pesada. También tienes una velocidad de trepar y una velocidad de nado iguales a tu velocidad.

### Nivel 9: Experiencia

Elige dos de tus habilidades en las que no tengas experiencia. Obtendrás experiencia en ellas.

### Nivel 10: Incansable

Las fuerzas primarias ahora te ayudan a impulsar tus viajes, otorgándote los siguientes beneficios.

***Puntos de vida temporales.*** Como acción mágica, puedes obtener una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a 1d8 más tu modificador de Sabiduría (mínimo 1). Puedes usar esta acción tantas veces como tu modificador de Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Disminuir el agotamiento.*** Cada vez que finalizas un descanso corto, tu nivel de agotamiento, si lo hay, disminuye en 1.

### Nivel 13: Cazador implacable

Recibir daño no puede romper tu concentración en *Marca del cazador*.

#### Nivel 14: Velo de la Naturaleza

Invocas espíritus de la naturaleza para ocultarte mágicamente. Como acción adicional, puedes obtener la condición de Invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Puedes usar esta característica una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez) y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un Descanso prolongado.

### Nivel 17: Cazador preciso

Tienes Ventaja en las tiradas de ataque contra la criatura marcada actualmente por tu *Marca del cazador*.

### Nivel 18: Sentidos salvajes

Tu conexión con las fuerzas de la naturaleza te otorga Vista ciega con un alcance de 30 pies.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Benediciones") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Viaje Dimensional.

#### Nivel 20: Asesino de enemigos

El daño muere de tu *Marca del cazador* es un d10 en lugar de un d6.

### Lista de hechizos del guardabosques

Esta sección presenta la lista de hechizos del Explorador. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

**Hechizos de guardabosques de nivel 1**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Alarma* | Abjuración | R |
| *Amistad animal* | Encantamiento | — |
| *Curar heridas* | Abjuración | — |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Detectar venenos y enfermedades* | Divinidad | C, R |
| *Golpe de atrapamiento* | Conjuración | do |
| *Enredar* | Conjuración | do |
| *Nube de niebla* | Conjuración | do |
| *Goodberry* | Conjuración | — |
| *Marca del cazador* | Divinidad | do |
| *Saltar* | Transmutación | — |
| *Caminante largo* | Transmutación | — |
| *Hablar con los animales* | Divinidad | R |

**Hechizos de guardabosques de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ayuda* | Abjuración | — |
| *Mensajero animal* | Encantamiento | R |
| *Piel de corteza* | Transmutación | — |
| *Visión en la oscuridad* | Transmutación | — |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Encuentra trampas* | Divinidad | — |
| *Racha* | Evocación | do |
| *Restauración menor* | Abjuración | — |
| *Localizar animales o plantas* | Divinidad | R |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Arma mágica* | Transmutación | — |
| *Pase sin dejar rastro* | Abjuración | do |
| *Protección contra el veneno* | Abjuración | — |
| *Silencio* | Espejismo | C, R |
| *Crecimiento de picos* | Transmutación | do |

**Hechizos de guardabosques de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Conjurar animales* | Conjuración | do |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Fundirse en piedra* | Transmutación | R |
| *No detección* | Abjuración | METRO |
| *Crecimiento de las plantas* | Transmutación | — |
| *Protección contra la energía* | Abjuración | do |
| *Revivificar* | Nigromancia | METRO |
| *Hablar con las plantas* | Transmutación | — |
| *Respiración acuática* | Transmutación | R |
| *Paseo del agua* | Transmutación | R |
| *Muro de viento* | Evocación | do |

**Hechizos de guardabosques de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Conjurar seres del bosque* | Conjuración | do |
| *Dominar a la Bestia* | Encantamiento | do |
| *Libertad de movimiento* | Abjuración | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |
| *Piel de piedra* | Transmutación | C, M |

**Hechizos de guardabosques de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Comulgar con la naturaleza* | Divinidad | R |
| *Mayor Restauración* | Abjuración | METRO |
| *Paso del árbol* | Conjuración | do |

### Subclase de guardabosques: Cazador

*Proteger la naturaleza y a las personas de la destrucción*

Acechas presas en la naturaleza y en otros lugares, usando tus habilidades como cazador para proteger la naturaleza y a las personas de todo el mundo de las fuerzas que querrían destruirlos.

#### Nivel 3: Conocimiento del cazador

Puedes invocar las fuerzas de la naturaleza para revelar ciertas fortalezas y debilidades de tu presa. Mientras que una criatura está marcada por tu...*Marca del cazador*, sabes si esa criatura tiene inmunidades, resistencias o vulnerabilidades, y si la criatura tiene alguna, sabes cuáles son.

### Nivel 3: Presa del cazador

Obtendrás una de las siguientes opciones de función a tu elección. Al finalizar un descanso corto o largo, puedes reemplazar la opción elegida por la otra.

***Cazador de colosos.***Tu tenacidad puede debilitar incluso a los enemigos más resistentes. Al impactar a una criatura con un arma, esta le inflige 1d8 de daño adicional si le faltan algunos Puntos de Golpe. Puedes infligir este daño adicional solo una vez por turno.

***Destructor de hordas.***Una vez en cada uno de tus turnos, cuando realizas un ataque con un arma, puedes realizar otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que esté a 5 pies del objetivo original, que esté dentro del alcance del arma y que no hayas atacado en este turno.

### Nivel 7: Tácticas defensivas

Obtendrás una de las siguientes opciones de función a tu elección. Al finalizar un descanso corto o largo, puedes reemplazar la opción elegida por la otra.

***Escapar de la Horda.***Los ataques de oportunidad tienen desventaja contra usted.

***Defensa de múltiples ataques.***Cuando una criatura te golpea con una tirada de ataque, esa criatura tiene Desventaja en todas las demás tiradas de ataque contra ti en este turno.

### Nivel 11: Presa del cazador superior

Una vez por turno cuando infliges daño a una criatura marcada por tu*Marca del cazador*, también puedes infligir el daño adicional de ese hechizo a una criatura diferente que puedas ver dentro de los 30 pies de la primera criatura.

### Nivel 15: Defensa del cazador superior

Cuando recibes daño, puedes realizar una Reacción para darte Resistencia a ese daño y a cualquier otro daño del mismo tipo hasta el final del turno actual.

# Pícaro

**Rasgos básicos del pícaro**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Destreza |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de Pícaro |
| **Tiro de salvación Competencias** | Destreza e inteligencia |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 4:*Acrobacia, Atletismo, Engaño, Perspicacia, Intimidación, Investigación, Percepción, Persuasión, Juego de manos o Sigilo |
| **Competencia con armas** | Armas simples y armas marciales que tienen la propiedad Finesse o Light |
| **Competencia en herramientas** | Herramientas de ladrones |
| **Entrenamiento con armadura** | Armadura ligera |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:*(A) Armadura de cuero, 2 dagas, espada corta, arco corto, 20 flechas, carcaj, herramientas de ladrón, mochila de ladrón y 8 GP; o (B) 100 GP |

## Convertirse en un pícaro...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del pícaro.
- Obtén las características de nivel 1 del Pícaro, que se enumeran en la tabla de características del Pícaro.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del pícaro: dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades del pícaro, competencia con herramientas de ladrones y entrenamiento con armadura ligera.

- Obtén las características de nivel 1 del Pícaro, que se enumeran en la tabla de características del Pícaro.

## Características de la clase Pícaro

Como Pícaro, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Pícaro especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características del Pícaro.

### Nivel 1: Experiencia

Obtienes Pericia en dos de tus habilidades preferidas. Se recomiendan Prestidigitación y Sigilo si tienes competencia en ellas.

En el nivel 6 de Pícaro, obtienes Pericia en dos habilidades más de tu elección.

### Nivel 1: Ataque furtivo

Sabes cómo atacar con sutileza y aprovechar la distracción del enemigo. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura que golpees con un ataque.

**Características de Rogue**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Ataque furtivo |
|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Pericia, Ataque furtivo, Jerga de ladrones, Maestría en armas | 1d6 |
| 2 | + 2 | Acción astuta | 1d6 |
| 3 | + 2 | Subclase Pícaro, Puntería Firme | 2d6 |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 2d6 |
| 5 | + 3 | Golpe astuto, esquiva asombrosa | 3d6 |
| 6 | + 3 | Pericia | 3d6 |
| 7 | + 3 | Evasión, talento confiable | 4d6 |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4d6 |
| 9 | + 4 | Característica de subclase | 5d6 |
| 10 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5d6 |
| 11 | + 4 | Golpe astuto mejorado | 6d6 |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 6d6 |
| 13 | + 5 | Característica de subclase | 7d6 |
| 14 | + 5 | Golpes tortuosos | 7d6 |
| 15 | + 5 | Mente resbaladiza | 8d6 |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 8d6 |
| 17 | + 6 | Característica de subclase | 9d6 |
| 18 | + 6 | Elusivo | 9d6 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 10d6 |
| 20 | + 6 | Golpe de suerte | 10d6 |

Tira si tienes Ventaja en la tirada y el ataque usa un arma de Finesse o a distancia. El tipo de daño adicional es el mismo que el del arma.

No necesitas Ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 5 pies del objetivo, el aliado no tiene la condición Incapacitado y no tienes Desventaja en la tirada de ataque.

El daño adicional aumenta a medida que obtienes niveles de Pícaro, como se muestra en la columna Ataque furtivo de la tabla Características de Pícaro.

### Nivel 1: Jerga de ladrones

Aprendiste varios idiomas en las comunidades donde pusiste en práctica tus talentos pícaros. Conoces la jerga de los ladrones y otro idioma de tu elección, que puedes elegir de las tablas de idiomas en "Creación de personajes".

### Nivel 1: Maestría en armas

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

Al finalizar un Descanso Prolongado, puedes cambiar el tipo de armas que elegiste. Por ejemplo, podrías usar las propiedades de maestría de Cimitarras y Espadas Cortas.

### Nivel 2: Acción astuta

Tu rapidez mental y agilidad te permiten moverte y actuar con rapidez. En tu turno, puedes realizar una de las siguientes acciones adicionales: Correr, Retirarse o Esconderse.

### Nivel 3: Subclase Pícaro

Obtendrás una subclase de Pícaro a tu elección. La subclase de Ladrón se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Pícaro. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Pícaro o inferior.

#### Nivel 3: Apuntar con firmeza

Como Acción Adicional, obtienes Ventaja en tu próxima tirada de ataque del turno actual. Puedes usar esta característica solo si no te has movido durante este turno y, tras usarla, tu Velocidad es 0 hasta el final del turno actual.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Pícaro 8, 10, 12 y 16.

## Nivel 5: Golpe astuto

Has desarrollado ingeniosas maneras de usar tu Ataque Furtivo. Al infligir daño con Ataque Furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe Astuto. Cada efecto tiene un coste de dado, que es la cantidad de dados de daño de Ataque Furtivo que debes descartar para añadir el efecto. Retiras el dado antes de tirar, y el efecto ocurre inmediatamente después de infligir el daño del ataque. Por ejemplo, si añades el efecto de Veneno, resta 1d6 del daño del Ataque Furtivo antes de tirar.

Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 más tu modificador de Destreza y tu Bono de Competencia.

***Veneno (Coste: 1d6).*** Añades una toxina a tu ataque, lo que obliga al objetivo a realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el objetivo queda envenenado durante 1 minuto. Al final de cada turno, el objetivo envenenado repite la tirada, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.

Para usar este efecto, debes tener en tu persona un Kit de Envenenamiento.

***Viaje (Coste: 1d6).*** Si el objetivo es Grande o más pequeño, debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o tener la condición Tumbado.

***Retirarse (Coste: 1d6).*** Inmediatamente después del ataque, te mueves hasta la mitad de tu Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad.

### Nivel 5: Esquiva sobrenatural

Cuando un atacante que puedes ver te golpea con una tirada de ataque, puedes realizar una Reacción para reducir a la mitad el daño del ataque contra ti (redondeado hacia abajo).

## Nivel 7: Evasión

Puedes esquivar con agilidad ciertos peligros. Cuando te sometes a un efecto que te permite realizar una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibes daño si superas la tirada de salvación y solo la mitad si fallas. No puedes usar esta característica si estás incapacitado.

### Nivel 7: Talento confiable

Siempre que realices una prueba de habilidad que utilice una de tus competencias con habilidades o herramientas, puedes tratar una tirada de d20 de 9 o menor como un 10.

## Nivel 11: Golpe astuto mejorado

Puedes usar hasta dos efectos de Golpe astuto cuando infliges daño de Ataque furtivo, pagando el coste del dado por cada efecto.

### Nivel 14: Golpes tortuosos

Has practicado nuevas formas de usar tu Ataque Furtivo con astucia. Los siguientes efectos ahora están entre tus opciones de Golpe Astuto.

***Aturdimiento (Coste: 2d6).*** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o, en su siguiente turno, sólo podrá realizar una de las siguientes acciones: moverse o realizar una acción o una Acción adicional.

***Noquear (Coste: 6d6).*** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución, o quedará inconsciente durante 1 minuto o hasta que reciba daño. El objetivo inconsciente repite la tirada de salvación al final de cada turno, y el efecto sobre sí mismo finaliza si tiene éxito.

***Oscuro (Coste: 3d6).*** El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza, o tendrá la condición de Cegado hasta el final de su siguiente turno.

### Nivel 15: Mente resbaladiza

Tu mente astuta es excepcionalmente difícil de controlar. Obtienes competencia en tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.

### Nivel 18: Escurridizo

Eres tan evasivo que los atacantes rara vez te dominan. Ninguna tirada de ataque puede tener Ventaja contra ti a menos que tengas la condición de Incapacitado.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver «Dotes») u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición del Espíritu Nocturno.

## Nivel 20: Golpe de suerte

Tienes una habilidad maravillosa para triunfar cuando lo necesitas. Si fallas una tirada de D20, puedes convertir la tirada en un 20.

Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

## Subclase de pícaro: ladrón

*La búsqueda del tesoro como un aventurero clásico*

Una mezcla de ladrón, cazador de tesoros y explorador, eres la personificación del aventurero. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, obtienes habilidades útiles para adentrarte en las ruinas y aprovechar al máximo los objetos mágicos que encuentres allí.

### Nivel 3: Manos rápidas

Como acción adicional, puedes realizar una de las siguientes acciones.

***Juego de manos.*** Haz una prueba de Destreza (Juego de manos) para abrir una cerradura o desarmar una trampa con herramientas de ladrones o para robar un bolsillo.

***Utilice un objeto.*** Realiza la acción Utilizar o realiza la acción Magia para usar un objeto mágico que requiera esa acción.

### Nivel 3: Trabajo del segundo piso

Has entrenado para llegar a lugares especialmente difíciles de alcanzar, lo que te otorga estos beneficios.

***Trepador.*** Obtienes una Velocidad de escalada igual a tu Velocidad.

***Saltador.*** Puedes determinar tu distancia de salto usando tu Destreza en lugar de tu Fuerza.

### Nivel 9: Sigilo supremo

Obtendrás la siguiente opción de Golpe astuto.

***Ataque sigiloso (Coste: 1d6).*** Si tienes la condición Invisible de la acción Esconderse, este ataque no termina esa condición si terminas el turno detrás de Cobertura de Tres Cuartos o Cobertura Total.

### Nivel 13: Usar dispositivo mágico

Has aprendido a maximizar el uso de objetos mágicos, lo que te otorga los siguientes beneficios.

***Sintonización.*** Puedes sintonizar hasta cuatro objetos mágicos a la vez.

***Cargos.*** Siempre que uses una propiedad de un objeto mágico que consuma cargas, tira 1d6. Con un 6, usas la propiedad sin consumir cargas.

***Pergaminos.*** Puedes utilizar cualquier *Pergamino de hechizo*, usando Inteligencia como tu habilidad para lanzar conjuros. Si el conjuro es un truco o un conjuro de nivel 1, puedes lanzarlo con seguridad. Si el pergamino contiene un conjuro de nivel superior, primero debes superar una prueba de Inteligencia (Arcano) (CD 10 más el nivel del conjuro). Si la prueba tiene éxito, lanzas el conjuro desde el pergamino. Si falla, el pergamino se desintegra.

### Nivel 17: Reflejos del ladrón

Eres experto en tender emboscadas y escapar rápidamente del peligro. Puedes jugar dos turnos durante la primera ronda de cualquier combate. Juegas el primer turno con tu Iniciativa normal y el segundo con tu Iniciativa menos 10.

# Hechicero

**Rasgos básicos del hechicero**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Carisma |
| **Dado de puntos de vida** | D6 por nivel de hechicero |
| **Tiro de salvación Competencias** | Constitución y Carisma |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Arcanos, engaño, perspicacia, intimidación, persuasión o religión |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Entrenamiento con armadura** | Ninguno |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) Lanza, 2 dagas, foco arcano (cristal), paquete de mazmorrista y 28 GP; o (B) 50 GP |

## Convertirse en un hechicero...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del hechicero.
- Obtén las características de nivel 1 del Hechicero, que se enumeran en la tabla de características del Hechicero.

### Como personaje multiclase

- Obtén el dado de puntos de golpe de la tabla de rasgos básicos del hechicero.
- Obtén las características de nivel 1 del Hechicero, que se enumeran en la tabla de Características del Hechicero. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

### Características de la clase Hechicero

Como Hechicero, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Hechicero especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características del Hechicero.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Aprovechando tu magia innata, puedes lanzar hechizos. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los hechizos de Hechicero, que aparecen en la lista de hechizos de Hechicero más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.*** Conoces cuatro trucos de Hechicero de tu elección. *Luz*, *Prestidigitación*, *Agarre impactante*, y *Explosión hechicera* Se recomiendan. Al subir de nivel de Hechicero, puedes reemplazar uno de tus trucos de esta característica con otro truco de Hechicero de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles de Hechicero 4 y 10, aprendes otro truco de Hechicero de tu elección, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características del Hechicero.

***Ranuras de hechizo.*** La tabla de características del hechicero muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tu hechizo de nivel 1+.

**Características del hechicero**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Brujería Agujas | Trucos | Preparado Hechizos | — — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo—— 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Lanzamiento de hechizos, Hechicería innata | — | 4 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Fuente de Magia, Metamagia | 2 | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | + 2 | Subclase de hechicero | 3 | 4 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Puntuación de habilidad Mejora | 4 | 5 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | + 3 | Hechicero Restauración | 5 | 5 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 6 | 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | + 3 | La hechicería encarnada | 7 | 5 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | + 3 | Puntuación de habilidad Mejora | 8 | 5 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | + 4 | — | 9 | 5 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | + 4 | Metamagia | 10 | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | + 4 | — | 11 | 6 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | + 4 | Puntuación de habilidad Mejora | 12 | 6 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | + 5 | — | 13 | 6 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | 14 | 6 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | + 5 | — | 15 | 6 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | + 5 | Puntuación de habilidad Mejora | 16 | 6 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | + 6 | Metamagia | 17 | 6 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | + 6 | Característica de subclase | 18 | 6 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 19 | 6 | 21 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | + 6 | Apoteosis arcana | 20 | 6 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Hechizos. Recuperas todos los espacios gastados al terminar un descanso prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+.*** Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige dos hechizos de Hechicero de nivel 1. *Manos Ardientes* y *Detectar magia* se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Hechicero, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla de Características de Hechicero. Cada vez que aumente ese número, elige hechizos de Hechicero adicionales hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla de Características de Hechicero. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas ranuras de hechizo. Por ejemplo, si eres un Hechicero de nivel 3, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de Hechicero de nivel 1 o 2 en cualquier combinación.

Si otra característica de Hechicero te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan. contra la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta función, pero esos hechizos de otra manera contarán como hechizos de Hechicero para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.*** Cada vez que ganes un nivel de Hechicero, podrás reemplazar un hechizo de tu lista con otro hechizo de Hechicero para el que tengas espacios de hechizo.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.*** El carisma es tu habilidad para lanzar hechizos para tus hechizos de hechicero.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar un Foco Arcano como Foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de Hechicero.

## Nivel 1: Hechicería innata

Un evento de tu pasado te marcó profundamente, impregnándote de una magia latente. Como acción adicional, puedes desatar esa magia durante 1 minuto, durante el cual obtienes los siguientes beneficios:

- La CD de salvación de tus hechizos de Hechicero aumenta en 1.
- Tienes Ventaja en las tiradas de ataque de los hechizos de Hechicero que lances.

Puedes usar esta función dos veces y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso prolongado.

### Nivel 2: Fuente de Magia

Puedes acceder a la fuente de magia que reside en tu interior. Esta fuente está representada por los Puntos de Hechicería, que te permiten crear diversos efectos mágicos.

Tienes 2 Puntos de Hechicería y obtienes más a medida que alcanzas niveles superiores, como se muestra en la columna de Puntos de Hechicería de la tabla de Características del Hechicero. No puedes tener más Puntos de Hechicería que la cantidad indicada en la tabla para tu nivel. Recuperas todos los Puntos de Hechicería gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

Puedes usar tus puntos de hechicería para potenciar las opciones siguientes, junto con otras características, como Metamagia, que utilizan esos puntos.

***Conversión de espacios de hechizo en puntos de hechicería.*** Puedes gastar un espacio de hechizo para obtener una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del espacio (no se requiere ninguna acción).

***Creación de ranuras de hechizos.*** Como acción adicional, puedes transformar los puntos de hechicería no gastados en una ranura de conjuro. La tabla "Crear ranuras de conjuro" muestra el coste de crear una ranura de conjuro de un nivel determinado y el nivel mínimo de hechicero necesario para crearla. Puedes crear una ranura de conjuro de nivel 5 como máximo.

Cualquier espacio de hechizo que crees con esta característica desaparece cuando terminas un descanso prolongado.

**Creación de ranuras de hechizo**

| Ranura de hechizo Nivel | Punto de brujería Costo | Hechicero Min. Nivel |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 |
| 3 | 5 | 5 |
| 4 | 6 | 7 |
| 5 | 7 | 9 |

### Nivel 2: Metamagia

Como tu magia fluye desde dentro, puedes modificar tus hechizos según tus necesidades; obtienes dos opciones metamágicas a tu elección en "Opciones metamágicas" más adelante en la descripción de esta clase. Usas las opciones elegidas para modificar temporalmente los hechizos que lanzas. Para usar una opción, debes gastar la cantidad de puntos de hechicería que cuesta.

Solo puedes usar una opción Metamágica en un hechizo cuando lo lanzas a menos que se indique lo contrario en una de esas opciones.

Al subir de nivel de Hechicero, puedes reemplazar una de tus opciones metamágicas por una que no conozcas. Obtienes dos opciones más al subir de nivel de Hechicero 10 y dos más al subir de nivel de Hechicero 17.

### Nivel 3: Subclase de hechicero

Obtendrás una subclase de Hechicero a tu elección. La subclase de Hechicería Dracónica se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Hechicero. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Hechicero o inferior.

#### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Hechicero 8, 12 y 16.

### Nivel 5: Restauración Hechicera

Al finalizar un Descanso Breve, puedes recuperar los Puntos de Hechicería gastados, pero no más de la mitad de tu nivel de Hechicero (redondeado hacia abajo). Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que finalices un Descanso Largo.

### Nivel 7: Hechicería encarnada

Si no te quedan usos de Hechicería Innata, puedes usarla si gastas 2 Puntos de Hechicería cuando realizas la Acción Bonus para activarla.

Además, mientras tu característica Hechicería innata esté activa, puedes usar hasta dos de tus opciones de Metamagia en cada hechizo que lances.

#### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Benediciones") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Viaje Dimensional.

### Nivel 20: Apoteosis Arcana

Mientras tu característica Hechicería Innata esté activa, puedes usar una opción Metamágica en cada uno de tus turnos sin gastar Puntos de Hechicería en ella.

## Opciones metamágicas

Las siguientes opciones están disponibles para tu función Metamágica. Se presentan en orden alfabético.

#### Hechizo de cuidado

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo que obliga a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puedes proteger a algunas de ellas de la fuerza total del hechizo. Para ello, gasta 1 Punto de Hechicería y elige un número de esas criaturas igual a tu modificador de Carisma (mínimo una criatura). La criatura elegida supera automáticamente su tirada de salvación contra el hechizo, y

No sufre ningún daño si normalmente sufriría la mitad del daño en una salvación exitosa.

### Hechizo distante

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo con un alcance de al menos 1,5 metros, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su alcance. O cuando lanzas un hechizo con un alcance de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para aumentar su alcance a 9 metros.

## Hechizo potenciado

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando haces una tirada de daño para un hechizo, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para volver a tirar una cantidad de dados de daño hasta tu modificador de Carisma (mínimo uno), y debes usar las nuevas tiradas.

Puedes usar Hechizo Potenciado incluso si ya has usado una opción Metamágica diferente durante el lanzamiento del hechizo.

## Hechizo extendido

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo que tiene una duración de 1 minuto o más, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para duplicar su duración hasta una duración máxima de 24 horas.

Si el hechizo afectado requiere Concentración, tienes Ventaja en cualquier tirada de salvación que realices para mantener esa Concentración.

## Hechizo intensificado

*Coste: 2 puntos de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo que obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, puedes gastar 2 Puntos de Hechicería para darle a un objetivo del hechizo Desventaja en las tiradas de salvación contra el hechizo.

## Hechizo acelerado

*Coste: 2 puntos de hechicería*

Al lanzar un hechizo cuyo tiempo de lanzamiento es igual a una acción, puedes gastar 2 Puntos de Hechicería para convertir el tiempo de lanzamiento en una Acción Bonus. No puedes modificar un hechizo de esta forma si ya has lanzado un hechizo de nivel 1 o superior en el turno actual, ni puedes lanzar un hechizo de nivel 1 o superior en este turno después de modificar un hechizo de esta forma.

### Hechizo de búsqueda

*Coste: 1 punto de hechicería*

Si realizas una tirada de ataque para un hechizo y fallas, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada.

Puedes usar el Hechizo de Búsqueda incluso si ya has usado una opción Metamágica diferente durante el lanzamiento del hechizo.

## Hechizo sutil

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para lanzarlo sin ningún componente Verbal, Somático o Material, excepto los componentes Materiales que son consumidos por el hechizo o que tienen un coste especificado en el hechizo.

### Hechizo transmutado

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo que inflige un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos enumerados: Ácido, Frío, Fuego, Rayo, Veneno, Trueno.

## Hechizo gemelo

*Coste: 1 punto de hechicería*

Cuando lanzas un hechizo, como *Persona encantadora*, que se puede lanzar con un espacio de hechizo de nivel superior para seleccionar una criatura adicional, puedes gastar 1 Punto de Hechicería para aumentar el nivel efectivo del hechizo en 1.

### Lista de hechizos del hechicero

Esta sección presenta la lista de hechizos del Hechicero. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

**Trucos (Hechizos de hechicero de nivel 0)**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Salpicadura de ácido* | Evocación | — |
| *Toque frío* | Nigromancia | — |
| *Luces danzantes* | Espejismo | do |
| *Elementalismo* | Transmutación | — |
| *Perno de fuego* | Evocación | — |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Mano de mago* | Conjuración | — |
| *Ropa de repaso* | Transmutación | — |
| *Mensaje* | Transmutación | — |
| *Ilusión menor* | Espejismo | — |
| *Spray venenoso* | Nigromancia | — |
| *Prestidigitación* | Transmutación | — |
| *Rayo de escarcha* | Evocación | — |
| *Agarre impactante* | Evocación | — |
| *Explosión hechicera* | Evocación | — |
| *Golpe verdadero* | Divinidad | — |

**Hechizos de hechicero de nivel 1**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Manos Ardientes* | Evocación | — |
| *Persona encantadora* | Encantamiento | — |
| *Orbe cromático* | Evocación | METRO |
| *Spray de color* | Espejismo | — |
| *Comprender idiomas* | Divinidad | R |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Disfrazarse* | Espejismo | — |
| *Retirada expedita* | Transmutación | do |
| *Vida falsa* | Nigromancia | – |
| *Caída de plumas* | Transmutación | — |
| *Nube de niebla* | Conjuración | do |
| *Grasa* | Conjuración | — |
| *Cuchillo de hielo* | Conjuración | — |
| *Saltar* | Transmutación | — |
| *Armadura de mago* | Abjuración | — |
| *Misil mágico* | Evocación | — |
| *Rayo de enfermedad* | Nigromancia | — |
| *Blindaje* | Abjuración | — |
| *Imagen silenciosa* | Espejismo | do |
| *Dormir* | Encantamiento | do |
| *Onda de trueno* | Evocación | — |

**Hechizos de hechicero de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Alterar el yo* | Transmutación | do |
| *Ceguera/Sordera* | Transmutación | — |
| *Difuminar* | Espejismo | do |
| *Oscuridad* | Evocación | do |
| *Visión en la oscuridad* | Transmutación | — |
| *Detectar pensamientos* | Divinidad | do |
| *Aliento de dragón* | Transmutación | do |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Ampliar/Reducir* | Transmutación | do |
| *Hoja de llamas* | Evocación | do |
| *Esfera llameante* | Evocación | do |
| *Racha* | Evocación | do |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |
| *Invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Golpear* | Transmutación | — |
| *Erigir por levitación* | Transmutación | do |
| *Arma mágica* | Transmutación | — |
| *Imagen reflejada* | Espejismo | — |
| *Paso brumoso* | Conjuración | — |
| *Rayo abrasador* | Evocación | — |
| *Ver invisibilidad* | Divinidad | — |
| *Romper* | Evocación | — |
| *Escalada de araña* | Transmutación | do |
| *Sugerencia* | Encantamiento | do |
| *Web* | Conjuración | do |

**Hechizos de hechicero de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Parpadear* | Transmutación | — |
| *Clarividencia* | Divinidad | C, M |
| *Contrahechizo* | Abjuración | — |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Miedo* | Espejismo | do |
| *Bola de fuego* | Evocación | — |
| *Volar* | Transmutación | do |
| *Forma gaseosa* | Transmutación | do |
| *Prisa* | Transmutación | do |
| *Patrón hipnótico* | Espejismo | do |
| *Rayo* | Evocación | — |
| *Imagen principal* | Espejismo | do |
| *Protección contra la energía* | Abjuración | do |
| *Tormenta de aguanieve* | Conjuración | do |
| *Lento* | Transmutación | do |
| *Nube apestosa* | Conjuración | do |
| *Lenguas* | Divinidad | — |
| *Toque vampírico* | Nigromancia | do |
| *Respiración acuática* | Transmutación | R |
| *Paseo del agua* | Transmutación | R |

**Hechizos de hechicero de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Destierro* | Abjuración | do |
| *Plaga* | Nigromancia | — |
| *Monstruo encantador* | Encantamiento | — |
| *Confusión* | Encantamiento | do |
| *Puerta de dimensión* | Conjuración | — |
| *Dominar a la Bestia* | Encantamiento | do |
| *Escudo de fuego* | Evocación | — |
| *Mayor invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Tormenta de hielo* | Evocación | — |
| *Organismo polimorfo* | Transmutación | do |
| *Piel de piedra* | Transmutación | C, M |
| *Esfera vitriólica* | Evocación | — |
| *Muro de fuego* | Evocación | do |

**Hechizos de hechicero de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Animar objetos* | Transmutación | do |
| *Mano Arcana* | Evocación | do |
| *Muerte en la nube* | Conjuración | do |
| *Cono de frío* | Evocación | — |
| *Creación* | Espejismo | — |
| *Persona dominante* | Encantamiento | do |
| *Sostén al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Plaga de insectos* | Conjuración | do |
| *Aparente* | Espejismo | — |
| *Telequinesia* | Transmutación | do |
| *Círculo de teletransportación* | Conjuración | METRO |
| *Muro de piedra* | Evocación | do |

**Hechizos de hechicero de nivel 6**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Cadena de relámpagos* | Evocación | — |
| *Círculo de la muerte* | Nigromancia | METRO |
| *Desintegrarse* | Transmutación | — |
| *Mordedura de ojo* | Nigromancia | do |
| *De carne a piedra* | Transmutación | do |
| *Esfera congelada* | Evocación | — |
| *Globo de invulnerabilidad* | Abjuración | do |
| *Sugerencia masiva* | Encantamiento | — |
| *Mover la Tierra* | Transmutación | do |
| *Rayo de sol* | Evocación | do |
| *Visión verdadera* | Divinidad | METRO |

**Hechizos de hechicero de nivel 7**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Bola de fuego de explosión retardada* | Evocación | do |
| *Etereidad* | Conjuración | — |
| *Dedo de la muerte* | Nigromancia | — |
| *Tormenta de fuego* | Evocación | — |
| *Cambio de plano* | Conjuración | METRO |
| *Spray prismático* | Evocación | — |
| *Gravedad inversa* | Transmutación | do |
| *Teletransportarse* | Conjuración | — |

**Hechizos de hechicero de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Semiplano* | Conjuración | — |
| *Dominar al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Terremoto* | Transmutación | do |
| *Nube incendiaria* | Conjuración | do |
| *Palabra de poder aturdir* | Encantamiento | — |
| *Resplandor solar* | Evocación | — |

**Hechizos de hechicero de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Puerta* | Conjuración | C, M |
| *Enjambre de meteoritos* | Evocación | — |
| *Palabra de poder matar* | Encantamiento | — |
| *Detener el tiempo* | Transmutación | — |
| *Desear* | Conjuración | — |

## Subclase de hechicero: Hechicería dracónica

*Respira la magia de los dragones*

Tu magia innata proviene del don de un dragón. Quizás un dragón ancestral, al enfrentarse a la muerte, te legó parte de su poder mágico a ti o a tu ancestro. Quizás hayas absorbido la magia de un lugar imbuido del poder de los dragones. O quizás hayas manipulado un tesoro extraído del tesoro de un dragón, impregnado de poder dracónico. O quizás tengas un ancestro dragón.

### Nivel 3: Resiliencia dracónica

La magia de tu cuerpo manifiesta rasgos físicos de tu don dracónico. Tus puntos de vida máximos aumentan en 3 y en 1 al subir de nivel.

Partes de tu cuerpo también están cubiertas por escamas similares a las de un dragón. Mientras no lleves armadura, tu Clase de Armadura base es de 10, más tus modificadores de Destreza y Carisma.

### Nivel 3: Hechizos dracónicos

Cuando alcances un nivel de Hechicero especificado en la tabla de Hechizos Dracónicos, a partir de entonces siempre tendrás preparados los hechizos enumerados.

**Hechizos dracónicos**

| Hechicero Nivel | Hechizos |
|---|---|
| 3 | *Alterar el yo*,*Orbe cromático*,*Dominio*, *Aliento de dragón* |
| 5 | *Miedo*,*Volar* |
| 7 | *Ojo Arcano*,*Monstruo encantador* |
| 9 | *Leyenda y tradición*,*Invocar dragón* |

### Nivel 6: Afinidad elemental

Tu magia dracónica tiene afinidad con un tipo de daño asociado con los dragones. Elige uno de estos tipos: Ácido, Frío, Fuego, Rayo o Veneno.

Tienes Resistencia a ese tipo de daño, y cuando lanzas un hechizo que inflige daño de ese tipo, puedes añadir tu modificador de Carisma a una tirada de daño de ese hechizo.

### Nivel 14: Alas de dragón

Como acción adicional, puedes hacer que aparezcan alas dracónicas en tu espalda. Las alas duran 1 hora o hasta que las rechaces (sin necesidad de acción). Mientras duren, tienes una velocidad de vuelo de 18 metros.

Una vez que uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un Descanso prolongado a menos que gastes 3 Puntos de Hechicería (no se requiere ninguna acción) para restaurar su uso.

### Nivel 18: Compañero Dragón

Puedes lanzar*Invocar dragón*Sin componente material. También puedes lanzarlo una vez sin espacio de conjuro, y recuperas la habilidad de lanzarlo de esta manera al terminar un Descanso Prolongado.

Al comenzar a lanzar el hechizo, puedes modificarlo para que no requiera Concentración. Si lo haces, la duración del hechizo será de 1 minuto para ese lanzamiento.

# Brujo

**Rasgos básicos del brujo**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Carisma |
| **Dado de puntos de vida** | D8 por nivel de Brujo |
| **Tiro de salvación Competencias** | Sabiduría y carisma |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:*Arcanos, Engaño, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza o Religión |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Entrenamiento con armadura** | Armadura ligera |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:*(A) Armadura de cuero, hoz, 2 dagas, foco arcano (orbe), libro (conocimiento oculto), paquete de erudito y 15 GP; o (B) 100 GP |

## Convertirse en un brujo...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del brujo.
- Obtén las características de nivel 1 del Brujo, que se enumeran en la tabla de características del Brujo.

### Como personaje multiclase

- Obtén los siguientes rasgos de la tabla de rasgos básicos del brujo: dado de puntos de golpe y entrenamiento con armadura ligera.
- Obtén las características de nivel 1 del Brujo, que se enumeran en la tabla de Características del Brujo. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

## Características de la clase Brujo

Como Brujo, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de Brujo especificados. Estas características se enumeran en la tabla de Características del Brujo.

#### Nivel 1: Invocaciones sobrenaturales

Has desenterrado Invocaciones Arcanas, fragmentos de conocimiento prohibido que te otorgan una habilidad mágica duradera u otras lecciones. Obtienes una invocación a tu elección, como el Pacto del Tomo. Las invocaciones se describen en la sección "Opciones de Invocación Arcana" más adelante en la descripción de esta clase.

***Prerrequisitos.***Si una invocación tiene un prerrequisito, debes cumplirlo para aprenderla. Por ejemplo, si una invocación requiere que seas un Brujo de nivel 5 o superior, puedes seleccionarla una vez que alcances el nivel 5.

***Reemplazo y obtención de invocaciones.***Siempre que ganes un nivel de Brujo, puedes reemplazar una de tus invocaciones por otra para la que

**Características del brujo**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Misterioso Invocaciones | Trucos | Preparado Hechizos | Deletrear Tragamonedas | Ranura Nivel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Invocaciones sobrenaturales, Magia de pacto | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | + 2 | Astucia mágica | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | + 2 | Subclase de brujo | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 |
| 5 | + 3 | — | 5 | 3 | 6 | 2 | 3 |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 5 | 3 | 7 | 2 | 3 |
| 7 | + 3 | — | 6 | 3 | 8 | 2 | 4 |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 6 | 3 | 9 | 2 | 4 |
| 9 | + 4 | Contactar con el Patrón | 7 | 3 | 10 | 2 | 5 |
| 10 | + 4 | Característica de subclase | 7 | 4 | 10 | 2 | 5 |
| 11 | + 4 | Arcano Místico (hechizo de nivel 6) | 7 | 4 | 11 | 3 | 5 |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 8 | 4 | 11 | 3 | 5 |
| 13 | + 5 | Arcano Místico (hechizo de nivel 7) | 8 | 4 | 12 | 3 | 5 |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | 8 | 4 | 12 | 3 | 5 |
| 15 | + 5 | Arcano Místico (hechizo de nivel 8) | 9 | 4 | 13 | 3 | 5 |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 9 | 4 | 13 | 3 | 5 |
| 17 | + 6 | Arcano Místico (hechizo de nivel 9) | 9 | 4 | 14 | 4 | 5 |
| 18 | + 6 | — | 10 | 4 | 14 | 4 | 5 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 10 | 4 | 15 | 4 | 5 |
| 20 | + 6 | Maestro arcano | 10 | 4 | 15 | 4 | 5 |

calificar. No puedes reemplazar una invocación si es un prerrequisito para otra invocación que ya tienes.

Cuando alcanzas ciertos niveles de Brujo, obtienes más invocaciones de tu elección, como se muestra en la columna Invocaciones de la tabla Características del Brujo.

No puedes elegir la misma invocación más de una vez a menos que su descripción indique lo contrario.

### Nivel 1: Magia de pacto

Mediante una ceremonia oculta, has hecho un pacto con una entidad misteriosa para obtener poderes mágicos. La entidad es una voz en las sombras —su identidad es incierta—, pero su don es concreto: la capacidad de lanzar hechizos. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de hechizos. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con los hechizos de Brujo, que aparecen en la lista de hechizos de Brujo más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.*** Conoces dos trucos de Brujo de tu elección. *Explosión sobrenatural* y *Prestidigitación* se recomiendan. Al subir de nivel como Brujo, puedes reemplazar uno de tus trucos de esta característica con otro truco de Brujo de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de Brujo, aprendes otro truco de Brujo de tu elección, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características del Brujo.

***Ranuras de hechizo.*** La tabla de Características del Brujo muestra cuántas ranuras de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de Brujo de niveles 1 a 5. También muestra el nivel de esas ranuras, todas del mismo nivel. Recuperas todas las ranuras de hechizo de Magia de Pacto gastadas al finalizar un Descanso Corto o Largo.

Por ejemplo, cuando eres un Brujo de nivel 5, tienes dos espacios para hechizos de nivel 3. Para lanzar el hechizo de nivel 1 *Persona encantadora*, debes gastar uno de esos espacios y lanzarlo como un hechizo de nivel 3.

***Hechizos preparados de nivel 1+.*** Prepara la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para empezar, elige dos hechizos de Brujo de nivel 1. *Persona encantadora* y *Maleficio* se recomiendan.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Brujo, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla "Características del Brujo". Cada vez que aumente ese número, elige hechizos de Brujo adicionales hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel no superior al que se muestra en la columna "Nivel de Ranura" de la tabla para tu nivel. Al llegar al nivel 6, por ejemplo, aprendes un nuevo hechizo de Brujo, que puede ser de los niveles 1 a 3.

Si otra característica del Brujo te otorga hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan.

contra la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta función, pero de lo contrario esos hechizos contarán como hechizos de Brujo para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.***Cada vez que ganes un nivel de Brujo, puedes reemplazar un hechizo de tu lista con otro hechizo de Brujo de un nivel elegible.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.***El carisma es la habilidad de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de brujo.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.***Puedes usar un Foco Arcano como Foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de Brujo.

## Nivel 2: Astucia mágica

Puedes realizar un rito esotérico durante 1 minuto. Al finalizar, recuperas las ranuras de hechizo de Magia de Pacto gastadas, pero no más de la mitad de tu máximo (redondeando hacia arriba). Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que completes un Descanso Prolongado.

## Nivel 3: Subclase de Brujo

Obtendrás una subclase de Brujo a tu elección. La subclase Patrón Demonio se detalla después de su descripción. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Brujo. Durante el resto de tu carrera, obtendrás todas las características de tu subclase que sean de tu nivel de Brujo o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Brujo 8, 12 y 16.

### Nivel 9: Contactar con el usuario

Antes, solías contactar con tu mecenas a través de intermediarios. Ahora puedes comunicarte directamente; siempre tienes la...*Contactar con otro avión* Hechizo preparado. Con esta característica, puedes lanzar el hechizo sin gastar un espacio de conjuro para contactar con tu patrón y superarás automáticamente la tirada de salvación.

Una vez que lances el hechizo con esta característica, no podrás volver a hacerlo de esta manera hasta que termines un Descanso prolongado.

## Nivel 11: Arcano Místico

Tu patrón te otorga un secreto mágico llamado arcano. Elige un hechizo de brujo de nivel 6 como arcano.

Puedes lanzar tu hechizo arcano una vez sin gastar un espacio de hechizo, y debes finalizar un Descanso prolongado antes de poder lanzarlo de esta manera nuevamente.

Como se muestra en la tabla de Características del Brujo, obtienes otro hechizo de Brujo a tu elección, que puede lanzarse de esta manera, al alcanzar los niveles de Brujo 13 (hechizo de nivel 7), 15 (hechizo de nivel 8) y 17 (hechizo de nivel 9). Recuperas todos los usos de tu Arcano Místico al finalizar un Descanso Prolongado.

Siempre que ganes un nivel de Brujo, podrás reemplazar uno de tus hechizos arcanos con otro hechizo de Brujo del mismo nivel.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver "Dotes") u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda Bendición del Destino.

## Nivel 20: Maestro arcano

Cuando usas tu característica Astucia mágica, recuperas todos los espacios de hechizo de Magia de pacto gastados.

## Opciones de invocación sobrenatural

Las opciones de Invocación Eldritch aparecen en orden alfabético.

### Explosión agonizante

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+, un truco de brujo que inflige daño*

Elige uno de tus trucos de brujo conocidos que inflija daño. Puedes añadir tu modificador de Carisma a las tiradas de daño de ese hechizo.

***Repetible.***Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco válido diferente.

### Armadura de las Sombras

Puedes lanzar*Armadura de mago*sobre ti mismo sin gastar un espacio de hechizo.

### Paso ascendente

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+*

Puedes lanzar*Erigir por levitación*sobre ti mismo sin gastar un espacio de hechizo.

### La vista del diablo

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Puedes ver normalmente en condiciones de luz tenue y oscuridad, tanto mágica como no mágica, dentro de un radio de 120 pies de ti mismo.

### Hoja devoradora

*Prerrequisito: Brujo de nivel 12+, Invocación de Hoja Sedienta*

El Ataque Extra de tu invocación Espada Sedienta otorga dos ataques extra en lugar de uno.

### Mente sobrenatural

Tienes Ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la Concentración.

### Castigo sobrenatural

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+, Invocación del Pacto de la Espada*

Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con tu arma del pacto, puedes gastar un espacio de hechizo de Magia del pacto para infligir 1d8 puntos de daño de Fuerza adicional al objetivo.

más otros 1d8 por nivel del espacio de conjuro, y puedes darle al objetivo la condición de Tumbado si es Enorme o más pequeño.

#### Lanza sobrenatural

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+, un truco de brujo que inflige daño*

Elige uno de tus trucos de brujo conocidos que inflija daño y tenga un alcance de más de 3 metros. Al lanzarlo, su alcance aumenta en metros equivalentes a 30 veces tu nivel de brujo.

***Repetible.*** Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco válido diferente.

### Vigor diabólico

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Puedes lanzar *Vida falsa* sobre ti mismo sin gastar un espacio de conjuro. Al lanzar el conjuro con esta característica, no tiras el dado para calcular los Puntos de Golpe Temporales; obtienes automáticamente el número más alto.

### Mirada de dos mentes

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+*

Puedes usar una Acción Bonus para tocar a una criatura voluntaria y percibir a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura esté en el mismo plano de existencia que tú, puedes usar una Acción Bonus en turnos posteriores para mantener esta conexión, extendiendo la duración hasta el final de tu siguiente turno. La conexión termina si no la mantienes de esta manera.

Mientras percibes a través de los sentidos de la otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que posea esa criatura y puedes lanzar hechizos como si estuvieras en tu espacio o en el espacio de la otra criatura si los dos están a 60 pies uno del otro.

#### Don de las profundidades

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+*

Puedes respirar bajo el agua y obtienes una Velocidad de natación igual a tu Velocidad.

También puedes lanzar *Respiración acuática* Una vez sin gastar un espacio de hechizo. Recuperas la habilidad de lanzarlo de esta manera al terminar un Descanso Prolongado.

### Don de los protectores

*Prerrequisito: Brujo de nivel 9+, Invocación del Pacto del Tomo*

Aparecerá una nueva página en tu *Libro de las Sombras* Cuando la conjuras. Con tu permiso, una criatura puede escribir su nombre en esa página, que puede contener tantos nombres como tu modificador de Carisma (mínimo un nombre).

Cuando cualquier criatura cuyo nombre esté en la página se reduce a 0 Puntos de Golpe pero no muere directamente, el La criatura se reduce mágicamente a 1 punto de golpe. Una vez activada esta magia, ninguna criatura puede beneficiarse de ella hasta que completes un Descanso Prolongado.

Como acción mágica, puedes borrar un nombre en la página tocándolo.

### Inversión del Maestro de la Cadena

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+, Invocación del Pacto de la Cadena*

Cuando lanzas *Encuentra Familiar*, infundes al familiar invocado con una medida de tu poder sobrenatural, lo que le otorga a la criatura los siguientes beneficios.

***Aéreo o acuático.*** El familiar obtiene una velocidad de vuelo o una velocidad de natación (a elección) de 40 pies.

***Ataque rápido.*** Como acción adicional, puedes ordenarle al familiar que realice la acción de ataque.

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

***Tu ahorro DC.*** Si el familiar obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, utiliza tu CD de salvación de hechizo.

***Resistencia.*** Cuando el familiar recibe daño, puedes realizar una Reacción para otorgarle Resistencia contra ese daño.

### Lecciones de los primeros

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Has recibido conocimiento de una entidad antigua del multiverso, lo que te permite obtener una dote de Origen a tu elección (ver "Dotes").

***Repetible.*** Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige una dote de Origen diferente.

#### Bebedor de vida

*Prerrequisito: Brujo de nivel 9+, Invocación del Pacto de la Espada*

Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con tu arma del pacto, puedes infligir 1d6 de daño necrótico, psíquico o radiante adicional (a tu elección) a la criatura, y puedes gastar uno de tus dados de puntos de golpe para tirarlo y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a la tirada más tu modificador de Constitución (mínimo de 1 punto de golpe).

#### Máscara de muchas caras

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Puedes lanzar *Disfrazarse* sin gastar un espacio de hechizo.

#### Maestro de las innumerables formas

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+*

Puedes lanzar *Alterar el yo* sin gastar un espacio de hechizo.

#### Visiones brumosas

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Puedes lanzar *Imagen silenciosa* sin gastar un espacio de hechizo.

### Uno con sombras

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+*

Mientras estés en un área de luz tenue u oscuridad, puedes lanzar *Invisibilidad* sobre ti mismo sin gastar un espacio de hechizo.

### Salto de otro mundo

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+*

Puedes lanzar *Saltar* sobre ti mismo sin gastar un espacio de hechizo.

### Pacto de la Espada

Como acción adicional, puedes conjurar un arma de pacto en tu mano (un arma cuerpo a cuerpo simple o marcial de tu elección con la que te vinculas) o crear un vínculo con un arma mágica que toques. No puedes vincularte con un arma mágica si alguien más está en sintonía con ella o si otro brujo está vinculado con ella. Hasta que el vínculo termine, tienes competencia con el arma y puedes usarla como foco de lanzamiento de conjuros.

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

Tu vínculo con el arma termina si vuelves a usar la Acción Bonus de esta característica, si el arma se encuentra a más de 1,5 metros de ti durante 1 minuto o más, o si mueres. Un arma conjurada desaparece al terminar el vínculo.

### Pacto de la Cadena

Aprendes el *Encuentra Familiar* hechizo y puede lanzarlo como una acción mágica sin gastar un espacio de hechizo.

Cuando lanzas el hechizo, eliges una de las formas normales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: **Diablillo, Pseudodragón, Quasit, Esqueleto, Esfinge de la Maravilla, Sprite,** o **Serpiente venenosa** ((ver "Monstruos" para el bloque de estadísticas del familiar).

Además, cuando realizas la acción de Ataque, puedes renunciar a uno de tus propios ataques para permitir que tu familiar realice un ataque propio con su Reacción.

### Pacto del Tomo

Uniendo hebras de sombra, evocas un libro en tu mano al final de un Descanso Corto o Largo. Este *Libro de las Sombras* (Tú determinas su apariencia) contiene magia sobrenatural a la que solo tú puedes acceder, lo que te otorga los beneficios a continuación. El libro desaparece si conjuras otro libro con esta característica o si mueres.

***Trucos y rituales.*** Cuando aparezca el libro, elige tres trucos y dos hechizos de nivel 1 con la etiqueta Ritual. Los hechizos pueden ser de la lista de hechizos de cualquier clase y deben ser hechizos que no tengas preparados. Mientras tengas el libro contigo, tendrás los hechizos elegidos preparados, que funcionan como hechizos de Brujo.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Puedes usar el libro como foco de lanzamiento de hechizos.

#### Explosión repelente

*Prerrequisito: Brujo de nivel 2+, un truco de brujo que inflige daño mediante una tirada de ataque.*

Elige uno de tus trucos de Brujo conocidos que requiera una tirada de ataque. Al golpear a una criatura Grande o menor con ese truco, puedes empujarla hasta 3 metros lejos de ti.

***Repetible.*** Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco válido diferente.

### Hoja sedienta

*Prerrequisito: Brujo de nivel 5+, Invocación del Pacto de la Espada*

Obtienes la característica Ataque Extra solo para tu arma del pacto. Con esta característica, puedes atacar dos veces con el arma en lugar de una al realizar la acción de Ataque en tu turno.

#### Visiones de reinos distantes

*Prerrequisito: Brujo de nivel 9+*

Puedes lanzar *Ojo Arcano* sin gastar un espacio de hechizo.

### Susurros de la tumba

*Prerrequisito: Brujo de nivel 7+*

Puedes lanzar *Hablar con los muertos* sin gastar un espacio de hechizo.

#### Vista de bruja

*Prerrequisito: Brujo de nivel 15+*

Tienes visión verdadera con un alcance de 30 pies.

#### Lista de hechizos del brujo

Esta sección presenta la lista de hechizos del Brujo. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

### Trucos (Hechizos de brujo de nivel 0)

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Toque frío* | Nigromancia | — |
| *Explosión sobrenatural* | Evocación | — |
| *Mano de mago* | Conjuración | — |
| *Ilusión menor* | Espejismo | — |
| *Spray venenoso* | Nigromancia | — |
| *Prestidigitación* | Transmutación | — |
| *Golpe verdadero* | Divinidad | — |

### Hechizos de brujo de nivel 1

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Perdición* | Encantamiento | do |
| *Persona encantadora* | Encantamiento | — |
| *Comprender idiomas* | Divinidad | R |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Retirada expedita* | Transmutación | do |
| *Reprimenda infernal* | Evocación | — |
| *Maleficio* | Encantamiento | do |
| *Risa espantosa* | Encantamiento | do |
| *Guión ilusorio* | Espejismo | R, M |
| *Protección contra el mal y el bien* | Abjuración | C, M |
| *Hablar con los animales* | Divinidad | R |
| *Sirviente invisible* | Conjuración | R |

### Hechizos de brujo de nivel 2

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Oscuridad* | Evocación | do |
| *Cautivar* | Encantamiento | do |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |
| *Invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Pico mental* | Divinidad | do |
| *Imagen reflejada* | Espejismo | — |
| *Paso brumoso* | Conjuración | — |
| *Rayo de debilitamiento* | Nigromancia | do |
| *Escalada de araña* | Transmutación | do |
| *Sugerencia* | Encantamiento | do |

### Hechizos de brujo de nivel 3

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Contrahechizo* | Abjuración | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Miedo* | Espejismo | do |
| *Volar* | Transmutación | do |
| *Forma gaseosa* | Transmutación | do |
| *Patrón hipnótico* | Espejismo | do |
| *Círculo mágico* | Abjuración | METRO |
| *Imagen principal* | Espejismo | do |
| *Eliminar maldición* | Abjuración | — |
| *Lenguas* | Divinidad | — |
| *Toque vampírico* | Nigromancia | do |

### Hechizos de brujo de nivel 4

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Destierro* | Abjuración | do |
| *Plaga* | Nigromancia | — |
| *Monstruo encantador* | Encantamiento | — |
| *Puerta de dimensión* | Conjuración | — |
| *Terreno alucinatorio* | Espejismo | — |

### Hechizos de brujo de nivel 5

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Contactar con otro avión* | Divinidad | R |
| *Sueño* | Espejismo | — |
| *Sostén al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Engañar* | Espejismo | do |
| *Enlace planar* | Abjuración | METRO |
| *Adivinación* | Divinidad | C, M |
| *Círculo de teletransportación* | Conjuración | METRO |

### Hechizos de brujo de nivel 6

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Círculo de la muerte* | Nigromancia | METRO |
| *Crear no muertos* | Nigromancia | METRO |
| *Mordedura de ojo* | Nigromancia | do |
| *Visión verdadera* | Divinidad | METRO |

### Hechizos de brujo de nivel 7

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Etereidad* | Conjuración | — |
| *Dedo de la muerte* | Nigromancia | — |
| *Jaula de fuerza* | Evocación | C, M |
| *Cambio de plano* | Conjuración | METRO |

**Hechizos de brujo de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Desconcierto* | Encantamiento | — |
| *Semiplano* | Conjuración | — |
| *Dominar al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Labia* | Encantamiento | — |
| *Palabra de poder aturdir* | Encantamiento | — |

**Hechizos de brujo de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Proyección astral* | Nigromancia | METRO |
| *Previsión* | Divinidad | — |
| *Puerta* | Conjuración | C, M |
| *Prisión* | Abjuración | METRO |
| *Palabra de poder matar* | Encantamiento | — |
| *Polimorfo verdadero* | Transmutación | do |
| *Extraño* | Espejismo | do |

## Subclase de brujo: Patrón demonio

*Haz un trato con los planos inferiores*

Tu pacto se nutre de los Planos Inferiores, los reinos de la perdición. Podrías llegar a un acuerdo con un señor demonio, un archidiablo u otro demonio especialmente poderoso. Los objetivos de ese patrón son malignos: la corrupción o destrucción de todo, incluyéndote a ti en última instancia, y tu camino se define por el grado en que te esfuerces por contrarrestar esos objetivos.

### Nivel 3: Bendición del Oscuro

Cuando reduces a un enemigo a 0 Puntos de Golpe, obtienes Puntos de Golpe Temporales iguales a tu modificador de Carisma más tu nivel de Brujo (mínimo de 1 Punto de Golpe Temporal). También obtienes este beneficio si alguien reduce a 0 Puntos de Golpe a un enemigo a 3 metros de ti.

#### Nivel 3: Hechizos de demonio

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos hechizos listos; cuando alcanzas un nivel de Brujo especificado en la tabla de Hechizos de Demonio, a partir de entonces siempre tendrás preparados los hechizos enumerados.

**Hechizos de demonio**

| Hechizos de nivel de brujo | |
|---|---|
| 3 | *Manos Ardientes, Dominio, Rayo abrasador, Sugerencia* |
| 5 | *Bola de fuego, Nube apestosa* |
| 7 | *Escudo de fuego, Muro de fuego* |
| 9 | *Geas, Plaga de insectos* |

### Nivel 6: La suerte del Oscuro

Puedes invocar a tu malvado patrón para que altere el destino a tu favor. Al realizar una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar esta característica para añadir 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada, pero antes de que se produzcan sus efectos.

Puedes usar esta habilidad tantas veces como tu modificador de Carisma (mínimo una vez), pero no más de una vez por tirada. Recuperas todos los usos gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

### Nivel 10: Resiliencia diabólica

Elige un tipo de daño, excepto Fuerza, al finalizar un Descanso Corto o Largo. Tendrás Resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas uno diferente con esta característica.

#### Nivel 14: Lanzarse a través del infierno

Una vez por turno, al impactar a una criatura con una tirada de ataque, puedes intentar transportarla instantáneamente a través de los Planos Inferiores. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma contra la CD de tu salvación contra conjuros; de lo contrario, desaparecerá y se precipitará a través de un paisaje de pesadilla. El objetivo recibe 8d10 de daño psíquico si no es un Demonio y permanece incapacitado hasta el final de tu siguiente turno, cuando regresa al espacio que ocupaba previamente o al espacio desocupado más cercano.

Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que termines un Descanso prolongado a menos que gastes un espacio de hechizo de Magia de pacto (no se requiere ninguna acción) para restaurar su uso.

# Mago

**Rasgos básicos del mago**

| | |
|---|---|
| **Habilidad primaria** | Inteligencia |
| **Dado de puntos de vida** | D6 por nivel de mago |
| **Tiro de salvación Competencias** | Inteligencia y sabiduría |
| **Competencias de habilidades** | *Elige 2:* Arcanos, Historia, Perspicacia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión |
| **Competencia con armas** | Armas sencillas |
| **Entrenamiento con armadura** | Ninguno |
| **Equipo de arranque** | *Elija A o B:* (A) 2 dagas, foco arcano (bastón), túnica, libro de hechizos, paquete de erudito y 5 PO; o (B) 55 PO |

## Convertirse en un mago...

### Como personaje de nivel 1

- Obtén todos los rasgos de la tabla de rasgos básicos del mago.
- Obtén las características de nivel 1 del Mago, que se enumeran en la tabla de características del Mago.

### Como personaje multiclase

- Obtén el dado de puntos de golpe de la tabla de rasgos básicos del mago.
- Consigue las características de nivel 1 del Mago, que se enumeran en la tabla de Características del Mago. Consulta las reglas de multiclase en "Creación de Personaje" para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

## Características de la clase Mago

Como mago, obtienes las siguientes características de clase al alcanzar los niveles de mago especificados. Estas características se enumeran en la tabla de características del mago.

#### Nivel 1: Lanzamiento de hechizos

Como estudiante de magia arcana, has aprendido a lanzar conjuros. Consulta "Hechizos" para conocer las reglas de lanzamiento de conjuros. La información a continuación detalla cómo usar estas reglas con conjuros de mago, que aparecen en la lista de conjuros de mago más adelante en la descripción de la clase.

***Trucos.*** Conoces tres trucos de mago de tu elección. *Luz*, *Mano de mago*, y *Rayo de escarcha* Se recomiendan. Al finalizar un Descanso Prolongado, puedes reemplazar uno de tus trucos de esta característica con otro truco de Mago de tu elección.

**Funciones del asistente**

| Nivel | Competencia Prima | Características de clase | Trucos | Preparado Hechizos | — — Ranuras de hechizo por nivel de hechizo — — 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | + 2 | Lanzamiento de hechizos, Adepto ritual, Recuperación arcana | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | + 2 | Erudito | 3 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | |
| 3 | + 2 | Subclase de mago | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | + 2 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | |
| 5 | + 3 | Memorizar hechizo | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | + 3 | Característica de subclase | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | + 3 | — | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | + 3 | Mejora de la puntuación de habilidad | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | + 4 | — | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | + 4 | Característica de subclase | 5 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | + 4 | — | 5 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | + 4 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | + 5 | — | 5 | 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | + 5 | Característica de subclase | 5 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | + 5 | — | 5 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | + 5 | Mejora de la puntuación de habilidad | 5 | 21 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | + 6 | — | 5 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | + 6 | Maestría en hechizos | 5 | 23 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | + 6 | Bendición épica | 5 | 24 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | + 6 | Hechizos de firma | 5 | 25 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Cuando alcanzas los niveles de mago 4 y 10, aprendes otro truco de mago de tu elección, como se muestra en la columna Trucos de la tabla Características del mago.

***Libro de hechizos.***Tu aprendizaje de mago culminó con la creación de un libro único: tu libro de hechizos. Es un objeto diminuto que pesa 1.3 kg, contiene 100 páginas y solo tú o alguien que lo conjure puede leerlo.*Identificar*Usted determina la apariencia y los materiales del libro, como un tomo con bordes dorados o una colección de pergamino encuadernado con cordel.

El libro contiene los hechizos de nivel 1+ que conoces. Comienza con seis hechizos de mago de nivel 1 a tu elección. *Detectar magia*,*Caída de plumas*,*Armadura de mago*,*Misil mágico*,*Dormir*, y*Onda de trueno*Se recomiendan.

Cada vez que alcances un nivel de Mago después del 1, añade dos hechizos de Mago a tu elección a tu libro de hechizos. Cada uno de estos hechizos debe ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo, como se muestra en la tabla de Características del Mago. Estos hechizos son la culminación de la investigación arcana que realizas regularmente.

***Ranuras de hechizo.***La tabla de Características del Mago muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de nivel 1+. Recuperas todos los espacios gastados al finalizar un Descanso Prolongado.

***Hechizos preparados de nivel 1+.***Preparas la lista de hechizos de nivel 1+ disponibles para lanzar con esta función. Para ello, elige cuatro hechizos de tu libro de hechizos. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo.

El número de hechizos en tu lista aumenta a medida que subes de nivel de Mago, como se muestra en la columna "Hechizos Preparados" de la tabla "Características del Mago". Cada vez que aumente ese número, elige hechizos de Mago adicionales hasta que el número de hechizos en tu lista coincida con el de la tabla. Los hechizos elegidos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de hechizo. Por ejemplo, si eres un Mago de nivel 3, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de niveles 1 y 2 en cualquier combinación, elegidos de tu libro de hechizos.

Si otra característica de Mago te proporciona hechizos que siempre tienes preparados, esos hechizos no cuentan para la cantidad de hechizos que puedes preparar con esta característica, pero de lo contrario contarán como hechizos de Mago para ti.

***Cambiando tus hechizos preparados.***Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes cambiar tu lista de hechizos preparados y reemplazar cualquiera de los hechizos allí presentes con hechizos de tu libro de hechizos.

***Habilidad de lanzamiento de conjuros.***La inteligencia es tu capacidad para lanzar hechizos para tus hechizos de mago.

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.***Puedes usar un Foco Arcano o tu libro de hechizos como Foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de Mago.

## Nivel 1: Adepto ritual

Puedes lanzar cualquier hechizo como un Ritual si ese hechizo tiene la etiqueta Ritual y el hechizo está en tu libro de hechizos. Tú No es necesario tener el hechizo preparado, pero debes leer el libro para lanzar un hechizo de esta manera.

## Nivel 1: Recuperación Arcana

Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Al terminar un Descanso Breve, puedes elegir los espacios de conjuro gastados para recuperarlos. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual a no más de la mitad de tu nivel de Mago (redondeando hacia arriba), y ninguno puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un Mago de nivel 4, puedes recuperar hasta dos niveles de espacios de conjuro, recuperando uno de nivel 2 o dos de nivel 1.

Una vez que uses esta función, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso prolongado.

## Nivel 2: Académico

Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo de estudio. Elige una de las siguientes habilidades en las que tengas competencia: Arcanos, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Tienes Pericia en la habilidad elegida.

## Nivel 3: Subclase de mago

Obtendrás una subclase de Mago a tu elección. La subclase Evocador se detalla después de la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te otorga características en ciertos niveles de Mago. Para el resto...

### mixpandinG yOReemplazando unSLibro de ejercicios

Los hechizos que añades a tu libro de hechizos a medida que subes de nivel reflejan tu investigación mágica en curso, pero podrías encontrar otros hechizos durante tus aventuras que puedas añadir al libro. Podrías descubrir un hechizo de mago en un*Pergamino de hechizo*, por ejemplo, y luego copiarlo en tu libro de hechizos.

***Copiando un hechizo en el libro.***Cuando encuentres un hechizo de mago de nivel 1+, puedes copiarlo a tu libro de hechizos si es de un nivel que puedas preparar y tienes tiempo para copiarlo. Por cada nivel del hechizo, la transcripción tarda 2 horas y cuesta 50 PO. Después, puedes prepararlo como los demás hechizos de tu libro de hechizos.

***Copiando el libro.***Puedes copiar un hechizo de tu libro de hechizos a otro. Es como copiar un hechizo nuevo, pero más rápido, ya que sabes cómo lanzarlo. Solo necesitas 1 hora y 10 PO por cada nivel del hechizo copiado.

Si pierdes tu libro de hechizos, puedes usar el mismo procedimiento para transcribir los hechizos de mago que has preparado en uno nuevo. Completar el resto del libro requiere encontrar nuevos hechizos. Por esta razón, muchos magos guardan un libro de hechizos de repuesto.

A lo largo de tu carrera, obtienes cada una de las características de tu subclase que sean de tu nivel de Mago o inferior.

### Nivel 4: Mejora de la puntuación de habilidad

Obtienes la dote Mejora de Puntuación de Característica (ver "Dotes") u otra dote de tu elección para la que seas apto. Obtienes esta característica de nuevo en los niveles de Mago 8, 12 y 16.

## Nivel 5: Memorizar hechizo

Siempre que termines un Descanso breve, puedes estudiar tu libro de hechizos y reemplazar uno de los hechizos de mago de nivel 1+ que hayas preparado para tu característica Lanzamiento de hechizos con otro hechizo de nivel 1+ del libro.

### Nivel 18: Maestría en hechizos

Has alcanzado tal maestría en ciertos hechizos que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un hechizo de nivel 1 y otro de nivel 2 en tu libro de hechizos que requieran un tiempo de lanzamiento de una acción. Siempre tendrás esos hechizos preparados y podrás lanzarlos a su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro. Para lanzar cualquiera de los dos hechizos a un nivel superior, debes gastar un espacio de conjuro.

Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes estudiar tu libro de hechizos y reemplazar uno de esos hechizos con un hechizo elegible del mismo nivel del libro.

### Nivel 19: Bendición épica

Obtienes una dote de Bendición Épica (ver «Dotes») u otra dote a tu elección para la que cumplas los requisitos. Se recomienda la Bendición de Recordar Hechizos.

### Nivel 20: Hechizos característicos

Elige dos hechizos de nivel 3 en tu libro de hechizos como hechizos distintivos. Siempre tienes estos hechizos preparados y puedes lanzar cada uno una vez en el nivel 3 sin gastar un espacio de hechizo. Al hacerlo, no podrás volver a lanzarlos de esta forma hasta que termines un Descanso Corto o Largo. Para lanzar cualquiera de los dos hechizos a un nivel superior, debes gastar un espacio de hechizo.

### Lista de hechizos del mago

Esta sección presenta la lista de hechizos del Mago. Los hechizos están organizados por nivel y luego en orden alfabético, y se indica la escuela de magia de cada uno. En la columna Especial, *do* significa que el hechizo requiere Concentración, *R* significa que es un ritual, y *METRO* significa que requiere un componente de material específico.

#### Trucos (Hechizos de mago de nivel 0)

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Salpicadura de ácido* | Evocación | — |
| *Toque frío* | Nigromancia | — |
| *Luces danzantes* | Espejismo | do |
| *Elementalismo* | Transmutación | — |
| *Perno de fuego* | Evocación | — |
| *Luz* | Evocación | — |
| *Mano de mago* | Conjuración | — |
| *Ropa de repaso* | Transmutación | — |
| *Mensaje* | Transmutación | — |
| *Ilusión menor* | Espejismo | — |
| *Spray venenoso* | Nigromancia | — |
| *Prestidigitación* | Transmutación | — |
| *Rayo de escarcha* | Evocación | — |
| *Agarre impactante* | Evocación | — |
| *Golpe verdadero* | Divinidad | — |

#### Hechizos de mago de nivel 1

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Alarma* | Abjuración | R |
| *Manos Ardientes* | Evocación | — |
| *Persona encantadora* | Encantamiento | — |
| *Orbe cromático* | Evocación | METRO |
| *Spray de color* | Espejismo | — |
| *Comprender idiomas* | Divinidad | R |
| *Detectar magia* | Divinidad | C, R |
| *Disfrazarse* | Espejismo | — |
| *Retirada expedita* | Transmutación | do |
| *Vida falsa* | Nigromancia | – |
| *Caída de plumas* | Transmutación | — |
| *Encuentra Familiar* | Conjuración | R, M |
| *Disco flotante* | Conjuración | R |
| *Nube de niebla* | Conjuración | do |
| *Grasa* | Conjuración | — |
| *Risa espantosa* | Encantamiento | do |
| *Cuchillo de hielo* | Conjuración | — |
| *Identificar* | Divinidad | R, M |
| *Guión ilusorio* | Espejismo | R, M |
| *Saltar* | Transmutación | — |
| *Caminante largo* | Transmutación | — |
| *Armadura de mago* | Abjuración | — |
| *Misil mágico* | Evocación | — |
| *Protección contra el mal y el bien* | Abjuración | C, M |
| *Rayo de enfermedad* | Nigromancia | — |
| *Blindaje* | Abjuración | — |
| *Imagen silenciosa* | Espejismo | do |
| *Dormir* | Encantamiento | do |
| *Onda de trueno* | Evocación | — |
| *Sirviente invisible* | Conjuración | R |

**Hechizos de mago de nivel 2**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Flecha ácida* | Evocación | — |
| *Alterar el yo* | Transmutación | do |
| *Cerradura arcana* | Abjuración | METRO |
| *Aura mágica del arcanista* | Espejismo | — |
| *Augurio* | Divinidad | R, M |
| *Ceguera/Sordera* | Transmutación | — |
| *Difuminar* | Espejismo | do |
| *Llama continua* | Evocación | METRO |
| *Oscuridad* | Evocación | do |
| *Visión en la oscuridad* | Transmutación | — |
| *Detectar pensamientos* | Divinidad | do |
| *Aliento de dragón* | Transmutación | do |
| *Mejorar la capacidad* | Transmutación | do |
| *Ampliar/Reducir* | Transmutación | do |
| *Esfera llameante* | Evocación | do |
| *Suave reposo* | Nigromancia | R, M |
| *Racha* | Evocación | do |
| *Retener a la persona* | Encantamiento | do |
| *Invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Golpear* | Transmutación | — |
| *Erigir por levitación* | Transmutación | do |
| *Localizar objeto* | Divinidad | do |
| *Boca mágica* | Espejismo | R, M |
| *Arma mágica* | Transmutación | — |
| *Pico mental* | Divinidad | do |
| *Imagen reflejada* | Espejismo | — |
| *Paso brumoso* | Conjuración | — |
| *Rayo de debilitamiento* | Nigromancia | do |
| *Truco de la cuerda* | Transmutación | — |
| *Rayo abrasador* | Evocación | — |
| *Ver invisibilidad* | Divinidad | — |
| *Romper* | Evocación | — |
| *Escalada de araña* | Transmutación | do |
| *Sugerencia* | Encantamiento | do |
| *Web* | Conjuración | do |

**Hechizos de mago de nivel 3**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Animar a los muertos* | Nigromancia | — |
| *Otorgar maldición* | Nigromancia | do |
| *Parpadear* | Transmutación | — |
| *Clarividencia* | Divinidad | C, M |
| *Contrahechizo* | Abjuración | — |
| *Disipar magia* | Abjuración | — |
| *Miedo* | Espejismo | do |
| *Bola de fuego* | Evocación | — |
| *Volar* | Transmutación | do |
| *Forma gaseosa* | Transmutación | do |
| *Glifo de protección* | Abjuración | METRO |
| *Prisa* | Transmutación | do |
| *Patrón hipnótico* | Espejismo | do |
| *Rayo* | Evocación | — |
| *Círculo mágico* | Abjuración | METRO |
| *Imagen principal* | Espejismo | do |
| *No detección* | Abjuración | METRO |
| *Corcel fantasma* | Espejismo | R |
| *Protección contra la energía* | Abjuración | do |
| *Eliminar maldición* | Abjuración | — |
| *Envío* | Divinidad | — |
| *Tormenta de aguanieve* | Conjuración | do |
| *Lento* | Transmutación | do |
| *Hablar con los muertos* | Nigromancia | — |
| *Nube apestosa* | Conjuración | do |
| *Pequeña cabaña* | Evocación | R |
| *Lenguas* | Divinidad | — |
| *Toque vampírico* | Nigromancia | do |
| *Respiración acuática* | Transmutación | R |

**Hechizos de mago de nivel 4**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Ojo Arcano* | Divinidad | do |
| *Destierro* | Abjuración | do |
| *Tentáculos negros* | Conjuración | do |
| *Plaga* | Nigromancia | — |
| *Monstruo encantador* | Encantamiento | — |
| *Confusión* | Encantamiento | do |
| *Conjurar elementales menores* | Conjuración | do |
| *Control del agua* | Transmutación | do |
| *Puerta de dimensión* | Conjuración | — |
| *Divinidad* | Divinidad | R, M |
| *Fabricar* | Transmutación | — |
| *Perro fiel* | Conjuración | — |
| *Escudo de fuego* | Evocación | — |
| *Mayor invisibilidad* | Espejismo | do |
| *Terreno alucinatorio* | Espejismo | — |
| *Tormenta de hielo* | Evocación | — |
| *Localizar criatura* | Divinidad | do |
| *Asesino fantasmal* | Espejismo | do |

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Organismo polimorfo* | Transmutación | do |
| *Santuario privado* | Abjuración | — |
| *Esfera resiliente* | Abjuración | do |
| *Cofre secreto* | Conjuración | METRO |
| *Forma de la piedra* | Transmutación | — |
| *Piel de piedra* | Transmutación | C, M |
| *Esfera vitriólica* | Evocación | — |
| *Muro de fuego* | Evocación | do |

**Hechizos de mago de nivel 5**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Animar objetos* | Transmutación | do |
| *Mano Arcana* | Evocación | do |
| *Muerte en la nube* | Conjuración | do |
| *Cono de frío* | Evocación | — |
| *Conjurar elemental* | Conjuración | do |
| *Contactar con otro avión* | Divinidad | R |
| *Creación* | Espejismo | — |
| *Persona dominante* | Encantamiento | do |
| *Sueño* | Espejismo | — |
| *Geas* | Encantamiento | — |
| *Sostén al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Leyenda y tradición* | Divinidad | METRO |
| *Engañar* | Espejismo | do |
| *Modificar memoria* | Encantamiento | do |
| *Muro de paso* | Transmutación | — |
| *Enlace planar* | Abjuración | METRO |
| *Adivinación* | Divinidad | C, M |
| *Aparente* | Espejismo | — |
| *Invocar dragón* | Conjuración | C, M |
| *Telequinesia* | Transmutación | do |
| *Vínculo telepático* | Divinidad | R |
| *Círculo de teletransportación* | Conjuración | METRO |
| *Muro de fuerza* | Evocación | do |
| *Muro de piedra* | Evocación | do |

**Hechizos de mago de nivel 6**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Cadena de relámpagos* | Evocación | — |
| *Círculo de la muerte* | Nigromancia | METRO |
| *Contingencia* | Abjuración | METRO |
| *Crear no muertos* | Nigromancia | METRO |
| *Desintegrarse* | Transmutación | — |
| *Mordedura de ojo* | Nigromancia | do |
| *De carne a piedra* | Transmutación | do |
| *Esfera congelada* | Evocación | — |
| *Globo de invulnerabilidad* | Abjuración | do |
| *Guardias y guardianes* | Abjuración | METRO |
| *Invocación instantánea* | Conjuración | R, M |
| *Baile irresistible* | Encantamiento | do |
| *Tarro mágico* | Nigromancia | METRO |
| *Sugerencia masiva* | Encantamiento | — |
| *Mover la Tierra* | Transmutación | do |
| *Ilusión programada* | Espejismo | METRO |
| *Rayo de sol* | Evocación | do |
| *Visión verdadera* | Divinidad | METRO |
| *Muro de hielo* | Evocación | do |

**Hechizos de mago de nivel 7**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Espada Arcana* | Evocación | C, M |
| *Bola de fuego de explosión retardada* | Evocación | do |
| *Etereidad* | Conjuración | — |
| *Dedo de la muerte* | Nigromancia | — |
| *Jaula de fuerza* | Evocación | C, M |
| *Magnífica mansión* | Conjuración | METRO |
| *Espejismo Arcano* | Espejismo | — |
| *Cambio de plano* | Conjuración | METRO |
| *Spray prismático* | Evocación | — |
| *Imagen del proyecto* | Espejismo | C, M |
| *Gravedad inversa* | Transmutación | do |
| *Secuestrar* | Transmutación | METRO |
| *Simulacro* | Espejismo | METRO |
| *Símbolo* | Abjuración | METRO |
| *Teletransportarse* | Conjuración | — |

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

**Hechizos de mago de nivel 8**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Campo antimagia* | Abjuración | do |
| *Antipatía/Simpatía* | Encantamiento | — |
| *Desconcierto* | Encantamiento | — |
| *Clon* | Nigromancia | METRO |
| *Controlar el clima* | Transmutación | do |
| *Semiplano* | Conjuración | — |
| *Dominar al monstruo* | Encantamiento | do |
| *Nube incendiaria* | Conjuración | do |
| *Laberinto* | Conjuración | do |
| *Mente en blanco* | Abjuración | — |
| *Palabra de poder aturdir* | Encantamiento | — |
| *Resplandor solar* | Evocación | — |

**Hechizos de mago de nivel 9**

| Deletrear | Escuela | Especial |
|---|---|---|
| *Proyección astral* | Nigromancia | METRO |
| *Previsión* | Divinidad | — |
| *Puerta* | Conjuración | C, M |
| *Prisión* | Abjuración | METRO |
| *Enjambre de meteoritos* | Evocación | — |
| *Palabra de poder matar* | Encantamiento | — |
| *Muro prismático* | Abjuración | — |
| *Cambio de forma* | Transmutación | C, M |
| *Detener el tiempo* | Transmutación | — |
| *Polimorfo verdadero* | Transmutación | do |
| *Extraño* | Espejismo | do |
| *Desear* | Conjuración | — |

## Subclase de mago: Evocador

*Crea efectos elementales explosivos*

Tus estudios se centran en la magia que crea poderosos efectos elementales como el frío intenso, las llamas abrasadoras, los truenos, los relámpagos crepitantes y el ácido abrasador. Algunos Evocadores se emplean en las fuerzas militares, sirviendo como artillería para destruir ejércitos a distancia. Otros usan su poder para proteger a otros, mientras que otros buscan su propio beneficio.

### Nivel 3: Sabio de la evocación

Elige dos hechizos de mago de la escuela de Evocación, cada uno de los cuales no debe ser superior a nivel 2, y agrégalos a tu libro de hechizos de forma gratuita.

Además, al acceder a un nuevo nivel de espacios para conjuros en esta clase, puedes añadir un conjuro de Mago de la escuela de Evocación a tu libro de conjuros gratis. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios para conjuros.

### Nivel 3: Truco potente

Tus trucos dañinos afectan incluso a las criaturas que evitan el impacto. Cuando lanzas un truco a una criatura y fallas la tirada de ataque o el objetivo supera una tirada de salvación contra el truco, este recibe la mitad del daño del truco (si lo hay), pero no sufre ningún efecto adicional.

#### Nivel 6: Hechizos de escultura

Puedes crear zonas de relativa seguridad dentro de los efectos de tus evocaciones. Cuando lanzas un hechizo de Evocación que afecta a otras criaturas visibles, puedes elegir un número igual a 1 más el nivel del hechizo. Las criaturas elegidas superan automáticamente sus tiradas de salvación contra el hechizo y no sufren daño si normalmente recibirían la mitad del daño con una tirada exitosa.

### Nivel 10: Evocación potenciada

Siempre que lances un hechizo de Mago de la escuela Evocación, puedes añadir tu modificador de Inteligencia a una tirada de daño de ese hechizo.

### Nivel 14: Sobrecanal

Puedes aumentar el poder de tus hechizos. Cuando lanzas un hechizo de Mago con una ranura de hechizo de nivel 1 a 5 que inflige daño, puedes infligir el máximo daño con ese hechizo en el turno en que lo lanzas.

La primera vez que lo haces, no sufres ningún efecto adverso. Si vuelves a usar esta habilidad antes de terminar un Descanso Prolongado, recibes 2d12 de daño Necrótico por cada nivel de la ranura de conjuro inmediatamente después de lanzarla. Este daño ignora la Resistencia y la Inmunidad.

Cada vez que uses esta característica nuevamente antes de finalizar un Descanso prolongado, el daño necrótico por nivel de hechizo aumenta en 1d12.

# Orígenes de los personajes

## Antecedentes de los personajes

Los antecedentes de tu personaje son un conjunto de características que representan el lugar y la ocupación que fueron más formativos antes de que tu personaje se embarcara en una vida de aventuras.

## Partes de un fondo

Un fondo incluye las siguientes partes:

#### Puntuaciones de habilidad

Un trasfondo enumera tres puntuaciones de habilidad de tu personaje. Aumenta una en 2 y otra en 1, o las tres en 1. Ninguno de estos aumentos puede elevar la puntuación por encima de 20.

#### Logro

Un trasfondo le otorga a tu personaje una dote de Origen específica (descrita en “Dotes”).

#### Competencias de habilidades

Un trasfondo le otorga a tu personaje competencia en dos habilidades específicas.

#### Competencia en herramientas

Cada trasfondo otorga al personaje competencia con una herramienta, ya sea una herramienta específica o una de la categoría Herramientas del Artesano. Las herramientas se detallan en "Equipo".

## Equipo

Cada fondo ofrece la posibilidad de elegir entre un paquete de equipamiento y 50 GP.

## Descripciones de antecedentes

### Acólito

**Puntuaciones de habilidad:**Inteligencia, Sabiduría, Carisma **Logro:** Iniciado Mágico (Clérigo) (ver “Dotes”) **Competencias de habilidades:**Percepción y religión **Competencia en herramientas:** Suministros de calígrafo **Equipo:***Elija A o B.*(A) Suministros de calígrafo,

Libro (oraciones), Símbolo Sagrado, Pergamino (10 hojas), Túnica, 8 GP; o (B) 50 GP

### Criminal

**Puntuaciones de habilidad:**Destreza, Constitución, Inteligencia
**Logro:**Alerta (ver “Hazañas”)
**Competencias de habilidades:**Juego de manos y sigilo
**Competencia en herramientas:**Herramientas de ladrones
**Equipo:***Elija A o B.*(A) 2 Dagas de Ladrones

Herramientas, palanca, 2 bolsas, ropa de viajero, 16 GP; o (B) 50 GP

### Sabio

**Puntuaciones de habilidad:**Constitución, Inteligencia, Sabiduría **Logro:**Iniciado en Magia (Mago) (ver “Dotes”)
**Competencias de habilidades:**Arcanos e Historia
**Competencia en herramientas:**Suministros de calígrafo
**Equipo:***Elija A o B.*(A) Bastón, Callig-

Suministros del editor: Libro (historia), Pergamino (8 hojas), Túnica, 8 GP; o (B) 50 GP

### Soldado

**Puntuaciones de habilidad:**Fuerza, Destreza, Constitución **Logro:**Atacante salvaje (ver “Dotes”)
**Competencias de habilidades:**Atletismo e intimidación
**Competencia en herramientas:***Elige un tipo de juego*(ver "Equipo")
**Equipo:***Elija A o B.*(A) Lanza, arco corto, 20 Flechas, Set de juego (igual que el anterior), Kit de sanador, Carcaj, Ropa de viajero, 14 GP; o (B) 50 GP

## Especies de personajes

Cuando eliges la especie de tu personaje, determinas si tu personaje es un humano o un miembro de una especie fantástica, como un dracónido o un gnomo.

Los pueblos del multiverso provienen de diferentes mundos e incluyen numerosos tipos de formas de vida inteligentes. La especie de un personaje jugador es el conjunto de rasgos de juego que un aventurero obtiene al pertenecer a una de esas formas de vida.

Algunas especies pueden rastrear su origen a un solo mundo, plano de existencia o dios, mientras que otras surgieron en múltiples reinos a la vez. Sea cual sea el origen de una especie, sus miembros se han expandido por el multiverso y han contribuido a diversas culturas.

Los miembros de la mayoría de las especies viven unos 80 años, con las excepciones que se indican en el texto sobre la especie en "Orígenes de los personajes". Independientemente de su esperanza de vida, todas las especies alcanzan la madurez física aproximadamente a la misma edad. Tu personaje puede tener cualquier edad que no supere la esperanza de vida normal de su especie.

## Partes de una especie

Una especie incluye las siguientes partes:

### Tipo de criatura

La especie de un personaje determina su tipo de criatura, que se describe en el “Glosario de reglas”. Todas las especies en “Orígenes de los personajes” son humanoides; las especies jugables no humanoides aparecen en otros libros.

#### Tamaño

La especie de tu personaje determina su tamaño. Los individuos de una especie abarcan una amplia gama de alturas, y algunas especies incluyen tal diversidad.

de tamaño que puedes elegir si tu personaje es Pequeño o Mediano.

#### Velocidad

La especie de tu personaje determina su Velocidad.

#### Rasgos especiales

Cada especie otorga a un personaje rasgos especiales, características únicas basadas en su fisiología o naturaleza mágica. Al elegir una especie, tu personaje obtiene todos los rasgos especiales que le corresponden. Algunos rasgos requieren elegir entre varias opciones.

## Descripciones de especies

#### Sangre de dragón

**Tipo de criatura:**Humanoide **Tamaño:**

Mediano (alrededor de 5 a 7 pies de alto)

**Velocidad:**30 pies

Como Dragonborn, tienes estos rasgos especiales.

***Ascendencia dracónica.***Tu linaje proviene de un progenitor dragón. Elige el tipo de dragón de la tabla de Ancestros Dracónicos. Tu elección afecta tus rasgos de Arma de Aliento y Resistencia al Daño, así como tu apariencia.

**Ancestros dracónicos**

| Dragón | Tipo de daño | Dragón | Tipo de daño |
|---|---|---|---|
| Negro | Ácido | Oro | Fuego |
| Azul | Iluminación | Verde | Veneno |
| Latón | Fuego | Rojo | Fuego |
| Bronce | Iluminación | Plata | Frío |
| Cobre | Ácido | Blanco | Frío |

***Arma de aliento.***Al realizar la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de tus ataques con una exhalación de energía mágica en un Cono de 4,5 metros o en una Línea de 9 metros y 1,5 metros de ancho (elige la forma cada vez). Cada criatura en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Constitución y tu Bonificador por Competencia). Si falla la tirada, la criatura recibe 1d10 de daño del tipo determinado por tu rasgo de Ascendencia Dracónica. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño. Este daño aumenta en 1d10 al alcanzar los niveles de personaje 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

Puedes usar esta arma de aliento una cantidad de veces igual a tu bonificación de competencia y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso prolongado.

***Resistencia al daño.***Tienes resistencia al tipo de daño determinado por tu rasgo de ascendencia dracónica.

***Visión en la oscuridad.***Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

***Vuelo dracónico.***Cuando alcances el nivel de personaje 5. Puedes canalizar magia dracónica para volar temporalmente. Como acción adicional, te brotan alas espectrales en la espalda que duran 10 minutos o hasta que las retraigas (sin acción) o te encuentres incapacitado. Durante ese tiempo, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad. Tus alas parecen estar hechas de la misma energía que tu arma de aliento. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que completes un descanso prolongado.

### Enano

**Tipo de criatura:**Humanoide **Tamaño:**

Mediano (alrededor de 4 a 5 pies de alto)

**Velocidad:**30 pies

Como enano, tienes estos rasgos especiales.

***Visión en la oscuridad.***Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 120 pies.

***Resiliencia enana.***Tienes resistencia al daño por veneno. También tienes ventaja en las tiradas de salvación que realizas para evitar o terminar el estado de envenenamiento.

***Dureza enana.***Tu máximo de puntos de vida aumenta en 1 y aumenta nuevamente en 1 cada vez que subes de nivel.

***Astuto con las piedras.***Como acción adicional, obtienes Sentido de temblor con un alcance de 18 metros durante 10 minutos. Debes estar sobre una superficie de piedra o tocarla para usar este Sentido de temblor. La piedra puede ser natural o trabajada.

Puedes usar esta Acción Bonus una cantidad de veces igual a tu Bonus de Competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un Descanso Largo.

#### Duende

**Tipo de criatura:**Humanoide **Tamaño:**

Mediano (alrededor de 5 a 6 pies de alto)

**Velocidad:**30 pies

Como elfo, tienes estos rasgos especiales.

***Visión en la oscuridad.***Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

***Linaje élfico.***Formas parte de un linaje que te otorga habilidades sobrenaturales. Elige un linaje de la tabla de Linajes Élficos. Obtienes el beneficio de nivel 1 de ese linaje.

Al alcanzar los niveles de personaje 3 y 5, aprendes un hechizo de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese hechizo preparado. Puedes lanzarlo una vez sin espacio de hechizo y recuperas la capacidad de lanzarlo de esa forma al terminar un Descanso Prolongado. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de hechizo del nivel correspondiente que tengas.

**Linajes élficos**

| Linaje | Nivel 1 | Nivel 3 | Nivel 5 |
|---|---|---|---|
| Drow | El alcance de tu Visión en la Oscuridad aumenta a 36 metros. También conoces la *Luces danzantes* broma. | *Fuego de hadas* | *Oscuridad* |
| Alto elfo | Ya sabes el *Prestidigitación* Truco. Al terminar un Descanso Prolongado, puedes reemplazarlo con otro de la lista de hechizos del Mago. | *Detectar magia* | *Paso brumoso* |
| Elfo del bosque | Tu velocidad aumenta a 35 pies. También conoces el *Druidcraft* broma. | *Caminante largo* | *Pase sin dejar rastro* |

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad para lanzar conjuros con este rasgo (elige la habilidad cuando selecciones el linaje).

***Ascendencia feérica.*** Tienes Ventaja en las tiradas de salvación que realices para evitar o finalizar la condición de Encantado.

***Sentidos agudos.*** Tienes competencia en las habilidades de Percepción, Instrucción o Supervivencia.

***Trance.*** No necesitas dormir, y la magia no puede adormecerte. Puedes completar un Descanso Largo en 4 horas si pasas esas horas en una meditación similar al trance, durante la cual conservas la consciencia.

## Gnomo

**Tipo de criatura:** Humanoide **Tamaño:**

Pequeño (alrededor de 3 a 4 pies de alto)

**Velocidad:** 30 pies

Como gnomo, tienes estos rasgos especiales.

***Visión en la oscuridad.*** Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

***Astucia gnómica.*** Tienes Ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

***Linaje Gnómico.*** Formas parte de un linaje que te otorga habilidades sobrenaturales. Elige una de las siguientes opciones; sea cual sea tu elección, Inteligencia, Sabiduría o Carisma será tu habilidad para lanzar hechizos con este rasgo (elige la habilidad al seleccionar el linaje):

**Gnomo del bosque.** Ya sabes el *Ilusión menor* broma. También tienes siempre la *Hablar con los animales* Hechizo preparado. Puedes lanzarlo sin espacio de conjuro tantas veces como tu Bono de Competencia, y recuperas todos los usos gastados al terminar un Descanso Prolongado. También puedes usar cualquier espacio de conjuro disponible para lanzarlo.

**Gnomo de roca.** Ya sabes el *Ropa de repaso* y *Prestidigitación de* trucos. Además, puedes dedicar 10 minutos a lanzar hechizos. *Prestidigitación* Para crear un pequeño dispositivo de relojería (CA 5, 1 PS), como un juguete, un encendedor o una caja de música. Al crear el dispositivo, determinas su función eligiendo un efecto de... *Prestidigitación*; el dispositivo produce eso Efecto siempre que tú u otra criatura realicen una Acción Bonus para activarlo con un toque. Si el efecto elegido incluye opciones, eliges una de ellas para el dispositivo al crearlo. Por ejemplo, si eliges el efecto de encender-extinguir del hechizo, determinas si el dispositivo enciende o extingue el fuego; el dispositivo no hace ambas cosas. Puedes tener tres dispositivos de este tipo a la vez, y cada uno se desintegra 8 horas después de su creación o al desmantelarlo con un toque como acción de Utilizar.

## Goliat

**Tipo de criatura:** Humanoide **Tamaño:**

Mediano (alrededor de 7 a 8 pies de alto)

**Velocidad:** 35 pies

Como Goliat, tienes estos rasgos especiales.

***Ascendencia gigante.*** Desciendes de Gigantes. Elige uno de los siguientes beneficios: una bendición sobrenatural de tu ascendencia; puedes usar el beneficio elegido tantas veces como tu Bonificación de Competencia, y recuperas todos los usos gastados al terminar un Descanso Prolongado:

**Paseo de la nube (Gigante de la nube).** Como acción adicional, usted teletransportarse mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

**Quema de fuego (Gigante de fuego).** Cuando das en el blanco con una tirada de ataque y le causas daño, también puedes causar 1d10 de daño de Fuego a ese objetivo. **Frío de escarcha (Gigante de escarcha).** Cuando das en el blanco con una tirada de ataque y le infliges daño, también puedes infligir 1d6 de daño por Frío a ese objetivo y reducir su Velocidad en 10 pies hasta el comienzo de tu siguiente turno.

**La caída de la colina (Gigante de la colina).** Cuando chocas con un Grande o una criatura más pequeña con una tirada de ataque y le infliges daño, puedes darle a ese objetivo la condición Tumbado.

**Resistencia de la piedra (Gigante de piedra).** Cuando tomas Daño, puedes usar una Reacción para tirar 1d12. Suma tu modificador de Constitución al resultado y reduce el daño en ese total.

**Trueno de la tormenta (Gigante de la tormenta).**Cuando tomas daño de una criatura a 60 pies de ti, puedes realizar una Reacción para infligir 1d8 de daño de Trueno a esa criatura.

***Formato grande.***A partir del nivel de personaje 5, puedes cambiar tu tamaño a Grande como acción adicional si te encuentras en un espacio lo suficientemente grande. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que la termines (no requiere acción). Durante ese tiempo, tienes Ventaja en las pruebas de Fuerza y tu Velocidad aumenta 3 metros. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un Descanso Prolongado.

***Construcción poderosa.***Tienes Ventaja en cualquier prueba de habilidad que realices para terminar el estado de Agarrado. También se considera una talla mayor al determinar tu capacidad de carga.

## mediano

**Tipo de criatura:**Humanoide **Tamaño:**

Pequeño (alrededor de 2 a 3 pies de alto)

**Velocidad:**30 pies

Como mediano, tienes estos rasgos especiales.

***Corajudo.***Tienes Ventaja en las tiradas de salvación que realices para evitar o terminar el estado de Asustado.

***Agilidad de los medianos.***Puedes moverte a través del espacio de cualquier criatura que sea de un tamaño mayor que tú, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.

***Suerte.***Cuando sacas un 1 en el d20 de una prueba D20, puedes volver a tirar el dado y debes usar el nuevo lanzamiento.

***Naturalmente sigiloso.***Puedes realizar la acción de Esconderse incluso cuando estás oculto únicamente por una criatura que sea al menos un tamaño más grande que tú.

## Humano

**Tipo de criatura:**Humanoide

**Tamaño:**Mediano (alrededor de 4 a 7 pies de alto) o Pequeño (alrededor de 2 a 4 pies de alto) pies de alto), elegido al seleccionar esta especie

**Velocidad:**30 pies

Como ser humano, tienes estos rasgos especiales.

***Ingenioso.***Obtienes inspiración heroica siempre que finalizas un descanso prolongado.

***Hábil.***Obtendrás competencia en una habilidad de tu elección.

***Versátil.***Obtienes una dote de Origen a tu elección (ver "Dotes"). Se recomienda ser Habilidoso.

## Orco

**Tipo de criatura:**Humanoide **Tamaño:**

Mediano (alrededor de 6 a 7 pies de alto)

**Velocidad:**30 pies

Como orco, tienes estos rasgos especiales.

***Subida de adrenalina.***Puedes usar la acción de Carrera como acción adicional. Al hacerlo, obtienes una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a tu Bonificación de Competencia.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu Bonificación de Competencia y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un Descanso Corto o Largo.

***Visión en la oscuridad.***Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 120 pies.

***Resistencia implacable.***Cuando tus Puntos de Salud se reducen a 0, pero no mueres directamente, puedes reducirlos a 1. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que completes un Descanso Prolongado.

## Tiefling

**Tipo de criatura:**Humanoide

**Tamaño:**Mediano (alrededor de 4 a 7 pies de alto) o Pequeño (alrededor de 3 a 4 pies de alto) pies de alto), elegido al seleccionar esta especie

**Velocidad:**30 pies

Como Tiefling, tienes los siguientes rasgos especiales.

***Visión en la oscuridad.***Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

***Legado diabólico.***Eres el destinatario de un legado que te otorga habilidades sobrenaturales. Elige un legado de la tabla de Legados Diabólicos. Obtienes el beneficio de nivel 1 del legado elegido.

Al alcanzar los niveles de personaje 3 y 5, aprendes un hechizo de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese hechizo preparado. Puedes lanzarlo una vez sin espacio de hechizo y recuperas la capacidad de lanzarlo de esa forma al terminar un Descanso Prolongado. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de hechizo del nivel correspondiente que tengas.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad para lanzar conjuros con este rasgo (elige la habilidad cuando selecciones el legado).

***Presencia de otro mundo.***Ya sabes el *Taumaturgia* Truco. Al lanzarlo con este rasgo, el hechizo usa la misma habilidad de lanzamiento que usas para tu rasgo Legado Diabólico.

### Legados diabólicos

| Legado | Nivel 1 | Nivel 3 | Nivel 5 |
|---|---|---|---|
| Abisal | Tienes resistencia al daño por veneno. También conoces la *Spray venenoso* broma. | *Rayo de enfermedad* | *Retener a la persona* |
| Ctónico | Tienes resistencia al daño necrótico. También conoces la *Toque frío* broma. | *Vida falsa* | *Rayo de debilitamiento* |
| Infernal | Tienes resistencia al daño de fuego. También conoces la *Perno de fuego* broma. | *Reprimenda infernal* | *Oscuridad* |

# Hazañas

## Descripciones de hazañas

Las hazañas que siguen están organizadas por categoría (Origen, General, Estilo de lucha o Bendición épica) y ordenadas alfabéticamente en cada categoría.

### Partes de una hazaña

La descripción de una hazaña contiene las siguientes partes, que se presentan después del nombre de la hazaña.

***Categoría.*** Una hazaña pertenece a una categoría, la cual se indica en ella. Si se te pide que elijas una hazaña de una categoría específica, como la categoría Origen, dicha categoría debe aparecer debajo del nombre de la hazaña. Si se te pide que elijas una hazaña y no se especifica ninguna categoría, puedes elegir cualquier categoría.

***Requisito previo.*** Para obtener una dote, debes cumplir cualquier prerrequisito en su descripción, a menos que una característica te permita obtenerla sin el prerrequisito. Si un prerrequisito incluye una clase, debes tener al menos 1 nivel en esa clase para obtener la dote.

***Beneficio.*** Los beneficios de una dote se detallan después de los prerrequisitos. Si posees una dote, obtienes sus beneficios.

***Repetible.*** Una hazaña solo se puede realizar una vez a menos que su descripción indique lo contrario en una subsección "Repetible".

## Dotes de origen

### Alerta

*Origen Feat*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Competencia de iniciativa.*** Cuando tiras Iniciativa, puedes añadir tu Bonificación de Competencia a la tirada.

***Intercambio de iniciativas.*** Inmediatamente después de tirar Iniciativa, puedes intercambiar tu Iniciativa con la de un aliado voluntario en el mismo combate. No puedes realizar este intercambio si tú o el aliado estáis incapacitados.

### Iniciado en Magia

*Origen Feat*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Dos trucos.*** Aprendes dos trucos a tu elección de la lista de conjuros de Clérigo, Druida o Mago. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu aptitud para lanzar conjuros con esta dote (elige esta opción al seleccionarla).

***Hechizo de nivel 1.*** Elige un hechizo de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste para los trucos de esta dote. Siempre tendrás ese hechizo preparado. Puedes lanzarlo una vez sin espacio de conjuro y recuperas la capacidad de lanzarlo de esa forma al terminar un Descanso Prolongado. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de conjuro que tengas.

***Cambio de hechizo.*** Siempre que ganes un nuevo nivel, puedes reemplazar uno de los hechizos que elegiste para esta dote con un hechizo diferente del mismo nivel de la lista de hechizos elegidos.

***Repetible.*** Puedes realizar esta dote más de una vez, pero deberás elegir una lista de conjuros diferente cada vez.

### Atacante salvaje

*Origen Feat*

Has entrenado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, al impactar a un objetivo con un arma, puedes tirar los dados de daño del arma dos veces y usar cualquiera de las dos tiradas contra el objetivo.

### Experto

*Origen Feat*

Obtendrás competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.

***Repetible.*** Puedes realizar esta hazaña más de una vez.

## Hazañas generales

### Mejora de la puntuación de habilidad

*Dote general (Requisito: Nivel 4+)*

Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 2, o aumenta dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Esta dote no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20.

***Repetible.*** Puedes realizar esta hazaña más de una vez.

### Luchador

*Dote general (Requisito: Nivel 4+, Fuerza o Destreza 13+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

***Golpear y agarrar.*** Cuando golpeas a una criatura con un Golpe Desarmado como parte de la acción de Ataque en tu turno, puedes usar tanto la opción de Daño como la de Agarrar. Puedes usar este beneficio solo una vez por turno.

***Ventaja de ataque.*** Tienes Ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura agarrada por ti.

***Luchador rápido.*** No tienes que gastar movimiento extra para mover una criatura agarrada por ti si la criatura es de tu tamaño o más pequeña.

## Hazañas del estilo de lucha

### Tiro al arco

*Dote de estilo de lucha (Requisito: Característica de estilo de lucha)*

Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que realices con armas a distancia.

## Defensa

*Dote de estilo de lucha (Requisito: Característica de estilo de lucha)*

Mientras uses armadura ligera, media o pesada, obtienes una bonificación de +1 a la clase de armadura.

## Gran lucha con armas

*Dote de estilo de lucha (Requisito: Característica de estilo de lucha)*

Cuando obtienes daño por un ataque que realizas con un arma cuerpo a cuerpo que sostienes con dos manos, puedes tratar cualquier 1 o 2 en un dado de daño como un 3. El arma debe tener la propiedad Dos manos o Versátil para obtener este beneficio.

## Lucha con dos armas

*Dote de estilo de lucha (Requisito: Característica de estilo de lucha)*

Cuando realizas un ataque adicional como resultado de usar un arma que tiene la propiedad Luz, puedes agregar tu modificador de habilidad al daño de ese ataque si aún no lo estás agregando al daño.

### Hazañas de bendición épicas

#### Bendición de destreza en combate

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta una puntuación de habilidad de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

***Objetivo incomparable.*** Cuando fallas una tirada de ataque, puedes golpear en su lugar. Una vez que uses este beneficio, no podrás volver a usarlo hasta el comienzo de tu siguiente turno.

#### La bendición de los viajes dimensionales

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta una puntuación de habilidad de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

***Pasos parpadeantes.*** Inmediatamente después de realizar la acción de Ataque o la acción de Magia, puedes teletransportarte hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

#### Bendición del destino

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta una puntuación de habilidad de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

***Mejorar el destino.*** Cuando tú u otra criatura a 60 pies de ti tiene éxito o falla una Prueba D20, puedes tirar 2d4 y aplicar el total tirado como Bonificación o penalización a la tirada del d20. Una vez que uses este beneficio, no podrás volver a usarlo hasta que tires Iniciativa o termines un Descanso Corto o Largo.

#### La bendición de la ofensa irresistible

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 30.

***Superar las defensas.*** El daño contundente, perforante y cortante que infliges siempre ignora la Resistencia.

***Huelga aplastante.*** Al sacar un 20 en el d20 en una tirada de ataque, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a la puntuación de característica aumentada por esta dote. El tipo de daño adicional es el mismo que el tipo de ataque.

#### Bendición de recordar hechizos

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+, característica de lanzamiento de conjuros)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 30.

***Casting libre.*** Siempre que lances un hechizo con una ranura de nivel 1-4, tira 1d4. Si el resultado coincide con el nivel de la ranura, esta no se gasta.

#### Bendición del espíritu de la noche

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta una puntuación de habilidad de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

***Fusionarse con las sombras.*** En la penumbra o la oscuridad, puedes obtener la condición de Invisible como acción adicional. Esta condición termina inmediatamente después de realizar una acción, una acción adicional o una reacción.

***Forma sombría.*** Mientras estés en Luz tenue u Oscuridad, tienes Resistencia a todo daño excepto Psíquico y Radiante.

#### Bendición de la visión verdadera

*Dote de bendición épica (Requisito: nivel 19+)*

Obtendrás los siguientes beneficios:

***Aumento de puntuación de habilidad.*** Aumenta una puntuación de habilidad de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

***Visión verdadera.*** Tienes visión verdadera con un alcance de 60 pies.

# Equipo

## Monedas

Los personajes suelen encontrar monedas en sus aventuras y pueden gastarlas en tiendas, posadas y otros negocios. Las monedas tienen diferentes denominaciones según su valor relativo. La tabla de Valores de Monedas muestra las monedas y su valor en relación con la Moneda de Oro, la moneda principal del juego. Por ejemplo, 100 Monedas de Cobre equivalen a 1 Moneda de Oro.

Una moneda pesa aproximadamente un tercio de onza, por lo que cincuenta monedas pesan una libra.

**Valores de las monedas**

| Acuñar | Valor en GP |
|---|---|
| Pieza de cobre (CP) | 1/100 |
| Pieza de Plata (SP) | 1/10 |
| Pieza electrónica (EP) | 1/2 |
| Pieza de oro (GP) | 1 |
| Pieza de platino (PP) | 10 |

# Armas

La tabla de armas de esta sección muestra las armas principales del juego. La tabla indica el coste y el peso de cada arma, así como los siguientes detalles:

**Categoría.**Cada arma entra en una categoría: Sim-
Simple o Marcial. La competencia con armas suele estar vinculada a una de estas categorías. Por ejemplo, podrías tener competencia con armas simples. **Cuerpo a cuerpo o a distancia.**Un arma se clasifica como
Cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma cuerpo a cuerpo se usa para atacar a un objetivo a menos de 1,5 metros, mientras que un arma a distancia se usa para atacar a mayor distancia.

**Daño.**La tabla enumera la cantidad de daño que un
El arma inflige daño cuando un atacante golpea con ella, así como también el tipo de daño.

**Propiedades.**Se enumeran todas las propiedades que tiene un arma.
En la columna Propiedades. Cada propiedad se define en la sección "Propiedades".

**Maestría.**Cada arma tiene una propiedad de maestría,
que se define en la sección "Propiedades de Maestría". Para usar esta propiedad, debe tener una función que le permita usarla.

**SEllinGmiequipo**

El equipo se vende a la mitad de su precio. En cambio, los bienes de comercio y los objetos de valor, como gemas y objetos de arte, conservan su valor completo en el mercado. "Objetos Mágicos" incluye los precios de los objetos mágicos.

## Competencia con armas

Cualquiera puede empuñar un arma, pero se requiere competencia con ella para sumar tu Bono de Competencia a una tirada de ataque. Las características de un personaje jugador pueden otorgar competencia con armas. Un monstruo es competente con cualquier arma de su bloque de estadísticas.

## Propiedades

Aquí se encuentran las definiciones de las propiedades en la columna Propiedades de la tabla Armas.

## Munición

Puedes usar un arma con la propiedad Munición para realizar un ataque a distancia solo si tienes munición para disparar. El tipo de munición necesaria se especifica con el alcance del arma. Cada ataque consume una pieza de munición. Sacar la munición forma parte del ataque (necesitas una mano libre para cargar un arma de una mano). Después de un combate, puedes dedicar 1 minuto a recuperar la mitad de la munición (redondeando hacia abajo) que usaste; el resto se pierde.

## Finura

Al realizar un ataque con un arma de Finesse, usa el modificador de Fuerza o Destreza que prefieras para las tiradas de ataque y daño. Debes usar el mismo modificador para ambas tiradas.

### Pesado

Tienes Desventaja en las tiradas de ataque con un arma pesada si es un arma cuerpo a cuerpo y tu puntuación de Fuerza no es al menos 13 o si es un arma a distancia y tu puntuación de Destreza no es al menos 13.

## Luz

Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno y atacas con un arma ligera, puedes realizar un ataque adicional como acción adicional más adelante en el mismo turno. Ese ataque adicional debe realizarse con un arma ligera diferente, y no sumas tu modificador de característica al daño del ataque adicional a menos que este sea negativo. Por ejemplo, puedes atacar con una Espada Corta en una mano y una Daga en la otra usando la acción de Ataque y una acción adicional, pero no sumas tu modificador de Fuerza o Destreza a la tirada de daño de la acción adicional a menos que este sea negativo.

### Cargando

Solo puedes disparar una pieza de munición desde un arma de carga cuando usas una acción, una acción adicional o una reacción para dispararla, independientemente de la cantidad de ataques que normalmente puedas realizar.

## Rango

Un arma de alcance tiene su alcance entre paréntesis después de la propiedad Munición o Arrojadiza. El alcance indica dos números. El primero es el alcance normal del arma en pies y el segundo es su largo alcance. Al atacar a un objetivo fuera del alcance normal, se obtiene Desventaja en la tirada de ataque. No se puede atacar a un objetivo fuera del largo alcance.

### Alcanzar

Un arma de alcance agrega 5 pies a tu alcance cuando atacas con ella, así como también al determinar tu alcance para ataques de oportunidad con ella.

## Lanzado

Si un arma tiene la propiedad "Lanzada", puedes lanzarla para realizar un ataque a distancia y desenfundarla como parte del ataque. Si el arma es cuerpo a cuerpo, usa el mismo modificador de característica para las tiradas de ataque y daño que usas para un ataque cuerpo a cuerpo con esa arma.

## Dos manos

Un arma de dos manos requiere dos manos cuando atacas con ella.

## Versátil

Un arma versátil puede usarse con una o dos manos. El valor de daño aparece entre paréntesis junto a la propiedad. El arma inflige ese daño al usarla con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

## Propiedades de maestría

Cada arma tiene una propiedad de maestría, que solo puede usar un personaje con una característica, como Maestría en Armas, que desbloquea dicha propiedad. Las propiedades se definen a continuación.

### ImprovisedWeapons

Si usas un objeto (como la pata de una mesa, una sartén o una botella) como arma improvisada, consulta "Armas Improvisadas" en el "Glosario de Reglas". Consulta también estas reglas si manejas un arma de forma inusual, como usar un arma a distancia para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

### Adherirse

Si impactas a una criatura con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo usando esta arma, puedes realizar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con el arma contra una segunda criatura a 1,5 m o menos de la primera que también esté a tu alcance. Al impactar, la segunda criatura recibe el daño del arma, pero no sumas tu modificador de característica a ese daño a menos que sea negativo. Puedes realizar este ataque adicional solo una vez por turno.

## Pacer

Si tu tirada de ataque con esta arma falla a una criatura, puedes infligirle daño igual al modificador de característica que usaste para realizar la tirada de ataque. Este daño es del mismo tipo que el del arma y solo puede aumentarse incrementando el modificador de característica.

### Mella

Al realizar el ataque adicional de la propiedad Luz, puedes realizarlo como parte de la acción de Ataque en lugar de como una Acción Bonus. Solo puedes realizar este ataque adicional una vez por turno.

### Empujar

Si golpeas a una criatura con esta arma, puedes empujarla hasta 10 pies lejos de ti si es Grande o más pequeña.

### Savia

Si golpeas a una criatura con esta arma, esa criatura tiene Desventaja en su próxima tirada de ataque antes del comienzo de tu próximo turno.

### Lento

Si golpeas a una criatura con esta arma y le infliges daño, puedes reducir su Velocidad en 3 metros hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la criatura es golpeada más de una vez por armas con esta propiedad, la reducción de Velocidad no supera los 3 metros.

### Derrocar

Si impactas a una criatura con esta arma, puedes obligarla a realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 8 más el modificador de característica usado para la tirada de ataque y tu Bono por Competencia). Si falla la tirada, la criatura queda tumbada.

### Vejar

Si golpeas a una criatura con esta arma y le causas daño, tienes Ventaja en tu próxima tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu próximo turno.

## Armas

| Nombre | Daño | Propiedades | Maestría | Peso | Costo |
|---|---|---|---|---|---|
| *Armas cuerpo a cuerpo simples* | | | | | |
| Club | 1d4 Contundente | Luz | Lento | 2 libras. | 1 SP |
| Daga | 1d4 Perforante | Finura, Ligereza, Proyección (Alcance 20/60) | Mella | 1 libra. | 2 GP |
| Gran club | 1d8 Golpeteo | Dos manos | Empujar | 10 libras. | 2 SP |
| Hacha de mano | 1d6 Cortante | Ligero, arrojadizo (alcance 20/60) | Vejar | 2 libras. | 5 GP |
| Jabalina | 1d6 Perforante | Lanzado (Alcance 30/120) | Lento | 2 libras. | 5 SP |
| Martillo ligero | 1d4 Contundente | Ligero, arrojadizo (alcance 20/60) | Mella | 2 libras. | 2 GP |
| Maza | 1d6 contundente | — | Savia | 4 libras. | 5 GP |
| Barra | 1d6 contundente | Versátil (1d8) | Derrocar | 4 libras. | 2 SP |
| Hoz | 1d4 Cortante | Luz | Mella | 2 libras. | 1 GP |
| Lanza | 1d6 Perforante | Lanzado (Alcance 20/60), Versátil (1d8) | Savia | 3 libras. | 1 GP |
| *Armas a distancia simples* | | | | | |
| Dardo | 1d4 Perforante | Finesse, Lanzado (Alcance 20/60) | Vejar | 1/4 libra. | 5 CP |
| Ballesta ligera | 1d8 Perforación | Munición (Alcance 80/320; Cerrojo), Carga, A dos manos | Lento | 5 libras. | 25 GP |
| Arco corto | 1d6 Perforante | Munición (Alcance 80/320; Flecha), A dos manos | Vejar | 2 libras. | 25 GP |
| Honda | 1d4 Contundente | Munición (Alcance 30/120; Bala) | Lento | — | 1 SP |
| *Armas marciales cuerpo a cuerpo* | | | | | |
| Hacha de batalla | 1d8 Cortante | Versátil (1d10) | Derrocar | 4 libras. | 10 GP |
| Mayal | 1d8 Golpeteo | — | Savia | 2 libras. | 10 GP |
| Guja | 1d10 Cortante | Pesado, Alcance, Dos Manos | Pacer | 6 libras. | 20 GP |
| Hacha grande | 1d12 Cortante | Pesado, de dos manos | Adherirse | 7 libras. | 30 GP |
| Espada grande | 2d6 Cortante | Pesado, de dos manos | Pacer | 6 libras. | 50 GP |
| Alabarda | 1d10 Cortante | Pesado, Alcance, Dos Manos | Adherirse | 6 libras. | 20 GP |
| Lanza | 1d10 Perforación | Pesado, Alcance, Dos manos (a menos que esté montado) | Derrocar | 6 libras. | 10 GP |
| Espada larga | 1d8 Cortante | Versátil (1d10) | Savia | 3 libras. | 15 GP |
| Mazo | 2d6 Contundente | Pesado, de dos manos | Derrocar | 10 libras. | 10 GP |
| Estrella de la mañana | 1d8 Perforación | — | Savia | 4 libras. | 15 GP |
| Lucio | 1d10 Perforación | Pesado, Alcance, Dos Manos | Empujar | 18 libras. | 5 GP |
| Estoque | 1d8 Perforación | Finura | Vejar | 2 libras. | 25 GP |
| Cimitarra | 1d6 Cortante | Finura, Luz | Mella | 3 libras. | 25 GP |
| Espada corta | 1d6 Perforante | Finura, Luz | Vejar | 2 libras. | 10 GP |
| Tridente | 1d8 Perforación | Lanzado (Alcance 20/60), Versátil (1d10) | Derrocar | 4 libras. | 5 GP |
| Martillo de guerra | 1d8 Golpeteo | Versátil (1d10) | Empujar | 5 libras. | 15 GP |
| Selección de guerra | 1d8 Perforación | Versátil (1d10) | Savia | 2 libras. | 5 GP |
| Látigo | 1d4 Cortante | Finura, alcance | Lento | 3 libras. | 2 GP |
| *Armas marciales a distancia* | | | | | |
| Cerbatana | 1 perforación | Munición (Alcance 25/100; Aguja), Carga | Vejar | 1 libra. | 10 GP |
| Ballesta de mano | 1d6 Perforante | Munición (Alcance 30/120; Cerrojo), Ligera, Cargando | Vejar | 3 libras. | 75 GP |
| Ballesta pesada | 1d10 Perforación | Munición (Alcance 100/400; Cerrojo), Pesada, Cargando, A dos manos | Empujar | 18 libras. | 50 GP |
| Arco | 1d8 Perforación | Munición (Alcance 150/600; Flecha), Pesada, A Dos Manos | Lento | 2 libras. | 50 GP |
| Mosquete | 1d12 Perforación | Munición (Alcance 40/120; Bala), Carga, A dos manos | Lento | 10 libras. | 500 GP |
| Pistola | 1d10 Perforación | Munición (Alcance 30/90; Bala), Carga | Vejar | 3 libras. | 250 GP |

## Armadura

La tabla de armaduras muestra las armaduras principales del juego. Incluye su coste y peso, así como los siguientes detalles:

**Categoría.** Cada tipo de armadura entra en una categoría: Ligera, Media o Pesada. La categoría determina el tiempo que se tarda en ponerse o quitarse la armadura (como se muestra en la tabla).

**Clase de armadura (AC).** La columna Clase de armadura de la tabla indica tu CA base cuando llevas un tipo de armadura. Por ejemplo, si llevas una armadura de cuero, tu CA base es 11 más tu modificador de Destreza, mientras que con una cota de malla tu CA es 16.

**Fortaleza.** Si la tabla muestra una puntuación de Fuerza en el Columna de fuerza para un tipo de armadura, esa armadura reduce la velocidad del usuario en 10 pies a menos que el usuario tenga una puntuación de Fuerza igual o mayor que la puntuación indicada.

**Sigilo.** Si la tabla muestra "Desventaja" en el Columna de sigilo para un tipo de armadura, el usuario tiene Desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

### Entrenamiento con armadura

Cualquiera puede usar una armadura o un escudo, pero solo quienes tengan entrenamiento pueden usarlos eficazmente, como se explica a continuación. La clase y otras características de un personaje determinan su entrenamiento con armadura.

Un monstruo tiene entrenamiento con cualquier armadura en su bloque de estadísticas.

## Armadura ligera, media o pesada

Si usas armadura ligera, media o pesada y no tienes entrenamiento con ella, tendrás Desventaja en cualquier Prueba D20 que involucre Fuerza o Destreza, y no podrás lanzar hechizos.

### Blindaje

Obtendrás el beneficio de la clase de armadura de un escudo solo si tienes entrenamiento con él.

## Uno a la vez

Una criatura sólo puede usar una armadura a la vez y manejar sólo un escudo a la vez.

**Armadura**

| Armadura | Clase de armadura (AC) | Fortaleza | Sigilo | Peso | Costo |
|---|---|---|---|---|---|
| *Armadura ligera (1 minuto para ponérsela o quitársela)* | | | | | |
| Armadura acolchada | 11 + modificador de Dex | — | Desventaja | 8 libras. | 5 GP |
| Armadura de cuero | 11 + modificador de Dex | — | — | 10 libras. | 10 GP |
| Armadura de cuero tachonado | 12 + modificador de Dex | — | — | 13 libras. | 45 GP |
| *Armadura media (5 minutos para ponérsela y 1 minuto para quitársela)* | | | | | |
| Armadura de piel | 12 + modificador de Dex (máximo 2) | — | — | 12 libras. | 10 GP |
| Camisa de cadena | 13 + modificador de Dex (máximo 2) | — | — | 20 libras. | 50 GP |
| Correo a escala | 14 + modificador de Dex (máximo 2) | — | Desventaja | 45 libras. | 50 GP |
| Coraza | 14 + modificador de Dex (máximo 2) | — | — | 20 libras. | 400 GP |
| Armadura de media placa | 15 + modificador de Dex (máximo 2) | — | Desventaja | 40 libras. | 750 GP |
| *Armadura pesada (10 minutos para ponérsela y 5 minutos para quitársela)* | | | | | |
| Correo de anillo | 14 | — | Desventaja | 40 libras. | 30 GP |
| Correo en cadena | 16 | Str 13 | Desventaja | 55 libras. | 75 GP |
| Armadura de férula | 17 | Fuerza 15 | Desventaja | 60 libras. | 200 GP |
| Armadura de placas | 18 | Fuerza 15 | Desventaja | 65 libras. | 1.500 GP |
| *Escudo (Utilizar acción para ponérselo o quitárselo)* | | | | | |
| Blindaje | + 2 | — | — | 6 libras. | 10 GP |

### Herramientas

Una herramienta te ayuda a realizar pruebas de habilidad especializadas, fabricar ciertos objetos o ambas cosas. La descripción de una herramienta incluye su coste y peso, así como las siguientes entradas:

**Capacidad.**Esta entrada enumera la capacidad de uso cuando realizando una prueba de habilidad con la herramienta. **Utilizar.**Esta entrada enumera cosas que puedes hacer con el Herramienta al ejecutar la acción "Utilizar". Puedes realizar una de estas acciones cada vez que ejecutas la acción. Esta entrada también proporciona el CD para la acción.

**Artesanía.**Esta entrada enumera lo que, si acaso, Puede crear con la herramienta. Para consultar las reglas de creación, consulte «Creación de objetos no mágicos», «Preparación de pociones de curación» y «Escritura de pergaminos de hechizo» más adelante en «Equipo».

**Variantes.**Esta entrada aparece si la herramienta tiene vari- Hormigas, que se enumeran. Cada una requiere una competencia distinta.

#### Competencia en herramientas

Si tienes competencia con una herramienta, suma tu Bonificación por Competencia a cualquier prueba de característica que realices que la use. Si tienes competencia en una habilidad que se usa con esa prueba, también obtienes Ventaja en la prueba.

Tus características podrían darte competencia con una herramienta. Un monstruo tiene competencia con cualquier herramienta de su bloque de estadísticas.

#### Herramientas de artesano

Las herramientas de artesano se centran en la elaboración de objetos y el desarrollo de un oficio. Cada una de estas herramientas requiere una competencia distinta.

### Suministros del alquimista (50 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**8 libras.
**Utilizar:**Identificar una sustancia (CD 15) o iniciar un incendio (CD 15)
**Artesanía:**Ácido, Fuego de alquimista, Bolsa de componentes, Aceite, Papel, Perfume

### Suministros de cervecería (20 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**9 libras.
**Utilizar:**Detectar bebida envenenada (CD 15), o identificar alcohol. hola (DC 10)
**Artesanía:**Antitoxina

### Suministros de calígrafo (10 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Escribe textos con impresionantes florituras que protejan contra la falsificación (CD 15)
**Artesanía:**Tinta,*Pergamino de hechizo*

### Herramientas de carpintero (8 GP)

**Capacidad:**Fortaleza **Peso:**6 libras.
**Utilizar:**Sellar o abrir a la fuerza una puerta o un contenedor (CD 20)
**Artesanía:**Garrote, Gran garrote, Bastón, Barril, Cofre, Muchacho- der, poste, ariete portátil, antorcha

### Herramientas del cartógrafo (15 GP)

**Capacidad:**Sabiduría **Peso:**6 libras.
**Utilizar:**Dibuja un mapa de un área pequeña (CD 15)
**Artesanía:**Mapa

### Herramientas de zapatero (5 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Modificar el calzado para darle ventaja en el uso. Próxima prueba de Destreza (Acrobacias) (CD 10)
**Artesanía:**Kit de escalador

### Utensilios de cocina (1 GP)

**Capacidad:**Sabiduría **Peso:**8 libras.
**Utilizar:**Mejorar el sabor de la comida (CD 10) o detectar comida en mal estado. o comida envenenada (CD 15)
**Artesanía:**Raciones

### Herramientas de soplador de vidrio (30 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Discernir qué contenía un objeto de vidrio en el pasado 24 horas (DC 15)
**Artesanía:**Botella de vidrio, lupa, catalejo, frasco

### Herramientas de joyero (25 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**2 libras.
**Utilizar:**Discernir el valor de una gema (CD 15)
**Artesanía:**Foco arcano, símbolo sagrado

### Herramientas de marroquinería (5 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Añadir un diseño a un artículo de cuero (CD 10) **Artesanía:**Honda, Látigo, Armadura de piel, Armadura de cuero, Tachuelas Armadura de cuero, mochila, estuche para virotes de ballesta, estuche para mapas o pergaminos, pergamino, bolsa, carcaj, odre de agua

### Herramientas de albañil (10 GP)

**Capacidad:**Fortaleza **Peso:**8 libras.
**Utilizar:**Cincelar un símbolo o un agujero en la piedra (CD 10)
**Artesanía:**Aparejo de poleas

### Suministros de pintor (10 GP)

**Capacidad:**Sabiduría **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Pinta una imagen reconocible de algo que hayas visto (CD 10)
**Artesanía:**Foco druídico, símbolo sagrado

### Herramientas de alfarero (10 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**3 libras.
**Utilizar:**Discernir lo que un objeto cerámico contenía en el pasado 24 horas (DC 15)
**Artesanía:**Jarra, Lámpara

### Herramientas de herrero (20 GP)

**Capacidad:**Fortaleza **Peso:**8 libras.
**Utilizar:**Abrir una puerta o un contenedor (CD 20)

**Artesanía:**Cualquier arma cuerpo a cuerpo (excepto maza, gran maza, Bastón y látigo), armadura media (excepto piel), armadura pesada, rodamientos de bolas, cubo, abrojos, cadena, palanca, balas de arma de fuego, gancho de agarre, olla de hierro, púas de hierro, balas de honda

#### Herramientas del manitas (50 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**10 libras.
**Utilizar:**Ensamblar un objeto pequeño compuesto de chatarra, que se desmorona en 1 minuto (DC 20)
**Artesanía:**Mosquete, pistola, campana, linterna de diana, frasco, Linterna con capucha, trampa de caza, candado, esposas, espejo, pala, silbato de señales, yesquero

#### Herramientas del tejedor (1 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Reparar un desgarro en la ropa (CD 10), o coser una Tiny diseño (DC 10)
**Artesanía:**Armadura acolchada, cesta, saco de dormir, manta, fina Ropa, red, bata, cuerda, saco, cordel, tienda de campaña, ropa de viajero

#### Herramientas de tallador de madera (1 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Tallar un patrón en madera (CD 10)
**Artesanía:**Garrote, Gran garrote, Bastón, Armas a distancia (excepto pistola, mosquete y honda), foco arcano, flechas, virotes, foco druídico, pluma de tinta, agujas

### Otras herramientas

## Kit de disfraz (25 GP)

**Capacidad:**Carisma **Peso:**3 libras.
**Utilizar:**Aplicar maquillaje (CD 10)
**Artesanía:**Traje

#### Kit de falsificación (15 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**5 libras.
**Utilizar:**Imitar 10 palabras o menos de las que dice otra persona. escritura a mano (CD 15), o duplicar un sello de lacre (CD 20)

## Juego de juego (varía)

**Capacidad:**Sabiduría **Peso:**—
**Utilizar:**Discernir si alguien está haciendo trampa (CD 10), o ganar el juego (CD 20)
**Variantes:**Dados (1 PE), ajedrez dragón (1 GP), cartas de juego (5 SP), apuesta de tres dragones (1 GP)

## Kit de herboristería (5 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**3 libras.
**Utilizar:**Identificar una planta (CD 10)
**Artesanía:**Antitoxina, Vela, Kit de Sanador,*Poción de curación*

## Instrumento musical (varía)

**Capacidad:**Carisma **Peso:**Varía
**Utilizar:**Tocar una melodía conocida (CD 10) o improvisar una canción. (CD 15)
**Variantes:**Gaitas (30 GP, 6 lb), tambor (6 GP, 3 lb), dulcímero (25 GP, 10 lb), flauta (2 GP, 1 lb), trompa (3 GP, 2 lb), laúd (35 GP, 2 lb), lira (30 GP, 2 lb), flauta de pan (12 GP, 2 lb), chirimía (2 GP, 1 lb), viola (30 GP, 1 lb).

#### Herramientas del navegador (25 GP)

**Capacidad:**Sabiduría **Peso:**2 libras.
**Utilizar:**Trazar un rumbo (CD 10), o determinar la posición mediante Observación de estrellas (CD 15)

#### Kit de envenenador (50 GP)

**Capacidad:**Inteligencia **Peso:**2 libras.
**Utilizar:**Detectar un objeto envenenado (CD 10)
**Artesanía:**Veneno básico

#### Herramientas de ladrones (25 GP)

**Capacidad:**Destreza **Peso:**1 libra.
**Utilizar:**Abrir una cerradura (CD 15) o desactivar una trampa (CD 15)

# Equipo de aventura

La tabla de Equipo de Aventura de esta sección incluye equipo que los aventureros suelen encontrar útil. Estos artículos se describen en orden alfabético, con su precio después del nombre.

## Ácido (25 GP)

Al realizar la acción de Ataque, puedes reemplazar uno de tus ataques con el lanzamiento de un vial de Ácido. Selecciona una criatura u objeto que puedas ver a menos de 20 pies de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Destreza y tu Bonificador de Competencia) o recibirá 2d6 de daño por Ácido.

#### Fuego del alquimista (50 GP)

Al realizar la acción de Ataque, puedes reemplazar uno de tus ataques por el lanzamiento de un frasco de Fuego de Alquimista. Selecciona una criatura u objeto que puedas ver a menos de 20 pies de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Destreza y tu Bonificador de Competencia) o recibirá 1d4 de daño de Fuego y empezará a arder (consulta el "Glosario de Reglas").

## Munición (varía)

Un arma con la propiedad "Munición" requiere munición. La descripción del arma especifica el tipo de munición que utiliza. La tabla de munición enumera los diferentes tipos y la cantidad que se obtiene al comprarlas. La tabla también indica el objeto que se usa habitualmente para almacenar cada tipo; el almacenamiento debe adquirirse por separado.

### Equipo de aventura

| Artículo | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Ácido | 1 libra. | 25 GP |
| Fuego del alquimista | 1 libra. | 50 GP |
| Munición | Varía | Varía |
| Antitoxina | — | 50 GP |
| Enfoque arcano | Varía | Varía |
| Mochila | 5 libras. | 2 GP |
| Rodamientos de bolas | 2 libras. | 1 GP |
| Barril | 70 libras. | 2 GP |
| Cesta | 2 libras. | 4 SP |
| Saco de dormir | 7 libras. | 1 GP |
| Campana | — | 1 GP |
| Frazada | 3 libras. | 5 SP |
| Aparejo de poleas | 5 libras. | 1 GP |
| Libro | 5 libras. | 25 GP |
| Botella, vidrio | 2 libras. | 2 GP |
| Balde | 2 libras. | 5 CP |
| Paquete de ladrón | 42 libras. | 16 GP |
| Abrojos | 2 libras. | 1 GP |
| Vela | — | 1 CP |
| Estuche, perno de ballesta | 1 libra. | 1 GP |
| Estuche, mapa o pergamino | 1 libra. | 1 GP |
| Cadena | 10 libras. | 5 GP |
| Pecho | 25 libras. | 5 GP |
| Kit de escalador | 12 libras. | 25 GP |
| Ropa, fina | 6 libras. | 15 GP |
| Ropa de viajero | 4 libras. | 2 GP |
| Bolsa de componentes | 2 libras. | 25 GP |
| Traje | 4 libras. | 5 GP |
| Palanca | 5 libras. | 2 GP |
| Paquete del diplomático | 39 libras. | 39 GP |
| Enfoque druídico | Varía | Varía |
| Paquete del mazmorrista | 55 libras. | 12 GP |
| Paquete de artista | 58½ libras. | 40 GP |
| Paquete del explorador | 55 libras. | 10 GP |
| Matraz | 1 libra. | 2 CP |
| Gancho de agarre | 4 libras. | 2 GP |
| Kit de sanador | 3 libras. | 5 GP |
| Símbolo sagrado | Varía | Varía |
| Agua santa | 1 libra. | 25 GP |
| Trampa de caza | 25 libras. | 5 GP |
| Tinta | — | 10 GP |

| Artículo | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Bolígrafo de tinta | — | 2 CP |
| Jarra | 4 libras. | 2 CP |
| Escalera | 25 libras. | 1 SP |
| Lámpara | 1 libra. | 5 SP |
| Linterna, Bullseye | 2 libras. | 10 GP |
| Linterna con capucha | 2 libras. | 5 GP |
| Cerrar | 1 libra. | 10 GP |
| Lupa | — | 100 GP |
| Esposas | 6 libras. | 2 GP |
| Mapa | — | 1 GP |
| Espejo | 1/2 libra. | 5 GP |
| Neto | 3 libras. | 1 GP |
| Aceite | 1 libra. | 1 SP |
| Papel | — | 2 SP |
| Pergamino | — | 1 SP |
| Perfume | — | 5 GP |
| Veneno, básico | — | 100 GP |
| Polo | 7 libras. | 5 CP |
| Olla de hierro | 10 libras. | 2 GP |
| *Poción de curación* | 1/2 libra. | 50 GP |
| Bolsa | 1 libra. | 5 SP |
| Paquete del sacerdote | 29 libras. | 33 GP |
| Carcaj | 1 libra. | 1 GP |
| Ram, portátil | 35 libras. | 4 GP |
| Raciones | 2 libras. | 5 SP |
| Túnica | 4 libras. | 1 GP |
| Soga | 5 libras. | 1 GP |
| Bolsa | 1/2 libra. | 1 CP |
| Paquete del erudito | 22 libras. | 40 GP |
| Pala | 5 libras. | 2 GP |
| Silbato de señal | — | 5 CP |
| *Pergamino de hechizo*(Broma) | — | 30 GP |
| *Pergamino de hechizo*(Nivel 1) | — | 50 GP |
| Picos de hierro | 5 libras. | 1 GP |
| Catalejo | 1 libra. | 1.000 GP |
| Cadena | — | 1 SP |
| Carpa | 20 libras. | 2 GP |
| Yesquero | 1 libra. | 5 SP |
| Antorcha | 1 libra. | 1 CP |
| Frasco | — | 1 GP |
| Odre de agua | 5 libras (lleno) | 2 SP |

### Munición

| Tipo | Cantidad | Almacenamiento | Peso | Costo |
|---|---|---|---|---|
| Flechas | 20 | Carcaj | 1 libra. | 1 GP |
| Pernos | 20 | Caso | 1½ libra. | 1 GP |
| Balas, Arma de fuego | 10 | Bolsa | 2 libras. | 3 GP |
| Balas, Honda | 20 | Bolsa | 1½ libra. | 4 CP |
| Agujas | 50 | Bolsa | 1 libra. | 1 GP |

## Antitoxina (50 GP)

Como acción adicional, puedes beber un vial de Antitoxina para obtener ventaja en las tiradas de salvación para evitar o finalizar la condición de Envenenado durante 1 hora.

## Foco arcano (varía)

Un Foco Arcano adopta una de las formas de la tabla de Focos Arcanos y está enjoyado o tallado para canalizar la magia arcana. Un Hechicero, Brujo o Mago puede usarlo como Foco de Lanzamiento de Conjuros.

### Focos arcanos

| Enfocar | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Cristal | 1 libra. | 10 GP |
| Orbe | 3 libras. | 20 GP |
| Vara | 2 libras. | 10 GP |
| Personal (también un Quarterstaff) | 4 libras. | 5 GP |
| Varita mágica | 1 libra. | 10 GP |

## Mochila (2 GP)

Una mochila tiene capacidad para hasta 14 kg en 30 $cm^3$. También puede usarse como alforja.

#### Rodamientos de bolas (1 GP)

Como acción de Utilizar, puedes derramar Cojinetes de Bola de su bolsa. Se extienden para cubrir un área plana de 3 metros cuadrados a 3 metros de ti. Una criatura que entre en esta área por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o estar tumbada. Recuperar los Cojinetes de Bola tarda 10 minutos.

## Barril (2 GP)

Un barril puede contener hasta 40 galones de líquido o hasta 4 pies cúbicos de productos secos.

## Cesta (4 SP)

Una cesta contiene hasta 40 libras en 2 pies cúbicos.

#### Saco de dormir (1 GP)

Un saco de dormir permite dormir a una criatura pequeña o mediana. Mientras estés en un saco de dormir, tendrás éxito automáticamente en las tiradas de salvación contra el frío extremo (consulta "Herramientas de juego").

#### Campana (1 GP)

Cuando se toca como acción de Utilizar, una campana produce un sonido que puede escucharse hasta a 60 pies de distancia.

## Manta (5 SP)

Mientras estés envuelto en una manta, tienes Ventaja en las tiradas de salvación contra el frío extremo (ver “Caja de herramientas de juego”).

## Bloque y aparejo (1 GP)

Un polipasto le permite levantar hasta cuatro veces el peso que normalmente puede levantar.

## Libro (25 GP)

Un libro contiene ficción o no ficción. Si consultas un libro de no ficción preciso sobre el tema, obtienes un bonificador de +5 a las pruebas de Inteligencia (Arcanos, Historia, Naturaleza o Religión) que realices sobre ese tema.

#### Botella de vidrio (2 GP)

Una botella de vidrio contiene hasta 1 1/2 pintas.

## Cubo (5 CP)

Un balde puede contener hasta medio pie cúbico de contenido.

#### Paquete del ladrón (16 GP)

Un paquete de ladrón contiene los siguientes elementos: mochila, rodamientos, campana, 10 velas, palanca, linterna con capucha, 7 frascos de aceite, 5 días de raciones, cuerda, yesquero y odre de agua.

## Abrojos (1 PO)

Como acción de Utilizar, puedes extender Abrojos de su bolsa para cubrir un área de 1,5 metros cuadrados a menos de 1,5 metros de ti. Una criatura que entre en esta área por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibir 1 daño Perforante y ver su Velocidad reducida a 0 hasta el comienzo de su siguiente turno. Recuperar los Abrojos tarda 10 minutos.

## Vela (1 CP)

Durante 1 hora, una vela encendida emite una luz brillante en un radio de 5 pies y una luz tenue en un radio de 5 pies adicionales.

#### Estuche, perno de ballesta (1 GP)

Un estuche para pernos de ballesta tiene capacidad para hasta 20 pernos.

#### Estuche, mapa o pergamino (1 GP)

Un estuche para mapas o pergaminos puede contener hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamino.

## Cadena (5 GP)

Como acción de Utilizar, puedes envolver con una Cadena a una criatura reticente a menos de 1,5 metros de ti que esté en estado de Agarrado, Incapacitado o Restringido si superas una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Si la criatura tiene las piernas atadas, estará en estado de Restringido hasta que escape. Escapar de la Cadena requiere que la criatura supere una prueba de Destreza (Acrobacia) CD 18 como acción. Reventar la Cadena requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 como acción.

## Cofre (5 GP)

Un cofre tiene capacidad para hasta 12 pies cúbicos de contenido.

### Kit de escalador (25 GP)

Un Kit de Escalador incluye punteras, guantes, pitones y un arnés. Como acción de Utilizar, puedes usar el Kit de Escalador para anclarte; al hacerlo, no puedes caer a más de 7,6 metros del punto de anclaje ni moverte más de 7,6 metros sin soltar el anclaje como acción adicional.

## Ropa fina (15 GP)

La ropa fina está confeccionada con telas costosas y adornada con detalles de gran calidad. Algunos eventos y lugares solo admiten a quienes visten estas prendas.

## Ropa de viajero (2 GP)

Las prendas de viaje son prendas resistentes diseñadas para viajar en diversos entornos.

### Bolsa de componentes (25 GP)

Una bolsa de componentes es hermética y está llena de compartimentos que contienen todos los componentes materiales gratuitos de tus hechizos.

## Disfraz (5 GP)

Mientras uses un Disfraz, tienes Ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para personificar a la persona o tipo de persona que representa.

## Palanca (2 GP)

Usar una palanca te otorga ventaja en las pruebas de Fuerza en las que se puede aplicar el apalancamiento de la palanca.

### Paquete del diplomático (39 GP)

Un paquete de diplomático contiene los siguientes elementos: cofre, ropa fina, tinta, 5 plumas de tinta, lámpara, 2 estuches para mapas o pergaminos, 4 frascos de aceite, 5 hojas de papel, 5 hojas de pergamino, perfume y yesquero.

### Enfoque druídico (varía)

Un Foco Druídico adopta una de las formas de la tabla de Focos Druídicos y se talla, se ata con una cinta o se pinta para canalizar la magia primigenia. Un druida o un explorador pueden usarlo como Foco de Lanzamiento de Hechizos.

**Enfoques druídicos**

| Enfocar | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Ramita de muérdago | — | 1 GP |
| Bastón de madera (también un bastón de cuarto de milla) | 4 libras. | 5 GP |
| Varita de tejo | 1 libra. | 10 GP |

### Paquete del mazmorrista (12 GP)

Un paquete de mazmorra contiene los siguientes elementos: mochila, abrojos, palanca, 2 frascos de aceite, 10 días de raciones, cuerda, yesquero, 10 antorchas y odre de agua.

### Paquete del artista (40 GP)

Un paquete de artista contiene los siguientes elementos: mochila, saco de dormir, campana, linterna de diana, 3 disfraces, espejo, 8 frascos de aceite, 9 días de raciones, yesquero y odre de agua.

### Paquete del explorador (10 GP)

Un paquete de explorador contiene los siguientes elementos: mochila, saco de dormir, 2 frascos de aceite, 10 días de raciones, cuerda, yesquero, 10 antorchas y odre de agua.

### Frasco (2 CP)

Un frasco tiene capacidad para hasta 1 pinta.

### Gancho de agarre (2 GP)

Como acción de Utilizar, puedes lanzar el Gancho de Agarre a una barandilla, una cornisa u otro punto de retención a menos de 15 metros de ti. El gancho se engancha si superas una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 13. Si ataste una cuerda al gancho, puedes escalarlo.

### Kit de sanador (5 GP)

Un Kit de Sanador tiene diez usos. Como acción de Utilizar, puedes gastar uno de sus usos para estabilizar a una criatura Inconsciente con 0 Puntos de Golpe sin necesidad de realizar una tirada de Sabiduría (Medicina).

### Símbolo sagrado (varía)

Un Símbolo Sagrado adopta una de las formas de la tabla de Símbolos Sagrados y está enjoyado o pintado para canalizar la magia divina. Un Clérigo o Paladín puede usar un Símbolo Sagrado como Foco de Lanzamiento de Conjuros.

La tabla indica si un Símbolo Sagrado debe sostenerse, usarse o portarse sobre una tela (como un tabardo o un estandarte) o sobre un Escudo.

**Símbolos sagrados**

| Símbolo | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Amuleto (usado o sostenido) | 1 libra. | 5 GP |
| Emblema (llevado sobre tela o escudo) | — | 5 GP |
| Relicario (sostenido) | 2 libras. | 5 GP |

### Agua bendita (25 GP)

Al realizar la acción de Ataque, puedes reemplazar uno de tus ataques con el lanzamiento de un frasco de Agua Bendita. Selecciona una criatura que puedas ver a menos de 20 pies de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Destreza y tu Bonificador de Competencia) o recibirá 2d8 de daño Radiante si es un Demonio o un No Muerto.

### Trampa de caza (5 GP)

Como acción de Utilizar, puedes colocar una Trampa de caza, que es un anillo de acero con dientes de sierra que se cierra de golpe cuando una criatura pisa una placa de presión en el centro.

La trampa está fijada mediante una pesada cadena a un objeto inmóvil, como un árbol o una estaca clavada en el suelo. Una criatura que pise la placa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrir 1d4 de daño Perforante y ver su Velocidad reducida a 0 hasta el comienzo de su siguiente turno. A partir de entonces, hasta que la criatura se libere de la trampa, su movimiento está limitado por la longitud de la cadena (normalmente 90 cm). Una criatura puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13, liberándose a sí misma o a otra criatura a su alcance si tiene éxito. Cada prueba fallida inflige 1 de daño Perforante a la criatura atrapada.

### Tinta (10 GP)

La tinta viene en una botella de 1 onza, que proporciona suficiente tinta para escribir aproximadamente 500 páginas.

#### Bolígrafo de tinta (2 unidades)

Uso de tinta: Un bolígrafo de tinta se utiliza para escribir o dibujar.

### Jarra (2 CP)

Una jarra tiene capacidad para hasta 1 galón.

### Escalera (1 SP)

Una escalera mide 10 pies de alto. Debes subirla para subirla o bajarla.

### Lámpara (5 SP)

Una lámpara quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en un radio adicional de 30 pies.

## Linterna, Diana (10 GP)

Una linterna Bullseye quema aceite como combustible para proyectar una luz brillante en un cono de 60 pies y una luz tenue durante 60 pies adicionales.

### Linterna con capucha (5 GP)

Una linterna con capucha quema aceite como combustible para lanzar luz brillante en un radio de 9 metros y luz tenue en otros 9 metros. Como acción adicional, puedes bajar la capucha, reduciendo la luz a luz tenue en un radio de 1,5 metros, o volver a subirla.

### Bloqueo (10 GP)

Una cerradura viene con una llave. Sin ella, una criatura puede usar las Herramientas de Ladrón para abrirla con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15.

## Lupa (100 GP)

Una Lupa otorga Ventaja en cualquier prueba de habilidad realizada para evaluar o inspeccionar un objeto con gran detalle. Encender fuego con una Lupa requiere una luz tan brillante como la luz del sol para enfocar, yesca para encenderlo y unos 5 minutos para que el fuego se encienda.

## Esposas (2 GP)

Como acción de Utilizar, puedes usar Esposas para atar a una criatura Pequeña o Mediana reticente a 5 pies de ti que tenga la condición de Agarrado, Incapacitado o Restringido si tienes éxito en una CD 13. Prueba de Destreza (Juego de Manos). Mientras está atada, una criatura tiene Desventaja en las tiradas de ataque y está Inmovilizada si las Esposas están atadas a una cadena o gancho fijo. Escapar de las Esposas requiere una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 20 con éxito como acción. Reventarlas requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25 con éxito como acción.

Cada juego de grilletes incluye una llave. Sin ella, una criatura puede usar las Herramientas de Ladrón para abrir la cerradura de los grilletes con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15.

### Mapa (1 GP)

Si consultas un Mapa preciso, obtienes un bonificador +5 a las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) que realices para encontrar tu camino en el lugar representado en él.

## Espejo (5 GP)

Un espejo de acero portátil es útil para cosméticos personales, pero también para mirar por las esquinas y reflejar la luz como señal.

### Neto (1 GP)

Al realizar la acción de Ataque, puedes reemplazar uno de tus ataques con el lanzamiento de una Red. Selecciona una criatura que puedas ver a menos de 15 pies de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Destreza y tu Bonificador por Competencia) o estar en estado de Restringido hasta que escape. El objetivo tiene éxito automáticamente si es Enorme o mayor.

Para escapar, el objetivo o una criatura a 1,5 metros o menos debe realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10, que libera a la criatura Restringida si tiene éxito. Destruir la Red (CA 10; 5 PS; Inmunidad a daño Contundente, Veneno y Psíquico) también libera al objetivo, terminando el efecto.

#### Petróleo (1 SP)

Puedes rociar una criatura, un objeto o un espacio con aceite o usarlo como combustible, como se detalla a continuación.

***Rociar a una criatura o un objeto.*** Al realizar la acción de Ataque, puedes reemplazar uno de tus ataques con el lanzamiento de un frasco de Aceite. Selecciona una criatura u objeto a 20 pies o menos de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador de Destreza y tu Bonificador por Competencia) o quedará cubierto de aceite. Si el objetivo recibe daño de Fuego antes de que el aceite se seque (después de 1 minuto), recibe 5 puntos de daño de Fuego adicionales por aceite quemado.

***Rociando un espacio.*** Puedes usar la acción Utilizar para verter un frasco de Aceite en terreno llano y cubrir un área de 1,5 metros cuadrados a menos de 1,5 metros de ti. Si se enciende, el aceite arde hasta el final del turno, 2 rondas después de encenderlo (o 12 segundos) e inflige 5 puntos de daño de Fuego a cualquier criatura que entre en el área o termine su turno allí. Una criatura solo puede recibir este daño una vez por turno.

***Combustible.*** El aceite sirve como combustible para lámparas y faroles. Una vez encendido, un frasco de aceite arde durante 6 horas en una lámpara o farol. Este tiempo no tiene por qué ser consecutivo; puedes apagar el aceite (como acción de Utilizar) y volver a encenderlo hasta que haya ardido un total de 6 horas.

## Papel (2 SP)

Una hoja de papel puede contener aproximadamente 250 palabras escritas a mano.

## Pergamino (1 SP)

Una hoja de pergamino puede contener aproximadamente 250 palabras escritas a mano.

## Perfume (5 GP)

El perfume viene en un frasco de 113 ml. Durante una hora después de aplicarte el perfume, tienes Ventaja en las tiradas de Carisma (Persuasión) realizadas para influir en un humanoide indiferente a menos de 1,5 metros de ti.

### Veneno, básico (100 GP)

Como acción adicional, puedes usar un vial de Veneno Básico para recubrir un arma o hasta tres piezas de munición. Una criatura que reciba daño Perforante o Cortante del arma o munición envenenada recibe 1d4 puntos de daño por Veneno adicionales. Una vez aplicado, el veneno conserva su potencia durante 1 minuto o hasta que se inflija el daño, lo que ocurra primero.

## Polo (5 CP)

Una pértiga mide 3 metros de largo. Puedes usarla para tocar objetos a una distancia de hasta 3 metros. Si necesitas realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) como parte de un salto de altura o de longitud, puedes usar la pértiga para saltar, lo que te otorga ventaja en la prueba.

### Pote, Hierro (2 PO)

Una olla de hierro tiene capacidad para hasta 1 galón.

## Poción de curación (50 GP)

Esta poción es un objeto mágico. Como acción adicional, puedes beberla o administrársela a otra criatura a 1,5 metros o menos de ti. La criatura que beba el fluido mágico rojo de este vial recupera 2d4 + 2 Puntos de Golpe.

## Bolsa (5 SP)

Una bolsa contiene hasta 6 libras dentro de una quinta parte de un pie cúbico.

#### Paquete del sacerdote (33 GP)

Un paquete de sacerdote contiene los siguientes elementos: mochila, manta, agua bendita, lámpara, raciones para 7 días, túnica y yesquero.

## Carcaj (1 PO)

Un carcaj puede contener hasta 20 flechas.

## Ram, portátil (4 GP)

Puedes usar un ariete portátil para derribar puertas. Al hacerlo, obtienes una bonificación de +4 a la prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a usar el ariete, lo que te da ventaja en esta prueba.

### Raciones (5 PS)

Las raciones consisten en comida preparada para el viaje, que incluye cecina, fruta deshidratada, galletas duras y frutos secos. Consulte el apartado «Desnutrición» del «Glosario de normas» para conocer los riesgos de no comer.

### Túnica (1 GP)

Una túnica tiene un significado vocacional o ceremonial. Algunos eventos y lugares solo admiten a personas que visten una túnica con ciertos colores o símbolos.

### Cuerda (1 GP)

Como acción de Utilizar, puedes hacer un nudo con Cuerda si superas una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 10. La Cuerda se puede romper con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Puedes atar a una criatura reticente con la Cuerda solo si esta tiene la condición de Agarrado, Incapacitado o Restringido. Si tiene las piernas atadas, la criatura tiene la condición de Restringido hasta que escape. Escapar de la Cuerda requiere que la criatura supere una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 como acción.

## Saco (1 CP)

Un saco contiene hasta 30 libras en 1 pie cúbico.

### Paquete del erudito (40 GP)

Un paquete de erudito contiene los siguientes elementos: mochila, libro, tinta, bolígrafo, lámpara, 10 frascos de aceite, 10 hojas de pergamino y yesquero.

## Pala (2 GP)

Trabajando durante 1 hora, puedes usar una pala para cavar un hoyo de 5 pies de cada lado en tierra o material similar.

### Silbato de señales (5 CP)

Cuando se sopla como acción de Utilizar, un silbato de señal produce un sonido que puede escucharse hasta a 600 pies de distancia.

### Pergamino de hechizo (truco, 30 PO; nivel 1, 50 PO)

A *Pergamino de hechizo* (Truco) o *Pergamino de hechizo* (Nivel 1) es un objeto mágico que contiene las palabras de un truco o un hechizo de nivel 1, respectivamente, según lo determine su creador. Si el hechizo está en la lista de hechizos de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzarlo usando su tiempo de lanzamiento normal y sin proporcionar ningún componente material.

Si el conjuro requiere una tirada de salvación o una tirada de ataque, la CD de la tirada de salvación es 13 y la bonificación de ataque es +5. El pergamino se desintegra al completarse el lanzamiento.

### Púas de hierro (1 PO)

Las Púas de Hierro vienen en paquetes de diez. Como acción de Utilizar, puedes usar un objeto contundente, como un Martillo Ligero, para clavar una púa en madera, tierra o un material similar. Puedes hacerlo para bloquear una puerta o para atar una cuerda o cadena a la púa.

### Catalejo (1000 GP)

Los objetos vistos a través de un catalejo se amplían al doble de su tamaño.

### Cuerda (1 SP)

La cuerda mide 3 metros de largo. Puedes hacerle un nudo como acción de Utilizar.

#### Tienda de campaña (2 GP)

Una tienda de campaña puede albergar hasta dos criaturas pequeñas o medianas.

### Yesquero (5 SP)

Un yesquero es un pequeño recipiente que contiene pedernal, acero para fuego y yesca (generalmente un paño seco empapado en aceite ligero) que se usa para encender fuego. Usarlo para encender una vela, lámpara, farol, antorcha o cualquier otra cosa con combustible expuesto requiere una acción adicional. Encender cualquier otro fuego requiere 1 minuto.

### Antorcha (1 PC)

Una Antorcha arde durante 1 hora, lanzando Luz Brillante en un radio de 6 metros y Luz Tenue en otros 6 metros. Al realizar la acción de Ataque, puedes atacar con la Antorcha, usándola como arma cuerpo a cuerpo simple. Al impactar, el objetivo recibe 1 punto de daño de Fuego.

### Vial (1 GP)

Un frasco contiene hasta 4 onzas.

### Odre de agua (2 SP)

Un odre de agua tiene capacidad para 4 pintas. Si no bebe suficiente agua, corre el riesgo de deshidratarse (consulte el "Glosario de reglas").

# Monturas y vehículos

Una montura puede ayudarte a moverte más rápido por la naturaleza, pero su propósito principal es transportar equipo que, de otro modo, te ralentizaría. La tabla de Monturas y Otros Animales muestra la capacidad de carga de cada animal. Consulta "Monstruos" para ver los bloques de estadísticas de los animales.

## Monturas y carga

Un animal que tira de un carruaje, carreta, carro, trineo o carreta puede transportar hasta cinco veces su capacidad de carga base, incluyendo el peso del vehículo. Si varios animales tiran del mismo vehículo, se suman sus capacidades de carga.

## Barda

La barda es una armadura diseñada para una montura. Cualquier tipo de armadura en la tabla de armaduras en "Equipo" puede...

Se puede comprar como barda. Cuesta cuatro veces el precio normal y pesa el doble.

#### Sillas de montar

Una silla de montar incluye un bocado, una brida, riendas y cualquier otro equipo necesario para usarla. Una silla militar otorga ventaja en cualquier prueba de habilidad que realices para permanecer montado. Una silla exótica es necesaria para montar una montura acuática o voladora.

### Monturas y otros animales

| Artículo | Capacidad de llevar | Costo |
|---|---|---|
| Camello | 450 libras. | 50 GP |
| Elefante | 1.320 libras. | 200 GP |
| Caballo de tiro | 540 libras. | 50 GP |
| Equitación | 480 libras. | 75 GP |
| Mastín | 195 libras. | 25 GP |
| Mula | 420 libras. | 8 GP |
| Poni | 225 libras. | 30 GP |
| Caballo de guerra | 540 libras. | 400 GP |

### Aparejos, arneses y vehículos tirados

| Artículo | Peso | Costo |
|---|---|---|
| Carro | 600 libras. | 100 GP |
| Carro | 200 libras. | 15 GP |
| Carruaje | 100 libras. | 250 GP |
| Alimento por día | 10 libras. | 5 CP |
| *Sillín* | | |
| Exótico | 40 libras. | 60 GP |
| Militar | 30 libras. | 20 GP |
| Equitación | 25 libras. | 10 GP |
| Trineo | 300 libras. | 20 GP |
| Estabulación por día | — | 5 SP |
| Vagón | 400 libras. | 35 GP |

## Vehículos grandes

La tabla de vehículos aéreos y acuáticos proporciona estadísticas para varios tipos de vehículos grandes. Se aplican las siguientes notas.

#### Velocidad

Un barco que navega contra un viento fuerte se mueve a media velocidad. En calma absoluta (sin viento), los barcos acuáticos no pueden navegar a vela y deben ser impulsados por remos. Los botes de quilla y los botes de remos se utilizan en lagos y ríos. Si navega río abajo, a la velocidad del vehículo se suma la velocidad de la corriente (normalmente 4,8 km/h). Estos vehículos no pueden remar contra corrientes importantes, pero pueden ser arrastrados río arriba por animales de tiro en la orilla. Un bote de remos puede transportarse y pesa 45 kg.

### Vehículos aéreos y acuáticos

| Barco | Velocidad | Multitud | Carga de pasajeros | (toneladas) | C.A. | HP | Umbral de daño | Costo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dirigible | 8 mph | 10 | 20 | 1 | 13 | 300 | — | 40.000 GP |
| Galera | 4 mph | 80 | — | 150 | 15 | 500 | 20 | 30.000 GP |
| Barco de quilla | 1 mph | 1 | 6 | 1/2 | 15 | 100 | 10 | 3.000 GP |
| Drakkar | 3 mph | 40 | 150 | 10 | 15 | 300 | 15 | 10.000 GP |
| Bote de remos | 1½ mph | 1 | 3 | — | 11 | 50 | — | 50 GP |
| Velero | 2 mph | 20 | 20 | 100 | 15 | 300 | 15 | 10.000 GP |
| Buque de guerra | 2½ mph | 60 | 60 | 200 | 15 | 500 | 20 | 25.000 GP |

#### Multitud

Un barco más grande que un bote de quilla o un bote de remos necesita una tripulación de mercenarios expertos (véase "Mercenarios" más adelante en "Equipo") para funcionar. El número mínimo de mercenarios expertos necesarios para tripular un barco depende del tipo de barco, como se muestra en la tabla.

## Pasajeros

La tabla indica el número de pasajeros pequeños y medianos que el barco puede acomodar usando hamacas. Un barco con alojamiento privado puede transportar una quinta parte de ese número de pasajeros. Un pasajero suele pagar 5 PE al día por una hamaca, pero los precios varían según el barco. Un camarote privado pequeño suele costar 2 PE al día.

## Umbral de daño

Si un vehículo tiene un umbral de daño (ver “Glosario de reglas”), se indica en la tabla.

#### Reparación de barcos

Se pueden realizar reparaciones a un barco averiado mientras está atracado. Reparar 1 punto de vida de daño requiere 1 día y cuesta 20 PO en materiales y mano de obra. Si las reparaciones se realizan en un lugar con abundantes suministros y mano de obra cualificada, como un astillero de una ciudad, el tiempo y el coste de la reparación se reducen a la mitad.

## Gastos de estilo de vida

Los gastos de estilo de vida resumen el costo de vivir en un mundo de fantasía. Cubren alojamiento, comida, mantenimiento de equipos y otras necesidades.

Al comienzo de cada semana o mes (a elección del DM), elige uno de los siguientes estilos de vida: miserable, escuálido, pobre, modesto, cómodo, rico o aristocrático y paga el precio para mantener ese estilo de vida.

Los estilos de vida no tienen consecuencias inherentes, pero el DM puede tenerlos en cuenta al determinar los riesgos o cómo los demás perciben a tu personaje.

## Miserable (Gratis)

Sobrevives gracias a la suerte y la caridad. A menudo estás expuesto a peligros naturales por dormir a la intemperie.

## Escuálido (1 PS por día)

Gastas lo mínimo indispensable para tus necesidades. Podrías estar expuesto a condiciones insalubres y a delincuentes oportunistas.

## Pobre (2 SP por día)

Gastas frugalmente para cubrir tus necesidades.

## Modesto (1 GP por día)

Te mantienes en un nivel medio.

## Cómodo (2 GP por día)

Gastas modestamente en tus necesidades y disfrutas de algunos lujos.

## Rico (4 GP por día)

Estás acostumbrado a las cosas buenas de la vida y es posible que tengas sirvientes.

## Aristocrático (10 GP por día)

Pagas por lo mejor y podrías contar con personal que apoye tu estilo de vida. Otros ven tu riqueza y podrían animarte a compartirla, ya sea legalmente o de otra manera.

## Comida, bebida y alojamiento

La tabla de Comida, Bebida y Alojamiento muestra los precios de la comida y el alojamiento para una sola noche. Los precios del alojamiento y las comidas diarias están incluidos en los gastos de su estilo de vida.

### Comida, bebida y alojamiento

| Artículo | Costo |
|---|---|
| Cerveza (taza) | 4 CP |
| Pan (hogaza) | 2 CP |
| Queso (cuña) | 1 SP |
| *Estancia en posada por día* | |
| Miserable | 7 CP |
| Pobre | 1 SP |
| Modesto | 5 SP |
| Cómodo | 8 SP |
| Adinerado | 2 GP |
| Aristocrático | 4 GP |
| *Comida* | |
| Miserable | 1 CP |
| Pobre | 2 CP |
| Modesto | 1 SP |

| Artículo | Costo |
|---|---|
| Cómodo | 2 SP |
| Adinerado | 3 SP |
| Aristocrático | 6 SP |

| Artículo | Costo |
|---|---|
| *Botella de vino)* | |
| Común | 2 SP |
| Bien | 10 GP |

## Asalariados

Los mercenarios cualificados incluyen a cualquier persona contratada para realizar un servicio que requiere una competencia (como armas, herramientas o habilidades): un mercenario, un artesano, un escriba, etc. El salario que se muestra en la tabla de mercenarios es mínimo; algunos mercenarios expertos requieren un salario mayor. Los mercenarios sin formación se contratan para trabajos que no requieren competencias específicas; estos incluyen obreros y porteadores.

**Asalariados**

| Servicio | Costo |
|---|---|
| Asalariado calificado | 2 GP por día |
| Asalariado sin formación | 2 SP por día |
| Mensajero | 2 CP por milla |

### Lanzamiento de hechizos

La mayoría de los asentamientos albergan personas dispuestas a lanzar hechizos a cambio de un pago. Si un hechizo tiene componentes costosos, añada el coste de dichos componentes al precio indicado en la tabla de Servicios de Lanzamiento de Hechizos. Cuanto más alto sea el nivel del hechizo deseado, más difícil será encontrar a alguien que lo lance.

**Servicios de lanzamiento de hechizos**

| Nivel de hechizo | Disponibilidad | Costo |
|---|---|---|
| Broma | Pueblo, ciudad o pueblo | 30 GP |
| 1 | Pueblo, ciudad o pueblo | 50 GP |
| 2 | Pueblo, ciudad o pueblo | 200 GP |
| 3 | Solo ciudad o pueblo | 300 GP |
| 4–5 | Solo ciudad o pueblo | 2.000 GP |
| 6–8 | Sólo ciudad | 20.000 GP |
| 9 | Sólo ciudad | 100.000 GP |

## Objetos mágicos

Las aventuras prometen, pero no garantizan, encontrar objetos mágicos. Cientos de objetos mágicos se detallan en "Objetos Mágicos" más adelante en este documento. Aquí tienes lo que necesitas saber sobre el uso de objetos mágicos.

### Identificar un objeto mágico

Algunos objetos mágicos son indistinguibles de sus contrapartes no mágicas, mientras que otros son notoriamente mágicos. Manipular un objeto mágico es suficiente para... Te da una sensación de que es extraordinario, pero aprender las propiedades de un objeto mágico no es automático.

El*Identificar*Un hechizo es la forma más rápida de revelar las propiedades de un objeto. Como alternativa, puedes concentrarte en un objeto mágico durante un Descanso Breve mientras estás en contacto físico con él. Al final del descanso, aprendes sus propiedades y cómo usarlas (pero no cualquier maldición que el objeto pueda tener).

A veces, un objeto mágico lleva una pista sobre sus propiedades. La palabra de comando para activar un anillo puede estar grabada dentro de la banda, o un diseño de plumas puede indicar que es un...*Anillo de plumas cayendo*.

Usar o experimentar con un objeto también puede ofrecer pistas sobre sus propiedades. En el caso específico de las pociones, una pequeña muestra basta para saber qué hace una poción. Otros objetos pueden requerir más experimentación. Por ejemplo, si tu personaje se pone una *Anillo de natación*El DJ podría decir: «Tus movimientos se sienten extrañamente fluidos». Quizás entonces te sumerjas en un río para ver qué pasa. El DJ diría entonces que nadas sorprendentemente bien.

### Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo (llamado Sintonización) con ellos antes de que esta pueda usar sus propiedades mágicas. Sin sintonizarse con un objeto que requiere Sintonización, solo se obtienen sus beneficios no mágicos, a menos que su descripción indique lo contrario. Por ejemplo, un escudo mágico que requiere Sintonización proporciona los beneficios de un escudo normal si no se está sintonizado con él, pero ninguna de sus propiedades mágicas.

#### Sintonizar durante un breve descanso

Sintonizarse con un objeto requiere un Descanso Corto enfocado únicamente en ese objeto mientras se está en contacto físico con él (no puede ser el mismo Descanso Corto usado para aprender las propiedades del objeto). Esta concentración puede ser práctica con armas (para un arma), meditación (para una varita) o alguna otra actividad apropiada. Si se interrumpe el Descanso Corto, el intento de Sintonización falla. De lo contrario, al finalizar el Descanso Corto, se sintoniza con el objeto mágico y se puede acceder a todas sus capacidades mágicas.

### No más de tres artículos

No puedes sintonizarte con más de tres objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonizar con un cuarto objeto falla; primero debes finalizar tu sintonización con un objeto. Además, no puedes sintonizar con más de una copia de un objeto. Por ejemplo, no puedes sintonizar con más de una *Anillo de protección*a la vez.

#### Finalización de la sintonización

Tu sintonización con un objeto finaliza si ya no cumples los requisitos previos para la sintonización, si el objeto ha estado a más de 100 pies de distancia durante al menos 24 horas, si mueres o si otra criatura se sintoniza contigo.

El objeto. También puedes finalizar la Sintonización voluntariamente dedicando otro Descanso Corto centrado en el objeto, a menos que esté maldito.

# Uso y manejo de objetos

Usar las propiedades de un objeto mágico puede implicar llevarlo o empuñarlo. Un objeto mágico destinado a ser usado debe ponerse como corresponde: botas en los pies, guantes en las manos, sombreros y yelmos en la cabeza, y anillos en los dedos. Debe ponerse una armadura mágica, un escudo atado al brazo, una capa sujeta a los hombros. Debe empuñarse un arma.

En la mayoría de los casos, un objeto mágico diseñado para usarse puede adaptarse a una criatura sin importar su tamaño o complexión. Las prendas mágicas están diseñadas para ser fácilmente ajustables, o se ajustan mágicamente al usuario.

## Varios artículos del mismo tipo

No puedes usar más de un objeto mágico. Normalmente no puedes usar más de un par de calzado, un par de guantes o guanteletes, un par de brazales, una armadura, un tocado o una capa. El DJ puede hacer excepciones.

#### Elementos emparejados

Los objetos que vienen en pares, como botas, brazaletes, guanteletes y guantes, otorgan sus beneficios solo si se usan ambos objetos del par. Por ejemplo, un personaje que lleva un*Bota de zancadas y saltos* en un pie y un*Bota de los elfos*Por otro lado, el pie no obtiene ningún beneficio de ninguno de los dos.

# Elaboración de objetos no mágicos

Para crear un objeto no mágico, necesitas herramientas, materias primas y tiempo, que se detallan a continuación. Si cumples los requisitos, creas el objeto y puedes usarlo o venderlo a su precio normal.

#### Herramientas

La sección "Herramientas" de "Equipo" enumera las herramientas necesarias para fabricar ciertos artículos. El DJ asigna las herramientas necesarias para los artículos que no aparecen allí.

Debes usar la herramienta necesaria para crear un objeto y ser competente con ella. Cualquier persona que te ayude también debe ser competente con ella.

## Materias primas

Para fabricar un objeto, se necesitan materias primas que valen la mitad de su precio de compra (redondeado a la baja). Por ejemplo, se necesitan 750 GP de materias primas para fabricar una armadura de placas, que se vende por 1500 GP. El DJ determina si hay materias primas adecuadas disponibles.

## Tiempo

Para determinar cuántos días (trabajando 8 horas al día) se necesitan para fabricar un artículo, divida su costo de compra en GP por 10 (redondee una fracción a un día). Para Por ejemplo, necesitas 5 días para fabricar una ballesta pesada, que se vende por 50 GP.

Si un artículo requiere varios días, no es necesario que los días sean consecutivos.

Los personajes pueden combinar esfuerzos para acortar el tiempo de creación. Divide el tiempo necesario para crear un objeto entre el número de personajes que trabajan en él. Normalmente, solo otro personaje puede ayudarte, pero el DJ podría permitir más asistentes.

## Elaboración de pociones de curación

Un personaje que tenga competencia con el Kit de Herboristería puede crear un*Poción de curación*Para ello es necesario utilizar dicho kit y 25 GP de materia prima a lo largo de 1 día (8 horas de trabajo).

## Escritura de pergaminos de hechizos

Un lanzador de hechizos puede transferir un hechizo a un pergamino y crear un *Pergamino de hechizo*, utilizando las reglas siguientes.

# Tiempo y costo

Escribir un pergamino requiere una cantidad de tiempo y dinero que depende del nivel del hechizo, como se muestra en la tabla de Costos de Pergaminos de Hechizos. Por cada día de inscripción, debes trabajar 8 horas. Si un pergamino requiere varios días, no es necesario que sean consecutivos.

## Requisitos previos para el Escriba

Para escribir un pergamino, debes ser competente en la habilidad Arcana o con los Suministros de Calígrafo y tener el conjuro preparado cada día de la inscripción. También debes tener a mano los componentes materiales que requiera el conjuro; si el conjuro consume sus componentes materiales, estos se consumen solo al completar el pergamino. El conjuro del pergamino usa tu CD de salvación y tu bonificador de ataque con conjuros.

# Trucos

Si el hechizo escrito es un truco, la versión en el pergamino funciona como si el lanzador fuera de tu nivel.

#### Costos de pergamino de hechizo

| Nivel de hechizo | Tiempo | Costo |
|---|---|---|
| Broma | 1 día | 15 GP |
| 1 | 1 día | 25 GP |
| 2 | 3 días | 100 GP |
| 3 | 5 días | 150 GP |
| 4 | 10 días | 1.000 GP |
| 5 | 25 días | 1.500 GP |
| 6 | 40 días | 10.000 GP |
| 7 | 50 días | 12.500 GP |
| 8 | 60 días | 15.000 GP |
| 9 | 120 días | 50.000 GP |

# Hechizos

## Ganando hechizos

Antes de poder lanzar un hechizo, debes tener el hechizo preparado en tu mente o tener acceso al hechizo desde un objeto mágico, como un*Pergamino de hechizo*Tus características especifican a qué hechizos tienes acceso (si tienes alguno); si siempre tienes preparados ciertos hechizos; y si puedes cambiar la lista de hechizos que has preparado.

### Preparando hechizos

Si tienes una lista de hechizos de nivel 1+ que preparas, tu función de lanzamiento de hechizos especifica cuándo puedes cambiar la lista y la cantidad de hechizos que puedes cambiar, como se resume en la tabla Preparación de hechizos por clase.

**Preparación de hechizos por clase**

| Clase | Cambia cuando ... | Número de hechizos |
|---|---|---|
| Bardo | Ganar un nivel | Uno |
| Clérigo | Terminar un descanso largo | Cualquier |
| druida | Terminar un descanso largo | Cualquier |
| Paladín | Terminar un descanso largo | Uno |
| Guardabosque | Terminar un descanso largo | Uno |
| Hechicero | Ganar un nivel | Uno |
| Brujo | Ganar un nivel | Uno |
| Mago | Terminar un descanso largo | Cualquier |

La mayoría de los monstruos lanzadores de hechizos no cambian sus listas de hechizos preparados, pero el DM es libre de alterarlas.

### Hechizos siempre preparados

Ciertas características podrían darte un hechizo que siempre tienes preparado. Si también tienes una lista de hechizos preparados que puedes cambiar, un hechizo que siempre tengas preparado no cuenta para el número de hechizos de esa lista.

## Lanzar hechizos

Cada descripción de hechizo tiene una serie de entradas que proporcionan los detalles necesarios para lanzarlo. Las siguientes secciones explican cada una de estas entradas, que aparecen después del nombre del hechizo.

> **doastinG enarMor**
>
> Debes tener entrenamiento con cualquier armadura que uses para poder lanzar hechizos mientras la llevas puesta. De lo contrario, la armadura te dificultará demasiado lanzar hechizos.

### Nivel de hechizo

Cada hechizo tiene un nivel del 0 al 9, que se indica en su descripción. El nivel de un hechizo indica su poder. Los trucos (hechizos simples que se pueden lanzar casi mecánicamente) son de nivel 0. Las reglas de cada clase lanzadora de hechizos indican cuándo sus miembros obtienen acceso a hechizos de ciertos niveles.

#### Ranuras de hechizo

Lanzar conjuros es exigente, por lo que un hechicero solo puede lanzar un número limitado de conjuros de nivel 1 o superior antes de descansar. Los espacios de conjuro son la principal forma de representar el potencial mágico de un hechicero. Cada clase de hechicero otorga a sus miembros un número limitado de espacios de conjuro de ciertos niveles. Por ejemplo, un mago de nivel 3 tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2.

Al lanzar un hechizo, ocupas una ranura de su nivel o superior, lo que prácticamente "llena" una ranura con el hechizo. Imagina que una ranura de hechizo es una ranura de cierto tamaño: pequeña para una ranura de nivel 1 y más grande para un hechizo de nivel superior. Un hechizo de nivel 1 cabe en una ranura de cualquier tamaño, pero un hechizo de nivel 2 solo cabe en una ranura de al menos nivel 2. Así, cuando un mago de nivel 3 lanza...*Misil mágico*, un hechizo de nivel 1, ese mago gasta uno de los cuatro espacios de nivel 1 y le quedan tres.

Al finalizar un descanso prolongado se restauran los espacios de hechizo gastados.

## Casting sin ranuras

Hay varias formas de lanzar un hechizo sin gastar un espacio de hechizo:

**Trucos.**Se lanza un truco sin espacio para conjuro.

**Rituales**. Ciertos hechizos tienen la etiqueta Ritual en el Entrada de tiempo de lanzamiento. Este tipo de hechizo puede lanzarse siguiendo las reglas habituales o como ritual. La versión ritual tarda 10 minutos más en lanzarse de lo normal, pero no consume espacio de hechizo. Para lanzar un hechizo como ritual, el lanzador debe tenerlo preparado.

**Habilidades especiales.**Algunos personajes y monstruos Tienen habilidades especiales que les permiten lanzar hechizos específicos sin necesidad de una ranura de hechizo. Este lanzamiento suele estar limitado de otra manera, como la posibilidad de lanzar el hechizo un número limitado de veces al día. **Objetos mágicos.***Pergaminos de hechizos*y algo más de magia Los objetos contienen hechizos que pueden lanzarse sin necesidad de una ranura de hechizo. La descripción de cada objeto especifica cuántas veces se puede lanzar un hechizo desde él.

#### Uso de una ranura de hechizo de nivel superior

Cuando un lanzador de conjuros lanza un hechizo usando una ranura de nivel superior al del hechizo, este adquiere el nivel superior para ese lanzamiento. Por ejemplo, si un mago lanza*Misil mágico*usando una ranura de nivel 2, que *Misil mágico*es de nivel 2. Efectivamente, el hechizo se expande para llenar el espacio en el que se coloca.

Algunos hechizos, como *Misil mágico* y *Curar heridas*, tienen efectos más poderosos cuando se lanzan a un nivel superior, como se detalla en la descripción de un hechizo.

## Escuela de Magia

Cada hechizo pertenece a una escuela de magia. Las escuelas se enumeran en la tabla de Escuelas de Magia. Estas categorías ayudan a describir los hechizos, pero no tienen reglas propias, aunque algunas otras reglas se refieren a ellas.

### Escuelas de Magia

| Escuela | Efectos típicos |
|---|---|
| Abjuración | Previene o revierte efectos nocivos |
| Conjuración | Transporta criaturas u objetos |
| Divinidad | Revela información |
| Encantamiento | Influye en las mentes |
| Evocación | Canaliza la energía para crear efectos que a menudo son destructivos. |
| Espejismo | Engaña la mente o los sentidos |
| Nigromancia | Manipula la vida y la muerte |
| Transmutación | Transforma criaturas u objetos. |

#### Listas de hechizos de clase

Si un hechizo está en la lista de hechizos de una clase, su nombre aparece entre paréntesis después de la escuela de magia del hechizo. Algunas funciones añaden un hechizo a la lista de hechizos de un personaje incluso si este no pertenece a ninguna de las clases entre paréntesis.

#### Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los hechizos requieren la acción de Magia para lanzarse, pero algunos requieren una Acción adicional, una Reacción o 1 minuto o más. El tiempo de lanzamiento de un hechizo especifica cuál de estos se requiere.

#### Un hechizo con un espacio de hechizo por turno

En un turno, solo puedes gastar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro. Esta regla significa que, por ejemplo, no puedes lanzar un conjuro con un espacio de conjuro usando la acción de Magia y otro con una acción adicional en el mismo turno.

#### Desencadenantes de reacción y acción adicional

Un hechizo con un tiempo de lanzamiento de Reacción se lanza en respuesta a un disparador definido en su entrada de Tiempo de Lanzamiento. Algunos hechizos con un tiempo de lanzamiento de Acción Bonificada también se lanzan en respuesta a un disparador definido en el hechizo.

#### Tiempos de lanzamiento más largos

Ciertos hechizos, incluyendo un hechizo lanzado como Ritual, requieren más tiempo para lanzarse: minutos o incluso horas. Mientras lanzas un hechizo con un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más, debes realizar la acción de Magia en cada uno de tus turnos y mantener la Concentración (consulta el "Glosario de Reglas") mientras lo haces. Si Tu concentración se rompe, el hechizo falla, pero no gastas ningún espacio de hechizo. Para volver a lanzar el hechizo, debes empezar de nuevo.

## Rango

El alcance de un hechizo indica a qué distancia del lanzador se puede originar el efecto del hechizo, y la descripción del hechizo especifica qué parte del efecto está limitada por el alcance.

Un rango generalmente toma una de las siguientes formas:

**Distancia.** El alcance se expresa en pies. **Tocar** El efecto del hechizo se origina en algo,

según lo definido por el hechizo, que el lanzador del hechizo debe tocar dentro de su alcance.

**Ser.** El hechizo se lanza sobre el lanzador del hechizo o emana de ellos, como se especifica en el hechizo.

Si un hechizo tiene efectos móviles, estos no están restringidos por su alcance a menos que la descripción del hechizo indique lo contrario.

## Componentes

Los componentes de un hechizo son requisitos físicos que el lanzador debe cumplir para lanzarlo. La descripción de cada hechizo indica si requiere componentes Verbales (V), Somáticos (S) o Materiales (M). Si el lanzador no puede proporcionar uno o más de los componentes, no podrá lanzarlo.

### Verbal (V)

Un componente verbal consiste en el canto de palabras esotéricas que suenan absurdas para los no iniciados. Las palabras deben pronunciarse con voz normal. Las palabras en sí no son la fuente del poder del hechizo; más bien, la combinación particular de sonidos, con un tono y una resonancia específicos, activa los hilos de la magia. Por lo tanto, una criatura amordazada o en una zona de silencio mágico no puede lanzar un hechizo con un componente verbal.

### Somático (S)

Un componente somático es una gesticulación enérgica o un conjunto complejo de gestos. El hechicero debe usar al menos una mano para realizar estos movimientos.

### Material (M)

Un componente material es un material específico que se utiliza al lanzar un hechizo, como se especifica entre paréntesis en la entrada "Componentes". Estos materiales no son consumidos por el hechizo a menos que su descripción indique lo contrario. El lanzador debe tener una mano libre para acceder a ellos, pero puede ser la misma mano que se use para ejecutar los componentes somáticos, si los hay.

Si un hechizo no consume sus materiales y no especifica un costo para ellos, un lanzador de hechizos puede usar una Bolsa de componentes (ver “Equipo”) en lugar de proporcionar los materiales especificados en el hechizo, o la

Un lanzador de conjuros puede sustituir un Foco de Lanzamiento de Conjuros si posee una característica que lo permite. Para usar una Bolsa de Componentes, debes tener una mano libre para acceder a ella, y para usar un Foco de Lanzamiento de Conjuros, debes sujetarlo a menos que su descripción indique lo contrario (consulta "Equipo" para obtener más información).

## Duración

La duración de un hechizo es el tiempo que persiste tras su lanzamiento. La duración suele ser una de las siguientes:

**Concentración.**Una duración que requiere Concen-
La concentración sigue las reglas (ver “Glosario de reglas”).

**Instantáneo.**Una duración instantánea significa
La magia del hechizo aparece solo por un momento y luego desaparece.

**Lapso de tiempo.**Una duración que proporciona un lapso de tiempo
Especifica la duración del hechizo en rondas, minutos, horas, etc. Por ejemplo, una entrada de Duración podría indicar "1 minuto", lo que significa que el hechizo termina después de 1 minuto. Mientras un hechizo de duración esté activo, puedes descartarlo (sin acción) si no tienes la condición de Incapacitado.

## Efectos

Los efectos de un hechizo se detallan después de su duración. Estos detalles presentan exactamente lo que hace el hechizo, ignorando las leyes físicas mundanas; cualquier resultado más allá de estos efectos queda bajo la responsabilidad del DJ. Sean cuales sean los efectos, suelen estar relacionados con objetivos, tiradas de salvación, tiradas de ataque o con las tres cosas a la vez, cada una de las cuales se detalla a continuación.

### Objetivos

Un hechizo típico requiere que el lanzador elija uno o más objetivos que se verán afectados por su magia. La descripción del hechizo indica si el objetivo es una criatura, un objeto o algo más.

***Un camino claro hacia el objetivo.***Para apuntar a algo con un hechizo, el lanzador debe tener un camino despejado hacia ello, por lo que no puede estar detrás de Cobertura Total.

***Apuntando a ti mismo.***Si un hechizo tiene como objetivo una criatura de tu elección, puedes elegirte a ti mismo a menos que la criatura deba ser Hostil o específicamente una criatura distinta a ti.

***Áreas de efecto.***Algunos hechizos, como*Onda de trueno*Cubren un área llamada área de efecto, que se define en el «Glosario de Reglas». El área determina el objetivo del hechizo. La descripción de un hechizo especifica si tiene un área de efecto, que suele tener una de estas formas: cono, cubo, cilindro, emanación, línea o esfera.

***Conciencia de estar en la mira.***A menos que un hechizo tenga un efecto perceptible, una criatura no sabe que fue atacada por él. Un efecto como el rayo es obvio, pero un efecto más sutil, como un intento de leer el pensamiento, pasa desapercibido a menos que la descripción del hechizo indique lo contrario.

***Objetivos no válidos.***Si lanzas un hechizo sobre alguien o algo que no puede ser afectado por él, no le sucede nada a ese objetivo, pero si usaste un espacio de hechizo para lanzar el hechizo, el espacio aún se gasta.

Si el hechizo normalmente no tiene efecto sobre un objetivo que supera una tirada de salvación, el objetivo inválido parece haber superado su tirada de salvación, aunque no la haya intentado (sin dar ninguna pista de que la criatura sea un objetivo inválido). De lo contrario, percibes que el hechizo no le ha afectado.

### Tiradas de salvación

Muchos hechizos especifican que el objetivo debe realizar una tirada de salvación para evitar algunos o todos sus efectos. El hechizo especifica la habilidad que usa el objetivo para la tirada y qué sucede en caso de éxito o fracaso. Así es como se calcula la CD de tus hechizos:

**CD de salvación de hechizo**=8 + tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros + tu bonificación por competencia

### Tiradas de ataque

Algunos hechizos requieren que el lanzador realice una tirada de ataque para determinar si impacta al objetivo. Aquí te explicamos cómo calcular el modificador de ataque de tus hechizos:

**Modificador de ataque de hechizo**=tu habilidad para lanzar hechizos modificador + tu bonificación de competencia

### Combinando efectos de hechizos

Los efectos de diferentes hechizos se suman mientras sus duraciones se superponen. Por el contrario, los efectos de un mismo hechizo lanzado varias veces no se combinan. En cambio, el efecto más potente (como la bonificación más alta) de esos lanzamientos se aplica mientras sus duraciones se superponen. El efecto más reciente se aplica si los lanzamientos son igualmente potentes y sus duraciones se superponen. Por ejemplo, si dos clérigos lanzan*Bendecir*Sobre el mismo objetivo, este obtiene el beneficio del hechizo solo una vez; no recibe dos dados adicionales. Pero si las duraciones de los hechizos se superponen, el efecto continúa hasta la duración del segundo. *Bendecir* termina.

#### Identificando un Hechizo en Curso

Puedes intentar identificar un hechizo no instantáneo por sus efectos observables si su duración es continua. Para identificarlo, debes realizar la acción de Estudiar y superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15.

## Descripciones de hechizos

### Flecha ácida

*Evocación de nivel 2 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**90 pies
**Componentes:**V, S, M (hojas de ruibarbo en polvo) **Duración:**Instantáneo

Una flecha verde brillante se dirige hacia un objetivo dentro del alcance y estalla en una lluvia de ácido. Realiza un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo recibe 4d4 de daño por ácido y 2d4 de daño por ácido al final de su siguiente turno. Si falla, la flecha salpica al objetivo con ácido, infligiéndole solo la mitad del daño inicial.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño (tanto inicial como posterior) aumenta en 1d4 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### AcidSchapoteo

*Truco de evocación (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Creas una burbuja ácida en un punto dentro del alcance, donde explota en una esfera de 1,5 metros de radio. Cada criatura en esa esfera debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 de daño por ácido.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

### Ayuda

*Abjuración de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una tira de tela blanca)
**Duración:**8 horas

Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de vida y los puntos de vida actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura la misión.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Los puntos de vida de cada objetivo aumentan en 5 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Alarma

*Abjuración de nivel 1 (Ranger, Wizard)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una campana y un alambre de plata) **Duración:**8 horas

Configuras una alarma contra intrusiones. Elige una puerta, una ventana o un área dentro del alcance que no sea mayor que un cubo de 6 metros. Hasta que termine el hechizo, la alarma... Te avisa cuando una criatura toca o entra en el área protegida. Al lanzar el hechizo, puedes designar criaturas que no activarán la alarma. También puedes elegir si la alarma es audible o mental:

**Alarma audible.**La alarma produce el sonido de una campana de mano durante 10 segundos dentro de 60 pies del área protegida.

**Alarma mental.**Un ping mental te avisa Si estás a menos de 1 milla del área protegida, este ping te despierta si estás dormido.

### Alterar el yo

*Transmutación de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Modificas tu forma física. Elige una de las siguientes opciones. Sus efectos duran lo que dura la acción, durante la cual puedes realizar una acción mágica para reemplazar la opción elegida por otra diferente.

***Adaptación acuática.***Te salen branquias y te crecen telarañas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y alcanzar una velocidad de nado igual a tu velocidad.

***Cambiar apariencia.***Modificas tu apariencia. Tú decides tu apariencia, incluyendo tu altura, peso, rasgos faciales, tono de voz, longitud de cabello, color de piel y otras características distintivas. Puedes aparentar ser miembro de otra especie, aunque ninguna de tus estadísticas cambia. No puedes aparentar ser una criatura de otro tamaño, y tu forma básica permanece igual; por ejemplo, si eres bípedo, no puedes usar este conjuro para convertirte en cuadrúpedo. Mientras dure, puedes realizar una acción mágica para cambiar tu apariencia de nuevo.

***Armas naturales.***Te crecen garras (Cortadoras), colmillos (Perforantes), cuernos (Perforantes) o pezuñas (Contundentes). Cuando usas tu Golpe Desarmado para infligir daño con ese nuevo crecimiento, infliges 1d6 de daño del tipo entre paréntesis en lugar del daño normal de tu Golpe Desarmado, y usas tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño en lugar de usar Fuerza.

## Amistad animal

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (un bocado de comida)
**Duración:**24 horas

Selecciona una Bestia que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o tener la condición de Encantado mientras dure. Si

o uno de tus aliados inflige daño al objetivo, el hechizo termina.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una Bestia adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Mensajero animal

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción o ritual **Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (un bocado de comida)
**Duración:** 24 horas

Una Bestia Diminuta de tu elección, visible dentro del alcance, debe superar una tirada de salvación de Carisma o intentará entregar un mensaje por ti (si el Desafío del objetivo no es 0, lo supera automáticamente). Especificas un lugar que hayas visitado y un destinatario que coincida con una descripción general, como "una persona vestida con el uniforme de la guardia de la ciudad" o "un enano pelirrojo con un sombrero puntiagudo". También comunicas un mensaje de hasta veinticinco palabras. La Bestia viaja durante ese tiempo hacia el lugar especificado, recorriendo unos 40 kilómetros cada 24 horas o 80 kilómetros si puede volar.

Cuando la Bestia llega, entrega tu mensaje a la criatura que describiste, imitando tu comunicación. Si la Bestia no llega a su destino antes de que termine el hechizo, el mensaje se pierde y regresa al lugar donde lanzaste el hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** La duración del hechizo aumenta en 48 horas por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

### Formas de animales

*Transmutación de nivel 8 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** 24 horas

Elige cualquier número de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Cada objetivo se transforma en una Bestia Grande o más pequeña de tu elección con un Desafío de 4 o inferior. Puedes elegir una forma diferente para cada objetivo. En turnos posteriores, puedes realizar una acción Mágica para transformar de nuevo a los objetivos.

Las estadísticas de juego de un objetivo se reemplazan por las de la Bestia elegida, pero el objetivo conserva su tipo de criatura, sus Puntos de Golpe, sus Dados de Puntos de Golpe, su alineamiento, su capacidad de comunicación y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Sus acciones están limitadas por la anatomía de la forma Bestia, y no puede lanzar hechizos. Su equipo se fusiona con la nueva forma, y no puede usarlo mientras esté en ella.

El objetivo gana una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a los Puntos de Golpe de la primera forma en que cambia de forma. Estos Puntos de Golpe Temporales desaparecen si quedan al finalizar el hechizo. La transformación dura mientras dura o hasta que el objetivo la finaliza como Acción Bonus.

### Animar a los muertos

*Nigromancia de nivel 3 (clérigo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto **Rango:** 10 pies
**Componentes:** V, S, M (una gota de sangre, un trozo de carne, y una pizca de polvo de hueso) **Duración:** Instantáneo

Elige un montón de huesos o el cadáver de un humanoide mediano o pequeño dentro del alcance. El objetivo se convierte en una criatura no muerta: **Esqueleto** Si elegiste huesos o un **Zombi** si elegiste un cadáver (ver "Monstruos" para los bloques de estadísticas).

En cada uno de tus turnos, puedes realizar una Acción Bonus para dar órdenes mentales a cualquier criatura que hayas creado con este hechizo si esta se encuentra a menos de 60 pies de ti (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas a la vez, dándoles la misma orden a todas). Tú decides qué acción realizará la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasillo. Si no le das órdenes, la criatura realiza la acción de Esquivar y se mueve solo para evitar daño. Una vez dada la orden, la criatura continúa siguiéndola hasta que complete su tarea.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales deja de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control de la criatura durante otras 24 horas, debes lanzar este hechizo sobre ella de nuevo antes de que finalice el periodo actual de 24 horas. Este uso del hechizo reafirma tu control sobre hasta cuatro criaturas que hayas animado con él, en lugar de animar una nueva.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Animas o reafirmas el control sobre dos criaturas No Muertas adicionales por cada nivel de espacio de hechizo superior a 3. Cada una de las criaturas debe provenir de un cadáver o pila de huesos diferente.

## Animar objetos

*Transmutación de nivel 5 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Los objetos se animan a tu disposición. Elige una cantidad de objetos no mágicos dentro del alcance que no se lleven puestos ni se transporten, que no estén fijados a una superficie y que no sean Gigantescos. La cantidad máxima de objetos es igual a tu modificador por habilidad de lanzamiento de conjuros; para esta cantidad, un objetivo mediano o pequeño cuenta como

un objeto, un objetivo grande cuenta como dos y un objetivo enorme cuenta como tres.

Cada objetivo se anima, le crecen piernas y se convierte en un Constructo que usa el**Objeto animado**Bloque de estadísticas; esta criatura está bajo tu control hasta que el hechizo termine o hasta que sus Puntos de Golpe se reduzcan a 0. Cada criatura que crees con este hechizo es un aliado tuyo y de tus aliados. En combate, comparte tu Iniciativa y juega su turno inmediatamente después del tuyo.

Hasta que el hechizo termine, puedes realizar una Acción Bonus para dar órdenes mentales a cualquier criatura que hayas creado con este hechizo si esta se encuentra a menos de 500 pies de ti (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas a la vez, dándoles la misma orden a todas). Si no das órdenes, la criatura realiza la acción de Esquivar y se mueve solo para evitar daño. Cuando la criatura queda con 0 Puntos de Golpe, vuelve a su forma de objeto y cualquier daño restante se transfiere a esa forma.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño de Golpe de la criatura aumenta en 1d4 (Mediana o más pequeña), 1d6 (Grande) o 1d12 (Enorme) por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

## Objeto animado

*Construcción enorme o más pequeña, sin alinear*

**C.A.**15

**HP**10 (Mediano o más pequeño), 20 (Grande), 40 (Enorme)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| ÍNuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**3 | − 4 | − 4 | **doJa**1 | − 5 | − 5 |

**Inmunidades**Veneno, Psíquico; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, envenenado **Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 6 **Idiomas**Entiende los idiomas que conoces **CR**Ninguno (XP 0; PB es igual a tu bonificación de competencia)

Comportamiento

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*La bonificación es igual a tu modificador de ataque de hechizo, alcance de 5 pies.*Golpear:*Daño de fuerza igual a 1d4 + 3 (Mediano o más pequeño), 2d6 + 3 + tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros (Grande), o 2d12 + 3 + tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros (Enorme).

### Caparazón antivida

*Abjuración de nivel 5 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Un aura se extiende desde ti en una emanación de 3 metros mientras dura la habilidad. El aura impide que criaturas que no sean constructos ni no muertos la atraviesen o la atraviesen. Una criatura afectada puede lanzar hechizos.

o realizar ataques con armas a distancia o de alcance a través de la barrera.

Si te mueves de manera que una criatura afectada se ve obligada a atravesar la barrera, el hechizo termina.

### Campo antimagia

*Abjuración de nivel 8 (Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (limaduras de hierro)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Un aura de antimagia te rodea con una Emanación de 3 metros. Nadie puede lanzar hechizos, realizar acciones mágicas ni crear otros efectos mágicos dentro del aura, y estos objetos no pueden afectar ni afectar a nada dentro de ella. Las propiedades mágicas de los objetos mágicos no funcionan dentro del aura ni sobre nada dentro de ella.

Las áreas de efecto creadas por hechizos u otra magia no pueden extenderse al aura, y nadie puede teletransportarse dentro o fuera de ella ni usar viajes planares. Los portales se cierran temporalmente mientras se está en el aura.

Los hechizos en curso, excepto los lanzados por un artefacto o una deidad, se suprimen en el área. Mientras un efecto esté suprimido, no funciona, pero el tiempo que permanece suprimido se descuenta de su duración.

*Disipar magia*no tiene efecto sobre el aura y las auras creadas por diferentes*Campo antimagia*Los hechizos no se anulan entre sí.

### Antipatía/Simpatía

*Encantamiento de nivel 8 (Bardo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una mezcla de vinagre y miel)
**Duración:**10 días

Al lanzar el conjuro, elige si crea antipatía o simpatía y selecciona una criatura u objeto de tamaño Enorme o menor. Luego, especifica un tipo de criatura, como dragones rojos, trasgos o vampiros. Una criatura del tipo elegido realiza una tirada de salvación de Sabiduría cuando se acerca a 120 pies del objetivo. Tu elección de antipatía o simpatía determina qué le sucede a la criatura cuando falla dicha tirada:

**Antipatía.**La criatura tiene la condición de Asustado. ción. La criatura asustada debe usar su movimiento en sus turnos para alejarse lo más posible del objetivo, moviéndose por la ruta más segura.

**Compasión.**La criatura tiene la condición Encantada. ción. La criatura Encantada debe usar su movimiento en sus turnos para acercarse lo más posible al objetivo, moviéndose por la ruta más segura. Si la criatura está a menos de 5 pies del objetivo, no puede alejarse voluntariamente. Si el objetivo daña a la criatura Encantada, esta puede realizar una

Tirada de salvación de Sabiduría para finalizar el efecto, como se describe a continuación.

***Poniendo fin al efecto.*** Si la criatura Asustada o Hechizada termina su turno a más de 36 metros del objetivo, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si la tirada tiene éxito, deja de verse afectada por el objetivo. Una criatura que supere la tirada de salvación contra este efecto será inmune a él durante 1 minuto, tras el cual podrá volver a verse afectada.

## Ojo Arcano

*Adivinación de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (un poco de pelo de murciélago) **Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Creas un ojo invisible e invulnerable dentro del alcance que flota mientras dura el ataque. Recibes mentalmente información visual del ojo, que puede ver en todas direcciones. También tiene visión en la oscuridad con un alcance de 9 metros.

Como acción adicional, puedes mover el ojo hasta 9 metros en cualquier dirección. Una barrera sólida bloquea el movimiento del ojo, pero este puede atravesar una abertura de tan solo 2,5 cm de diámetro.

## Mano Arcana

*Evocación de nivel 5 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S, M (una cáscara de huevo y un guante) **Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Creas una mano grande de energía mágica brillante en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. La mano dura mientras dura el hechizo y se mueve a tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto con CA 20 y Puntos de Golpe iguales a tu máximo de Puntos de Golpe. Si baja a 0 Puntos de Golpe, el hechizo termina. La mano no ocupa su espacio.

Cuando lanzas el hechizo y como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes mover la mano hasta 60 pies y luego causar uno de los siguientes efectos:

**Puño cerrado.** La mano golpea un objetivo dentro de los 5 A unos pies de distancia. Realiza un ataque con hechizo cuerpo a cuerpo. Al impactar, el objetivo recibe 5d8 de daño por Fuerza.

**Mano fuerte.** La mano intenta empujar un Enorme o una criatura más pequeña a 1,5 metros de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza; de lo contrario, la mano lo empuja hasta 1,5 metros más una cantidad de metros igual a cinco veces tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. La mano se mueve con el objetivo, permaneciendo a 1,5 metros de él.

**Mano que agarra.** La mano intenta agarrar un Criatura enorme o pequeña a 1,5 m (5 pies) de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza, o estar en estado de Agarrado, con una CD de escape igual a tu CD de salvación de conjuros. Mientras la mano agarra al objetivo, puedes realizar una acción adicional para que la mano lo aplaste, infligiéndole daño contundente igual a 4d6 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros.

**Mano interpuesta.** La mano te otorga media cobertura. Contra ataques y otros efectos que se originan en su espacio o lo atraviesan. Además, su espacio cuenta como Terreno Difícil para tus enemigos.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño del Puño Cerrado aumenta en 2d8 y el daño de la Mano Agarradora aumenta en 2d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

### Cerradura arcana

*Abjuración de nivel 2 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (polvo de oro con un valor de 25+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Hasta que se disipe

Tocas una puerta, ventana, portón, contenedor o escotilla cerrada y la bloqueas mágicamente durante el tiempo que dure la acción. Esta cerradura no se puede desbloquear por medios no mágicos. Tú y cualquier criatura que designes al lanzar el hechizo pueden abrir y cerrar el objeto a pesar de la cerradura. También puedes establecer una contraseña que, al pronunciarla a menos de 1,5 metros del objeto, lo desbloquea durante 1 minuto.

## Espada Arcana

*Evocación de nivel 7 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S, M (una espada en miniatura que vale 250+ GP)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Creas una espada espectral que flota dentro del alcance. Dura lo que dura.

Cuando la espada aparece, realizas un ataque con hechizo cuerpo a cuerpo contra un objetivo a menos de 1,5 metros de ella. Al impactar, el objetivo recibe daño de Fuerza igual a 4d12 más tu modificador por habilidad de lanzamiento de conjuros.

En tus turnos posteriores, puedes realizar una Acción Bonus para mover la espada hasta 30 pies a un lugar que puedas ver y repetir el ataque contra el mismo objetivo o uno diferente.

### Aura mágica del arcanista

*Ilusión de nivel 2 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar

**Componentes:**V, S, M (un pequeño cuadrado de seda) **Duración:**24 horas

Con un toque, colocas una ilusión sobre una criatura voluntaria o un objeto que no se lleva puesto ni se lleva. La criatura obtiene el efecto de Máscara (ver más abajo) y el objeto obtiene el efecto de Aura Falsa (ver más abajo). El efecto dura mientras dure el hechizo. Si lanzas el hechizo sobre el mismo objetivo todos los días durante 30 días, la ilusión dura hasta que se disipa.

***Máscara (Criatura).***Elige un tipo de criatura distinto al del objetivo. Los hechizos y otros efectos mágicos tratan al objetivo como si fuera una criatura del tipo elegido.

***Aura falsa (objeto).***Cambias la forma en que el objetivo aparece ante los hechizos y efectos mágicos que detectan auras mágicas, como*Detectar magia*Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, hacer que un objeto mágico parezca no mágico o cambiar el aura del objeto para que parezca pertenecer a una escuela de magia que elijas.

## Proyección astral

*Nigromancia de nivel 9 (clérigo, brujo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S, M (para cada uno de los objetivos del hechizo, un jacinto que vale más de 1000 GP y una barra de plata que vale más de 100 GP, todos los cuales el hechizo consume)
**Duración:**Hasta que se disipe

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectan sus cuerpos astrales al Plano Astral (el hechizo termina instantáneamente si ya estás en ese plano). El cuerpo de cada objetivo queda en estado de animación suspendida; está inconsciente, no necesita alimento ni aire y no envejece.

La forma astral de un objetivo se asemeja a su cuerpo en casi todos los aspectos, replicando sus estadísticas de juego y posesiones. La principal diferencia reside en la adición de un cordón plateado que cuelga entre los omóplatos de la forma astral. El cordón desaparece de la vista después de 30 cm. Si se corta el cordón (lo cual ocurre solo cuando un efecto lo indica), tanto el cuerpo como la forma astral del objetivo mueren.

La forma astral de un objetivo puede viajar a través del Plano Astral. En el momento en que una forma astral abandona ese plano, su cuerpo y sus posesiones viajan a través del cordón plateado, lo que provoca que el objetivo retorne a su cuerpo en el nuevo plano.

Cualquier daño u otros efectos que se apliquen a una forma astral no afectan al cuerpo del objetivo, ni viceversa. Si el cuerpo o la forma astral de un objetivo se reducen a 0 puntos de golpe, el hechizo termina para ese objetivo. El hechizo termina para todos los objetivos si realizas una acción mágica para deshacerlo.

Cuando el hechizo termina para un objetivo que no está muerto, el objetivo reaparece en su cuerpo y sale del estado de animación suspendida.

## Augurio

*Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (palos, huesos, etc. especialmente marcados) cartas u otras fichas adivinatorias con un valor de 25+ GP) **Duración:**Instantáneo

Recibes un presagio de una entidad sobrenatural sobre los resultados de una acción que planeas llevar a cabo en los próximos 30 minutos. El DJ elige el presagio de la tabla de Presagios.

**Presagios**

| Presagio | Para obtener resultados que serán... |
|---|---|
| Roncha | Bien |
| Aflicción | Malo |
| Riqueza y desgracia | Bueno y malo |
| Indiferencia | Ni bueno ni malo |

El hechizo no tiene en cuenta circunstancias, como otros hechizos, que podrían cambiar los resultados.

Si lanzas el hechizo más de una vez antes de terminar un Descanso prolongado, hay una probabilidad acumulada del 25 por ciento por cada lanzamiento posterior al primero de que no obtengas respuesta.

## Aura de vida

*Abjuración de nivel 4 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Un aura irradia desde ti en una emanación de 9 metros mientras dura el efecto. Mientras estés en el aura, tú y tus aliados tienen resistencia al daño necrótico, y sus puntos de vida máximos no se pueden reducir. Si un aliado con 0 puntos de vida comienza su turno en el aura, recupera 1 punto de vida.

## Despertar

*Transmutación de nivel 5 (Bardo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**8 horas **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un ágata que vale más de 1000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Dedicas el tiempo de lanzamiento a trazar caminos mágicos dentro de una gema preciosa y luego tocas al objetivo. El objetivo debe ser una criatura Bestia o Planta con una Inteligencia de 3 o menos, o una planta natural que no sea una criatura. El objetivo obtiene

una Inteligencia de 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si el objetivo es una planta natural, se convierte en una criatura Planta y obtiene la capacidad de mover sus extremidades, raíces, enredaderas, etc., y adquiere sentidos similares a los de un humano. El DJ elige estadísticas apropiadas para la Planta despertada, como las estadísticas para...**Arbusto despertado**o**Árbol despierto**en "Monstruos".

El objetivo despertado permanece encantado durante 30 días o hasta que tú o tus aliados le inflijan daño. Al terminar dicho estado, la criatura despertada elige su actitud hacia ti.

#### Perdición

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Clérigo, Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una gota de sangre)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance deben realizar una tirada de salvación de Carisma. Si un objetivo que falla esta tirada realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación antes de que termine el conjuro, debe restar 1d4 a la tirada de ataque o a la tirada de salvación.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Destierro

*Abjuración de nivel 4 (Clérigo, Paladín, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (un pentáculo)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura visible dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Carisma o será transportada a un semiplano inofensivo mientras dure el hechizo. Mientras esté allí, el objetivo estará incapacitado. Al finalizar el hechizo, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o en el espacio desocupado más cercano si este está ocupado.

Si el objetivo es una Aberración, un Celestial, un Elemental, un Fey o un Demonio, no regresa si el hechizo dura 1 minuto. En su lugar, es transportado a una ubicación aleatoria en un plano (a elección del DJ) asociado con su tipo de criatura.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 4.

#### Piel de corteza

*Transmutación de nivel 2 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Tocar
**Componente:**V, S, M (un puñado de corteza)
**Duración:**1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el hechizo termine, la piel del objetivo adquiere una apariencia de corteza, y este tiene una Clase de Armadura de 17 si su CA es inferior.

#### Faro de esperanza

*Abjuración de nivel 3 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure la habilidad, cada objetivo tiene Ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y de Muerte, y recupera la máxima cantidad de Puntos de Golpe posible con cualquier sanación.

## Desconcierto

*Encantamiento de nivel 8 (Bardo, Druida, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (un llavero sin llaves)
**Duración:**Instantáneo

Atacas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Inteligencia.

Si falla la tirada de salvación, el objetivo recibe 10d12 de daño psíquico y no puede lanzar hechizos ni realizar la acción mágica. Al final de cada 30 días, el objetivo repite la tirada de salvación, finalizando el efecto si tiene éxito. El efecto también puede finalizarse con la*Mayor Restauración*,*Sanar*, o*Desear* deletrear.

En caso de una salvación exitosa, el objetivo solo recibe la mitad del daño.

#### Otorgar maldición

*Nigromancia de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Tocas una criatura, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldita mientras dure la maldición. Hasta que la maldición termine, el objetivo sufre uno de los siguientes efectos a tu elección:

- Elige una habilidad. El objetivo tiene Desventaja en las pruebas de habilidad y tiradas de salvación realizadas con esa habilidad.
- El objetivo tiene Desventaja en las tiradas de ataque contra ti.
- En combate, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de cada uno de sus turnos o se verá obligado a realizar la acción de Esquivar en ese turno.

• Si infliges daño al objetivo con una tirada de ataque o un hechizo, el objetivo sufre 1d8 de daño necrótico adicional.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuro de nivel 4, puedes mantener la Concentración hasta 10 minutos. Si usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el hechizo no requiere Concentración y su duración pasa a ser de 8 horas (espacio de nivel 5-6) o 24 horas (espacio de nivel 7-8). Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, el hechizo dura hasta que se disipa.

### Tentáculos negros

*Conjuración de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S, M (un tentáculo)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Unos tentáculos de ébano, que se retuercen, ocupan un cuadrado de 6 metros de suelo visible a tu alcance. Mientras dura la acción, estos tentáculos convierten el terreno de esa zona en terreno difícil.

Cada criatura en esa área realiza una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, recibe 3d6 de daño contundente y permanece en estado de Restringido hasta que el conjuro termine. Una criatura también realiza esta tirada si entra en el área o termina su turno allí. Una criatura realiza esta tirada solo una vez por turno.

Una criatura Restringida puede realizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de hechizo, terminando la condición sobre sí misma en caso de éxito.

#### Barrera de cuchillas

*Evocación de nivel 6 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de cuchillas giratorias de energía mágica. El muro aparece dentro del alcance y dura mientras dura la misión. Creas un muro recto de hasta 30 metros de largo, 6 metros de alto y 1,5 metros de grosor, o un muro circular de hasta 18 metros de diámetro, 6 metros de alto y 1,5 metros de grosor. El muro proporciona cobertura de tres cuartos y su espacio es terreno difícil.

Cualquier criatura en el espacio del muro realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 6d10 de daño de Fuerza si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura también realiza esta tirada si entra en el espacio del muro o termina su turno allí. Una criatura realiza esta tirada solo una vez por turno.

#### Bendecir

*Encantamiento de nivel 1 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (un símbolo sagrado que vale 5+ GP)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo realice una tirada de ataque o una tirada de salvación antes de que termine el conjuro, añade 1d4 a la tirada de ataque o a la tirada de salvación.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Plaga

*Nigromancia de nivel 4 (druida, hechicero, brujo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Una criatura visible dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 8d8 de daño necrótico si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura Planta falla automáticamente la tirada.

Como alternativa, selecciona una planta no mágica que no sea una criatura, como un árbol o un arbusto. No realiza tirada de salvación; simplemente se marchita y muere.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

### Ceguera/Sordera

*Transmutación de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V
**Duración:** 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Constitución, o quedará cegada o ensordecida (a tu elección) mientras dure la tirada. Al final de cada turno, el objetivo repite la tirada de salvación, terminando el hechizo sobre sí mismo si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

#### Parpadear

*Transmutación de nivel 3 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S
**Duración:** 1 minuto

Tira 1d6 al final de cada uno de tus turnos mientras dure la tirada. Con un resultado de 4 a 6, desapareces de tu plano de existencia actual y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro termina instantáneamente si ya estás en ese plano). Mientras estés en el Plano Etéreo, puedes

Percibes el plano que dejaste, que está teñido de gris, pero no puedes ver nada a más de 18 metros de distancia. Solo puedes afectar y ser afectado por otras criaturas del Plano Etéreo, y las criaturas del otro plano no pueden percibirte a menos que tengan una habilidad especial que les permita percibir cosas en el Plano Etéreo.

Regresas al otro plano al comienzo de tu siguiente turno y al finalizar el hechizo si estás en el Plano Etéreo. Regresas a un espacio desocupado de tu elección que puedas ver a menos de 3 metros del espacio que dejaste. Si no hay ningún espacio desocupado disponible dentro de ese rango, apareces en el espacio desocupado más cercano.

#### Difuminar

*Ilusión de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo se vuelve borroso. Mientras dure el efecto, cualquier criatura tiene Desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si te percibe con Visión Ciega o Visión Verdadera.

### Manos Ardientes

*Evocación de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Una fina cortina de llamas sale disparada de ti. Cada criatura en un cono de 4,5 metros realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d6 de daño por Fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

Los objetos inflamables en el Cono que no se usan ni se transportan comienzan a arder.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

#### Llama a Lightning

*Conjuración de nivel 3 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta aparece en un punto visible sobre ti. Tiene la forma de un cilindro de 3 metros de altura y 18 metros de radio.

Al lanzar el hechizo, elige un punto visible bajo la nube. Un rayo se dispara desde la nube hasta ese punto. Toda criatura a 1,5 metros o menos de ese punto realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d10 de daño de Rayo si falla o la mitad si tiene éxito.

Hasta que el hechizo termine, puedes realizar una acción mágica para invocar un rayo de esa manera nuevamente, apuntando al mismo punto o a uno diferente.

Si estás al aire libre durante una tormenta al lanzar este conjuro, este te otorga control sobre la tormenta en lugar de crear una nueva. En tales circunstancias, el daño del conjuro aumenta en 1d10.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

#### Calmar las emociones

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Cada humanoide en una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma o verse afectado por uno de los siguientes efectos (elige para cada criatura):

La criatura tiene inmunidad a las condiciones de Encantado y Atemorizado hasta que el hechizo termine. Si la criatura ya estaba Encantada o Atemorizada, dichas condiciones se suprimen mientras dure el hechizo.

La criatura se vuelve indiferente ante las criaturas de tu elección a las que es hostil. Esta indiferencia termina si el objetivo recibe daño o presencia que sus aliados lo reciben. Al terminar el hechizo, la actitud de la criatura vuelve a la normalidad.

#### Cadena de relámpagos

*Evocación de nivel 6 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (tres alfileres plateados) **Duración:**Instantáneo

Lanzas un rayo hacia un objetivo visible dentro del alcance. Tres rayos saltan desde ese objetivo hacia hasta tres objetivos más de tu elección, cada uno de los cuales debe estar a menos de 9 metros del primero. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto, y solo puede ser el objetivo de uno de los rayos.

Cada objetivo realiza una tirada de salvación de Destreza y recibe 10d8 puntos de daño de Rayo si falla o la mitad de daño si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Un rayo adicional salta del primer objetivo a otro objetivo por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

#### Monstruo encantador

*Encantamiento de nivel 4 (Bardo, Druida, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La tirada tiene Ventaja si tú o tus aliados la combaten. Si falla, el objetivo queda encantado hasta que el hechizo termine o hasta que tú o tus aliados le hagan daño. La criatura encantada es amistosa contigo. Al terminar el hechizo, el objetivo sabe que fuiste encantado por ti.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 4.

#### Persona encantadora

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Druida, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** 1 hora

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La tirada tiene Ventaja si tú o tus aliados luchan contra él. Si falla la tirada, el objetivo queda encantado hasta que el hechizo termine o hasta que tú o tus aliados le hagan daño. La criatura encantada es Amistosa contigo. Al terminar el hechizo, el objetivo sabe que fuiste encantado por ti.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Toque frío

*Truco de nigromancia (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Canalizando el frío de la tumba, realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo a su alcance. Al impactar, el objetivo recibe 1d10 de daño necrótico y no puede recuperar Puntos de Golpe hasta el final de tu siguiente turno.

***Mejora de truco.*** El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

## Orbe cromático

*Evocación de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S, M (un diamante que vale más de 50 GP)
**Duración:** Instantáneo

Lanzas un orbe de energía a un objetivo dentro del alcance. Elige Ácido, Frío, Fuego, Rayo, Veneno o Trueno como tipo de orbe que creas y luego realiza un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 3d8 de daño del tipo elegido.

Si obtienes el mismo número en dos o más d8, el orbe salta a un objetivo diferente de tu objetivo. Elige a menos de 9 metros del objetivo. Realiza una tirada de ataque contra el nuevo objetivo y una nueva tirada de daño. El orbe no puede volver a saltar a menos que lances el hechizo con un espacio de hechizo de nivel 2 o superior.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1. El orbe puede saltar un número máximo de veces igual al nivel del espacio gastado, y una criatura puede ser objetivo solo una vez por cada lanzamiento de este hechizo.

#### Círculo de la muerte

*Nigromancia de nivel 6 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 150 pies
**Componentes:** V, S, M (el polvo de un negro triturado perla con un valor de más de 500 GP)
**Duración:** Instantáneo

La energía negativa se extiende en una esfera de 18 metros de radio desde un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en esa área realiza una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 8d8 de daño necrótico si falla o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 2d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Clarividencia

*Adivinación de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Rango:** 1 milla
**Componentes:** V, S, M (un enfoque que vale más de 100 GP, ya sea un cuerno enjoyado para oír o un ojo de cristal para ver)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible dentro del alcance en un lugar que te resulte familiar (un lugar que hayas visitado o visto antes) o en un lugar obvio pero desconocido (como detrás de una puerta, a la vuelta de una esquina o en una arboleda). El sensor, intangible e invulnerable, permanece en su sitio mientras dura la acción.

Al lanzar el hechizo, elige ver u oír. Puedes usar el sentido elegido a través del sensor como si estuvieras en su espacio. Como acción adicional, puedes alternar entre ver y oír.

Una criatura que ve el sensor (como una criatura que se beneficia de *Ver invisibilidad* o Truesight) ve un orbe luminoso del tamaño de tu puño.

## Clon

*Nigromancia de nivel 8 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (un diamante que vale más de 1000 GP, que el hechizo consume, y un recipiente sellable con un valor de más de 2000 GP que es lo suficientemente grande como para contener a la criatura que está siendo clonada)
**Duración:** Instantáneo

Tocas una criatura o al menos 2,5 cm³ de su carne. Un duplicado inerte de esa criatura se forma dentro del recipiente usado para lanzar el hechizo y termina de crecer después de 120 días; tú eliges si el clon final tiene la misma edad que la criatura o es menor. El clon permanece inerte y perdura indefinidamente mientras su recipiente permanezca intacto.

Si la criatura original muere después de que el clon termine de formarse, su alma se transfiere al clon si esta es libre y está dispuesta a regresar. El clon es físicamente idéntico al original y comparte la misma personalidad, recuerdos y habilidades, pero no conserva el equipo original. Los restos originales de la criatura, si los hay, se vuelven inertes y no pueden ser revividos, ya que su alma se encuentra en otro lugar.

#### Muerte en la nube

*Conjuración de nivel 5 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de niebla verde amarillenta de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. La niebla dura mientras dura o hasta que se produzca un viento fuerte (como el creado por *Racha*) lo dispersa, terminando el hechizo. Su área queda muy oscurecida.

Cada criatura en la Esfera realiza una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 5d8 de daño por Veneno si falla o la mitad si tiene éxito. La criatura también debe realizar esta tirada cuando la Esfera se mueve a su espacio y cuando entra en la Esfera o termina su turno allí. Esta tirada solo se realiza una vez por turno.

La Esfera se mueve 10 pies lejos de ti al comienzo de cada uno de tus turnos.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

### Spray de color

*Ilusión de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una pizca de arena de colores)
**Duración:**Instantáneo

Lanzas una deslumbrante luz centelleante y colorida. Cada criatura en un cono de 4,5 metros que se origina en ti debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegada hasta el final de tu siguiente turno.

## Dominio

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o seguir la orden en su siguiente turno. Elige la orden entre estas opciones:

**Acercarse.**El objetivo se mueve hacia ti por el ruta más corta y directa, finalizando su turno si se mueve a 5 pies de ti.

**Gota.**El objetivo deja caer lo que esté sosteniendo y luego termina su turno.

**Huir.**El objetivo pasa su turno alejándose de usted por el medio más rápido disponible.

**Arrastrarse.**El objetivo tiene la condición Prono y luego termina su turno.

**Detener.**En su turno, el objetivo no se mueve y toma Sin acción o acción adicional.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Comuna

*Adivinación de nivel 5 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (incienso)
**Duración:**1 minuto

Contactas con una deidad o un representante divino y le haces hasta tres preguntas que se pueden responder con sí o no. Debes hacer tus preguntas antes de que termine el hechizo. Recibirás una respuesta correcta para cada pregunta.

Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, por lo que podrías recibir "poco claro" como respuesta si una pregunta se refiere a información que escapa al conocimiento de la deidad. En caso de que una respuesta de una sola palabra pudiera ser engañosa o contraria a los intereses de la deidad, el DJ podría ofrecer una frase corta como respuesta.

Si lanzas el hechizo más de una vez antes de terminar un Descanso prolongado, hay una probabilidad acumulada del 25 por ciento por cada lanzamiento posterior al primero de que no obtengas respuesta.

### Comulgar con la naturaleza

*Adivinación de nivel 5 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Te comunicas con los espíritus de la naturaleza y adquieres conocimiento del entorno. Al aire libre, el hechizo te otorga conocimiento del área en un radio de 5 kilómetros. En cuevas y otros entornos subterráneos naturales, el radio se limita a 90 metros. El hechizo...

no funciona donde la naturaleza ha sido reemplazada por la construcción, como en castillos y asentamientos.

Elige tres de los siguientes hechos; aprende esos hechos en la medida en que pertenecen al área del hechizo:

- Ubicación de los asentamientos
- Ubicación de portales a otros planos de existencia.
- Ubicación de una criatura con un nivel de desafío de 10+ (a elección del DM) que sea un Celestial, un Elemental, un Fey, un Demonio o un No Muerto.
- El tipo de planta, mineral o bestia más frecuente (tú eliges cuál aprender)
- Ubicación de cuerpos de agua

Por ejemplo, podría determinar la ubicación de un monstruo poderoso en el área, la ubicación de los cuerpos de agua y la ubicación de cualquier ciudad.

## Comprender idiomas

*Adivinación de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una pizca de hollín y sal)
**Duración:**1 hora

Mientras dura, comprendes el significado literal de cualquier idioma que escuches o veas en señas. También comprendes cualquier idioma escrito que veas, pero debes tocar la superficie donde están escritas las palabras. Se tarda aproximadamente un minuto en leer una página de texto. Este hechizo no decodifica símbolos ni mensajes secretos.

## Compulsión

*Encantamiento de nivel 4 (Bardo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o tener la condición Encantada hasta que el hechizo termine.

Mientras dure la tirada, puedes realizar una acción adicional para designar una dirección horizontal hacia ti. Cada objetivo encantado debe usar todo su movimiento posible para moverse en esa dirección en su siguiente turno, tomando la ruta más segura. Tras moverse de esta manera, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, el hechizo termina sobre sí mismo.

## Cono de frío

*Evocación de nivel 5 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un pequeño cono de cristal o vidrio) **Duración:**Instantáneo

Desatas una ráfaga de aire frío. Cada criatura en un cono de 60 pies que se origina en ti crea un... Tirada de salvación de Constitución, que recibe 8d8 de daño por frío si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura muerta por este conjuro se convierte en una estatua congelada hasta que se descongela.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

## Confusión

*Encantamiento de nivel 4 (Bardo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**90 pies
**Componentes:**V, S, M (tres cáscaras de nueces)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Cada criatura en una Esfera de 10 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, o ese objetivo no puede realizar Acciones o Reacciones Bonificadas y debe tirar 1d10 al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento para ese turno, consultando la tabla a continuación.

| 1d10 | Comportamiento para el Turno |
|---|---|
| 1 | El objetivo no realiza ninguna acción y usa todo su movimiento para moverse. Tira 1d4 para la dirección: 1, norte; 2, este; 3, sur; o 4, oeste. |
| 2–6 | El objetivo no se mueve ni realiza acciones. |
| 7–8 | El objetivo no se mueve y necesita la acción de Ataque para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura aleatoria a su alcance. Si no hay ninguna a su alcance, el objetivo no realiza ninguna acción. |
| 9–10 | El objetivo elige su comportamiento. |

Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo afectado repite la salvación y finaliza el hechizo sobre sí mismo si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El radio de la Esfera aumenta 5 pies por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

## Conjurar animales

*Conjuración de nivel 3 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Invocas espíritus de la naturaleza que aparecen como una gran manada de animales espectrales e intangibles en un espacio desocupado visible dentro del alcance. La manada dura mientras dura el hechizo, y eliges la forma animal de los espíritus, como lobos, serpientes o aves.

Tienes Ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza mientras estés a 5 pies o menos del grupo, y cuando te mueves en tu turno, también puedes mover el grupo hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

Siempre que el grupo se mueva a menos de 10 pies de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en un espacio a menos de 10 pies del grupo o termine

En su turno, puedes obligar a esa criatura a realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, la criatura recibe 3d10 de daño cortante. Una criatura realiza esta tirada de salvación solo una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

## Conjurar celestial

*Conjuración de nivel 7 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu de los Planos Superiores, que se manifiesta como una columna de luz en un Cilindro de 3 metros de radio y 12 metros de altura, centrado en un punto dentro del alcance. Por cada criatura que veas en el Cilindro, elige cuál de estas luces brillará sobre ella:

**Luz curativa.** El objetivo recupera puntos de golpe iguales a 4d12 más tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros.

**Luz abrasadora.** El objetivo realiza una salvación de Destreza. lanzar, recibiendo 6d12 puntos de daño radiante si falla la tirada de salvación o la mitad de daño si tiene éxito.

Hasta que termine el hechizo, la Luz Brillante llena el Cilindro y, cuando te mueves en tu turno, también puedes mover el Cilindro hasta 30 pies.

Siempre que el Cilindro se mueva al espacio de una criatura visible, y siempre que una criatura visible entre en el Cilindro o termine su turno allí, puedes bañarlo con una de las luces. Una criatura solo puede verse afectada por este hechizo una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** La curación y el daño aumentan en 1d12 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 7.

## Conjurar elemental

*Conjuración de nivel 5 (Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu grande e intangible de los Planos Elementales que aparece en un espacio desocupado dentro del alcance. Elige el elemento del espíritu, que determina su tipo de daño: aire (Rayo), tierra (Trueno), fuego (Fuego) o agua (Frío). El espíritu dura mientras dura.

Siempre que una criatura que puedas ver entre en el espacio del espíritu o comience su turno a menos de 1,5 metros de él, puedes obligarla a realizar una tirada de salvación de Destreza si el espíritu no tiene ninguna criatura Restringida. Si la tirada falla, el objetivo recibe 8d8 puntos de daño del tipo del espíritu y permanece Restringido hasta que el hechizo termine. Al comienzo de cada turno, el objetivo Restringido repite la tirada.

Si falla la tirada, el objetivo recibe 4d8 de daño del tipo del espíritu. Si tiene éxito, el objetivo no queda Restringido por el espíritu.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

## Conjurar Fey

*Conjuración de nivel 6 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu Medium de las Tierras Salvajes Feéricas en un espacio desocupado visible dentro del alcance. El espíritu permanece activo mientras dura la misión y se asemeja a una criatura Feérica de tu elección. Cuando el espíritu aparece, puedes realizar un ataque con hechizo cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 1,5 metros de él. Al impactar, el objetivo recibe daño psíquico igual a 3d12 más tu modificador por característica de lanzamiento de hechizos, y el objetivo queda Aterrorizado hasta el comienzo de tu siguiente turno, siendo tanto tú como el espíritu la fuente del miedo.

Como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes teletransportar al espíritu a un espacio desocupado que puedas ver dentro de los 30 pies del espacio que dejó y realizar el ataque contra una criatura dentro de los 5 pies de él.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d12 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Conjurar elementales menores

*Conjuración de nivel 4 (Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de los Planos Elementales que revolotean a tu alrededor en una Emanación de 4,5 metros mientras dura el hechizo. Hasta que termine, cualquier ataque que realices inflige 2d8 de daño adicional al impactar a una criatura en la Emanación. Este daño es Ácido, Frío, Fuego o Rayo (a tu elección al realizar el ataque).

Además, el terreno en la Emanación es Terreno Difícil para tus enemigos.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

## Conjurar seres del bosque

*Conjuración de nivel 4 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de la naturaleza que revolotean a tu alrededor en una Emanación de 3 metros mientras dura. Siempre que la Emanación entra en el espacio de una criatura, puedes...

Ves y, siempre que una criatura que puedas ver entre en la Emanación o termine su turno allí, puedes obligarla a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. La criatura recibe 5d8 de daño por Fuerza si falla la tirada o la mitad si la supera. Una criatura realiza esta tirada solo una vez por turno.

Además, puedes realizar la acción Desengancharse como acción adicional durante la duración del hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

### Contactar con otro avión

*Adivinación de nivel 5 (Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto o Ritual
**Rango:** Ser
**Componentes:** V
**Duración:** 1 minuto

Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un sabio fallecido hace mucho tiempo o alguna otra entidad erudita de otro plano. Contactar con esta inteligencia sobrenatural puede quebrarte la mente. Al lanzar este conjuro, realiza una tirada de salvación de Inteligencia CD 15. Con éxito, puedes hacerle hasta cinco preguntas a la entidad. Debes hacerlas antes de que termine el conjuro. El DJ responde a cada pregunta con una palabra, como "sí", "no", "tal vez", "nunca", "irrelevante" o "poco claro" (si la entidad no conoce la respuesta). Si una respuesta de una sola palabra pudiera ser engañosa, el DJ podría ofrecer una frase corta.

En una salvación fallida, recibes 6d6 de daño psíquico y tienes el estado Incapacitado hasta que termines un Descanso Prolongado. *Mayor Restauración* El hechizo lanzado sobre ti finaliza este efecto.

## Contagio

*Nigromancia de nivel 5 (clérigo, druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componente:** V, S
**Duración:** 7 días

Tu toque inflige un contagio mágico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución o recibir 11d8 de daño necrótico y estar envenenado. Además, elige una habilidad al lanzar el hechizo. Mientras esté envenenado, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de salvación realizadas con la habilidad elegida.

El objetivo debe repetir la tirada de salvación al final de cada turno hasta obtener tres éxitos o fallos. Si el objetivo supera tres de estas tiradas, el conjuro termina. Si falla tres de estas tiradas, el conjuro dura 7 días.

Siempre que el objetivo envenenado reciba un efecto que terminaría con la condición envenenada, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o la condición envenenada no terminará con él.

### Contingencia

*Abjuración de nivel 6 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos **Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (una estatuilla con incrustaciones de gemas de tú mismo vales más de 1500 GP)
**Duración:** 10 días

Elige un hechizo de nivel 5 o inferior que puedas lanzar, que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción y que pueda hacerte objetivo. Lanzas ese hechizo (llamado hechizo contingente) como parte del lanzamiento. *Contingencia*, gastando espacios de hechizo para ambos, pero el hechizo contingente no surte efecto. En cambio, surte efecto cuando se produce un desencadenante específico. Describes ese desencadenante al lanzar los dos hechizos. Por ejemplo, un *Contingencia* emitidos con *Respiración acuática* Podría estipular que *Respiración acuática* Entra en vigor cuando estás sumergido en agua o un líquido similar.

El hechizo contingente surte efecto inmediatamente después de que ocurre el detonante por primera vez, ya sea que lo quieras o no, y luego *Contingencia* termina.

El hechizo contingente solo te afecta a ti, aunque normalmente puede afectar a otros. Solo puedes usar uno. *Contingencia* hechizo a la vez. Si lanzas este hechizo de nuevo, el efecto de otro *Contingencia* El hechizo sobre ti termina. Además, *Contingencia* termina en ti si su componente material no está en tu persona.

## Llama continua

*Evocación de nivel 2 (Clérigo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (polvo de rubí con un valor de 50+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Hasta que se disipe

Una llama surge de un objeto que tocas. El efecto proyecta Luz Brillante en un radio de 6 metros y Luz Tenue en otros 6 metros. Parece una llama normal, pero no genera calor ni consume combustible. La llama se puede cubrir u ocultar, pero no sofocar ni apagar.

### Control del agua

*Transmutación de nivel 4 (Clérigo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 300 pies
**Componentes:** V, S, M (una mezcla de agua y polvo)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el hechizo termine, controlas cualquier agua dentro de un área que elijas que sea un Cubo de hasta 30 metros de lado, usando uno de los siguientes efectos. Como acción mágica en tus turnos posteriores, puedes repetir el mismo efecto o elegir uno diferente.

***Inundación.*** Provoca que el nivel de agua estancada en el área suba hasta 20 pies. Si

Si eliges una zona en una gran masa de agua, creas una ola de 6 metros de altura que se desplaza de un lado a otro y luego se estrella. Cualquier vehículo, grande o pequeño, que se encuentre en su trayectoria será arrastrado hacia el otro lado. Cualquier vehículo, grande o pequeño, impactado por la ola tiene un 25 % de probabilidad de volcar.

El nivel del agua permanece elevado hasta que el hechizo termina o eliges un efecto diferente. Si este efecto produjo una ola, esta se repite al comienzo de tu siguiente turno mientras dure el efecto de inundación.

***Parte Agua.*** Divides el agua en el área y creas una zanja. La zanja se extiende por el área del hechizo y el agua separada forma un muro a ambos lados. La zanja permanece hasta que el hechizo termina o eliges un efecto diferente. El agua entonces llena lentamente la zanja durante la siguiente ronda hasta que se restablece el nivel normal.

***Redirigir flujo.*** Haces que el agua que fluye en el área se mueva en la dirección que elijas, incluso si tiene que sortear obstáculos, subir por paredes o en otras direcciones improbables. El agua del área se mueve según tus indicaciones, pero una vez que sale del área del hechizo, reanuda su flujo según el terreno. El agua continúa moviéndose en la dirección que elegiste hasta que el hechizo termine o elijas un efecto diferente.

***Torbellino.*** Haces que se forme un remolino en el centro del área, que debe tener al menos 50 pies cuadrados y 25 pies de profundidad. El remolino dura hasta que elijas un efecto diferente o el conjuro termine. El remolino tiene 5 pies de ancho en la base, hasta 50 pies de ancho en la parte superior y 25 pies de alto. Cualquier criatura en el agua y a 25 pies del remolino es atraída 10 pies hacia él. Cuando una criatura entra en el remolino por primera vez en un turno o termina su turno allí, realiza una tirada de salvación de Fuerza. Si falla la tirada, la criatura recibe 2d8 de daño contundente. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño. Una criatura puede alejarse nadando del remolino solo si primero realiza una acción para alejarse y tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros.

## Controlar el clima

*Transmutación de nivel 8 (Clérigo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos **Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (quemando incienso)
**Duración:** Concentración, hasta 8 horas

Controlas el clima en un radio de 8 kilómetros a tu alrededor durante el hechizo. Debes estar al aire libre para lanzarlo, y termina antes si entras en casa.

Al lanzar el conjuro, cambias las condiciones meteorológicas actuales, que son determinadas por el DJ. Puedes cambiar la precipitación, la temperatura y el viento. Se necesitan 1d4 × 10 minutos para que se produzcan las nuevas condiciones. Las condiciones surtan efecto. Una vez que lo hagan, puedes volver a cambiarlas. Al terminar el hechizo, el clima vuelve gradualmente a la normalidad.

Al cambiar las condiciones meteorológicas, busque la condición actual en las siguientes tablas y modifique su nivel en un nivel, hacia arriba o hacia abajo. Al cambiar el viento, puede cambiar su dirección.

### Precipitación

| Escenario | Condición |
|---|---|
| 1 | Claro |
| 2 | Nubes ligeras |
| 3 | Cubierto o con niebla superficial |
| 4 | Lluvia, granizo o nieve |
| 5 | Lluvia torrencial, granizo o ventisca |

### Temperatura

| Escenario | Condición |
|---|---|
| 1 | Ola de calor |
| 2 | Caliente |
| 3 | Cálido |
| 4 | Fresco |
| 5 | Frío |
| 6 | Congelación |

### Viento

| Escenario | Condición |
|---|---|
| 1 | Calma |
| 2 | viento moderado |
| 3 | Viento fuerte |
| 4 | Vendaval |
| 5 | Tormenta |

## Contrahechizo

*Abjuración de nivel 3 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Reacción que tomas cuando ves una criatura a 60 pies de ti que lanza un hechizo con componentes verbales, somáticos o materiales
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** S
**Duración:** Instantáneo

Intentas interrumpir a una criatura mientras lanza un hechizo. La criatura realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el hechizo se disipa sin efecto y la acción, acción adicional o reacción usada para lanzarlo se desperdicia. Si ese hechizo se lanzó con un espacio de hechizo, este no se gasta.

## Crear alimentos y agua

*Conjuración de nivel 3 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Creas 20 kilos de comida y 110 litros de agua fresca en el suelo o en recipientes a tu alcance; ambos útiles para prevenir la desnutrición y la deshidratación. La comida es insípida pero nutritiva y parece comida de tu elección, y el agua está limpia. La comida se echa a perder después de 24 horas si no se consume.

## Crear o destruir agua

*Transmutación de nivel 1 (Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una mezcla de agua y arena) **Duración:**Instantáneo

Realiza una de las siguientes acciones:

**Crear agua.**Crea hasta 10 galones de agua limpia Agua dentro del alcance en un recipiente abierto. Alternativamente, el agua cae en forma de lluvia en un cubo de 9 metros dentro del alcance, extinguiendo las llamas expuestas. **Destruir el agua.**Destruyes hasta 10 galones de Agua en un recipiente abierto dentro del alcance. Alternativamente, destruyes la niebla en un cubo de 9 metros dentro del alcance.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Creas o destruyes 10 galones de agua adicionales, o el tamaño del Cubo aumenta en 5 pies, por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Crear no muertos

*Nigromancia de nivel 6 (clérigo, brujo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S, M (una piedra de ónix negro de más de 150 GP) por cada cadáver)
**Duración:**Instantáneo

Puedes lanzar este hechizo solo de noche. Elige hasta tres cadáveres de humanoides medianos o pequeños dentro del alcance. Cada uno se convierte en un**Demonio necrófago**bajo tu control (ver "Monstruos" para su bloque de estadísticas).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos, puedes dar órdenes mentales a cualquier criatura que hayas animado con este hechizo si se encuentra a menos de 36 metros de ti (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas a la vez, dándoles la misma orden). Tú decides qué acción realizará la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger un lugar específico. Si no le das órdenes, la criatura realiza la acción de Esquivar y se mueve solo para evitar daño. Una vez dada una orden, la criatura continúa obedeciéndola hasta completar su tarea.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales deja de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control de la criatura durante otras 24 horas, debes lanzar este hechizo sobre ella antes de que finalice el periodo actual de 24 horas. Este uso del hechizo reafirma tu control sobre hasta tres criaturas que hayas animado con él, en lugar de animar nuevas.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Si usas un espacio de hechizo de nivel 7, puedes animar o reafirmar el control sobre cuatro **Necrófagos**Si usas un espacio de hechizo de nivel 8, puedes animar o reafirmar el control sobre cinco**Necrófagos** o dos**Fantasmas**o**Espectros**Si usas un espacio de hechizo de nivel 9, puedes animar o reafirmar el control sobre seis **Necrófagos**, tres **Fantasmas**o**Espectros**, o dos**Momias**. Consulta "Monstruos" para ver estos bloques de estadísticas.

## Creación

*Ilusión de nivel 5 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (un pincel)
**Duración:**Especial

Extraes briznas de materia sombría del Páramo Sombrío para crear un objeto dentro del alcance. Puede ser un objeto de materia vegetal (materiales blandos, cuerda, madera, etc.) o mineral (piedra, cristal, metal, etc.). El objeto no debe ser mayor que un cubo de 1,5 metros y debe tener una forma y un material que hayas visto.

La duración del hechizo depende del material del objeto, como se muestra en la tabla de materiales. Si el objeto está compuesto de varios materiales, se usa el de menor duración. Usar cualquier objeto creado por este hechizo como componente material de otro hechizo hace que este falle.

**Materiales**

| Material | Duración |
|---|---|
| Materia vegetal | 24 horas |
| Piedra o cristal | 12 horas |
| Metales preciosos | 1 hora |
| Gemas | 10 minutos |
| Adamantino o mithral | 1 minuto |

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El Cubo aumenta 5 pies por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

## Curar heridas

*Abjuración de nivel 1 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Una criatura que toques recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual a 2d8 más tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 2d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Luces danzantes

*Truco de ilusión (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un poco de fósforo)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance, haciéndolas parecer antorchas, linternas u orbes brillantes que flotan mientras dura el ataque. También puedes combinar las cuatro luces en una forma mediana brillante con una apariencia ligeramente humana. Sea cual sea la forma que elijas, cada luz emite una luz tenue en un radio de 3 metros.

Como acción adicional, puedes mover las luces hasta 18 metros a un espacio dentro del alcance. Una luz debe estar a menos de 6 metros de otra luz creada por este hechizo, y una luz se desvanece si excede el alcance del hechizo.

## Oscuridad

*Evocación de nivel 2 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, M (piel de murciélago y un trozo de carbón) **Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el efecto, la Oscuridad mágica se extiende desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 4,5 metros de radio. La visión en la oscuridad no puede ver a través de ella, y la luz no mágica no puede iluminarla.

Como alternativa, lanzas el hechizo sobre un objeto que no se lleva puesto ni se lleva, lo que provoca que la Oscuridad llene una Emanación de 4,5 metros que se origina en él. Cubrir ese objeto con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la Oscuridad.

Si alguna de las áreas de este hechizo se superpone con un área de Luz brillante o Luz tenue creada por un hechizo de nivel 2 o inferior, ese otro hechizo se disipa.

### Visión en la oscuridad

*Transmutación de nivel 2 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una zanahoria seca) **Duración:**8 horas

Mientras dura el hechizo, cualquier criatura voluntaria que toques tendrá Visión en la oscuridad con un alcance de 150 pies.

## Luz

*Evocación de nivel 3 (Clérigo, Druida, Paladín, Explorador, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Mientras dura la acción, la luz solar se propaga desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 18 metros de radio. El área de la luz solar es de luz brillante y emite luz tenue por otros 18 metros.

Alternativamente, lanzas el hechizo sobre un objeto que no esté siendo usado o transportado, haciendo que la luz del sol llene una Emanación de 60 pies que se origina en ese objeto. Cubrir ese objeto con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la luz solar.

Si alguna zona de este hechizo se superpone con un área de Oscuridad creada por un hechizo de nivel 3 o inferior, ese otro hechizo se disipa.

### Sala de la muerte

*Abjuración de nivel 4 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**8 horas

Tocas a una criatura y le otorgas cierta protección contra la muerte. La primera vez que el objetivo quedaría con 0 Puntos de Golpe antes de que el hechizo termine, queda con 1 Punto de Golpe y el hechizo termina.

Si el hechizo aún está en efecto cuando el objetivo es sometido a un efecto que lo mataría instantáneamente sin causarle daño, ese efecto se niega contra el objetivo y el hechizo termina.

### Bola de fuego de explosión retardada

*Evocación de nivel 7 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (una bola de guano de murciélago y azufre) **Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz amarilla emana de ti y se condensa en un punto elegido dentro del alcance como una perla brillante mientras dura el hechizo. Al terminar, la perla explota y cada criatura en una esfera de 6 metros de radio centrada en ese punto realiza una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe daño de Fuego igual al daño total acumulado si falla la tirada o la mitad si la supera.

El daño base del hechizo es 12d6, y el daño aumenta en 1d6 siempre que tu turno termine y el hechizo no haya terminado.

Si una criatura toca la cuenta brillante antes de que termine el conjuro, realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla, el conjuro termina y la cuenta explota. Si tiene éxito, la criatura puede lanzar la cuenta hasta 12 metros (40 pies). Si la cuenta lanzada entra en el espacio de una criatura o choca con un objeto sólido, el conjuro termina y la cuenta explota.

Cuando la perla explota, los objetos inflamables que no se llevan ni se usan en la explosión comienzan a arder.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño base aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 7.

## Semiplano

*Conjuración de nivel 8 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**S
**Duración:**1 hora

Creas una puerta mediana sombría sobre una superficie sólida y plana que puedas ver dentro del alcance. Esta puerta se puede abrir y cerrar, y conduce a un semiplano: una habitación vacía de 9 metros en cada dimensión, hecha de madera o piedra (a tu elección).

Al terminar el hechizo, la puerta desaparece y cualquier objeto dentro del semiplano permanece allí. Las criaturas que se encuentren dentro también permanecen, a menos que opten por ser desviadas a través de la puerta al desaparecer, aterrizando con el estado de Tumbado en los espacios desocupados más cercanos al antiguo espacio de la puerta.

Cada vez que lanzas este hechizo, puedes crear un nuevo semiplano o conectar la puerta sombría a un semiplano creado con un lanzamiento previo de este hechizo. Además, si conoces la naturaleza y el contenido de un semiplano creado por otra criatura con este hechizo, puedes conectar la puerta sombría a ese semiplano.

### Detectar el mal y el bien

*Adivinación de nivel 1 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura, sientes la ubicación de cualquier aberración, celestial, elemental, feérico, demonio o no muerto a menos de 9 metros de ti. También sientes si... *Santificar*El hechizo está activo allí y, si es así, dónde.

El hechizo se bloquea con 30 cm de piedra, tierra o madera; 2,5 cm de metal; o una fina lámina de plomo.

### Detectar magia

*Adivinación de nivel 1 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura la acción, percibes la presencia de efectos mágicos a menos de 9 metros de ti. Si percibes dichos efectos, puedes usar la acción de Magia para ver un aura tenue alrededor de cualquier criatura u objeto visible en el área que contenga la magia. Si un efecto fue creado por un hechizo, aprendes la escuela de magia del hechizo.

El hechizo se bloquea con 30 cm de piedra, tierra o madera; 2,5 cm de metal; o una fina lámina de plomo.

### Detectar venenos y enfermedades

*Adivinación de nivel 1 (clérigo, druida, paladín, explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una hoja de tejo)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Durante la duración, sientes la ubicación de venenos, criaturas venenosas o venenosas y objetos mágicos. Contagios a menos de 9 metros de ti. Percibes el tipo de veneno, criatura o contagio en cada caso.

El hechizo se bloquea con 30 cm de piedra, tierra o madera; 2,5 cm de metal; o una fina lámina de plomo.

### Detectar pensamientos

*Adivinación de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (1 pieza de cobre)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Activas uno de los siguientes efectos. Hasta que el hechizo termine, puedes activar cualquiera de los efectos como acción mágica en tus turnos posteriores.

***Pensamientos sensoriales.***Sientes la presencia de pensamientos a menos de 9 metros de ti, pertenecientes a criaturas que hablan idiomas o son telepáticas. No lees los pensamientos, pero sabes que hay una criatura pensante presente.

El hechizo se bloquea con 30 cm de piedra, tierra o madera; 2,5 cm de metal; o una fina lámina de plomo.

***Leer pensamientos.***Selecciona una criatura que puedas ver a menos de 9 metros de ti o una criatura a menos de 9 metros que hayas detectado con la opción "Adivinar Pensamientos". Aprendes lo que más preocupa al objetivo en ese momento. Si el objetivo no conoce ningún idioma ni es telépata, no aprendes nada.

Como acción mágica en tu siguiente turno, puedes intentar indagar más profundamente en la mente del objetivo. Si lo haces, el objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, disciernes el razonamiento, las emociones y algo que preocupa al objetivo (como una preocupación, amor u odio). Si tiene éxito, el conjuro termina. En cualquier caso, el objetivo sabe que estás indagando en su mente, y hasta que desvíes tu atención de su mente, este puede realizar una acción en su turno para realizar una prueba de Inteligencia (Arcana) contra la CD de tu tirada de salvación contra conjuros, finalizando el conjuro si tiene éxito.

### Puerta de dimensión

*Conjuración de nivel 4 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**500 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Te teletransportas a un lugar dentro del alcance. Llegas exactamente al punto deseado. Puede ser un lugar visible, visualizable o descripto indicando la distancia y la dirección, como "60 metros rectos hacia abajo" o "90 metros hacia arriba, al noroeste, en un ángulo de 45 grados".

También puedes teletransportar a una criatura voluntaria. La criatura debe estar a menos de 1,5 metros de ti al teletransportarte, y se teletransporta a un espacio a menos de 1,5 metros de tu espacio de destino.

Si usted, la otra criatura o ambos llegan a un espacio ocupado por una criatura o completamente lleno por uno o más objetos, usted y cualquier criatura que viaje con usted reciben 4d6 de daño de Fuerza cada uno y la teletransportación falla.

## Disfrazarse

*Ilusión de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Te haces cambiar de apariencia —incluyendo tu ropa, armadura, armas y demás pertenencias— hasta que el hechizo termine. Puedes parecer 30 cm más bajo o más alto, y más pesado o más ligero. Debes adoptar una forma con la misma disposición básica de extremidades que la tuya. De lo contrario, la magnitud de la ilusión depende de ti.

Los cambios que produce este hechizo no resisten la inspección física. Por ejemplo, si lo usas para añadir un sombrero a tu atuendo, los objetos lo atraviesan y quien lo toque no sentirá nada.

Para discernir que estás disfrazado, una criatura debe realizar la acción Estudiar para inspeccionar tu apariencia y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros.

## Desintegrarse

*Transmutación de nivel 6 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una piedra imán y polvo) **Duración:**Instantáneo

Lanzas un rayo verde a un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto no mágico o una creación de fuerza mágica, como el muro creado por*Muro de fuerza.*

Una criatura objetivo de este hechizo realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla, el objetivo recibe 10d6 + 40 de daño por la Fuerza. Si este daño lo reduce a 0 Puntos de Golpe, la criatura y todo lo no mágico que lleve puesto se desintegran en polvo gris. El objetivo solo puede ser revivido por un*La verdadera resurrección*o una*Desear* deletrear.

Este hechizo desintegra automáticamente un objeto no mágico, grande o pequeño, o una creación de fuerza mágica. Si dicho objetivo es enorme o mayor, este hechizo desintegra una porción cúbica de 3 metros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 3d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Disipar el mal y el bien

*Abjuración de nivel 5 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (plata en polvo y hierro)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dure la conjuración, Celestiales, Elementales, Fey, Demonios y No Muertos tienen Desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Puedes finalizar el conjuro antes usando cualquiera de las siguientes funciones especiales.

***Romper el encantamiento.***Como acción mágica, tocas una criatura poseída o con la condición de Encantado o Atemorizado por una o más criaturas de los tipos anteriores. El objetivo ya no está poseído, Encantado ni Atemorizado por dichas criaturas.

***Despido.***Como acción mágica, seleccionas una criatura visible a menos de 1,5 metros de ti que tenga uno de los tipos de criatura mencionados. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma o será enviado de vuelta a su plano natal si no está allí. Si no está en su plano natal, los no muertos son enviados al Páramo Sombrío y los feéricos a las Tierras Salvajes Feéricas.

## Disipar magia

*Abjuración de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro activo de nivel 3 o inferior sobre el objetivo finaliza. Por cada conjuro activo de nivel 4 o superior sobre el objetivo, realiza una prueba de característica usando tu aptitud para lanzar conjuros (CD 10 más el nivel de ese conjuro). Con éxito, el conjuro finaliza.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Finalizas automáticamente un hechizo en el objetivo si el nivel del hechizo es igual o menor que el nivel del espacio de hechizo que usas.

## Susurros disonantes

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Una criatura de tu elección, que puedas ver dentro del alcance, oye una melodía discordante en su mente. El objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibe 3d6 de daño psíquico y debe usar inmediatamente su Reacción, si está disponible, para alejarse de ti lo más posible, usando la ruta más segura. Si tiene éxito, el objetivo solo recibe la mitad del daño.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Divinidad

*Adivinación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (incienso con valor de 25+ GP, que el el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Este hechizo te pone en contacto con un dios o sus sirvientes. Haces una pregunta sobre un objetivo, evento o actividad específica que ocurrirá en los próximos 7 días. El DJ ofrece una respuesta veraz, que puede ser una frase corta o una rima críptica. El hechizo no considera circunstancias que puedan cambiar la respuesta, como el lanzamiento de otros hechizos.

Si lanzas el hechizo más de una vez antes de terminar un Descanso prolongado, hay una probabilidad acumulada del 25 por ciento por cada lanzamiento posterior al primero de que no obtengas respuesta.

## Favor divino

*Transmutación de nivel 1 (Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 minuto

Hasta que el hechizo termine, tus ataques con armas infligen 1d4 de daño radiante adicional con cada impacto.

## Golpe divino

*Evocación de nivel 1 (Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional, que realizas de inmediato Inmediatamente después de golpear a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un golpe sin armas
**Rango:**Ser
**Componente:**V
**Duración:**Instantáneo

El objetivo recibe 2d8 de daño radiante adicional por el ataque. El daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un Demonio o un No Muerto.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Palabra Divina

*Evocación de nivel 7 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**30 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Pronuncias una palabra imbuida de poder de los Planos Superiores. Cada criatura de tu elección dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Carisma. Si falla la tirada, un objetivo con 50 Puntos de Golpe o menos sufre un efecto basado en sus Puntos de Golpe actuales, como se muestra en la tabla de Efectos de Palabra Divina. Independientemente de sus Puntos de Golpe, un Celestial, un Elemental, un Fey o un Demonio.

El objetivo que falla su salvación es forzado a regresar a su plano de origen (si no está allí ya) y no puede regresar al plano actual durante 24 horas por ningún medio a menos que*Desear* deletrear.

**Efectos de la Palabra Divina**

| Puntos de golpe | Efecto |
|---|---|
| 0–20 | El objetivo muere. |
| 21–30 | El objetivo queda cegado, ensordecido y aturdido durante 1 hora. |
| 31–40 | El objetivo queda cegado y ensordecido durante 10 minutos. |
| 41–50 | El objetivo queda ensordecido durante 1 minuto. |

## Dominar a la Bestia

*Encantamiento de nivel 4 (Druida, Explorador, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Una Bestia que puedas ver dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Encantado mientras dure la tirada. El objetivo tiene Ventaja en la tirada si tú o tus aliados la combaten. Siempre que el objetivo reciba daño, repite la tirada y, si tiene éxito, el conjuro se detiene.

Tienes un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras ambos están en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (sin necesidad de acción), como "Ataca a esa criatura", "Muévete allí" o "Trae ese objeto". El objetivo hace todo lo posible por obedecer en su turno. Si cumple una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve a su antojo, concentrándose en protegerse.

Puedes ordenar al objetivo que realice una Reacción, pero debes realizar tu propia Reacción para hacerlo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Tu concentración puede durar más tiempo con un espacio de hechizo de nivel 5 (hasta 10 minutos), 6 (hasta 1 hora) o 7+ (hasta 8 horas).

## Dominar al monstruo

*Encantamiento de nivel 8 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Encantado mientras dure la tirada. El objetivo tiene Ventaja en la tirada si tú o tus aliados luchan contra él. Siempre que el objetivo reciba daño, repite la tirada y, si tiene éxito, el conjuro termina sobre sí mismo.

Tienes un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras ambos están en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (sin necesidad de acción), como "Ataca a esa criatura", "Muévete allí" o "Trae ese objeto". El objetivo hace todo lo posible por obedecer en su turno. Si cumple una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve a su antojo, concentrándose en protegerse.

Puedes ordenar al objetivo que realice una Reacción, pero debes realizar tu propia Reacción para hacerlo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Tu concentración puede durar más tiempo con un espacio de hechizo de nivel 9 (hasta 8 horas).

## Persona dominante

*Encantamiento de nivel 5 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Encantado mientras dure la tirada. El objetivo tiene Ventaja en la tirada si tú o tus aliados luchan contra él. Siempre que el objetivo reciba daño, repite la tirada y, si tiene éxito, termina el conjuro.

Tienes un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras ambos están en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (sin necesidad de acción), como "Ataca a esa criatura", "Muévete allí" o "Trae ese objeto". El objetivo hace todo lo posible por obedecer en su turno. Si cumple una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve a su antojo, concentrándose en protegerse.

Puedes ordenar al objetivo que realice una Reacción, pero debes realizar tu propia Reacción para hacerlo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Tu concentración puede durar más tiempo con un espacio de hechizo de nivel 6 (hasta 10 minutos), 7 (hasta 1 hora) u 8+ (hasta 8 horas).

## Aliento de dragón

*Transmutación de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (un pimiento picante)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges Ácido, Frío, Fuego, Rayo o Veneno. Hasta que el conjuro termine, el objetivo puede realizar una acción mágica para exhalar un cono de 4,5 metros. Cada criatura en esa área realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d6 de daño del tipo elegido si falla o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

## Sueño

*Ilusión de nivel 5 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Rango:** Especial
**Componentes:** V, S, M (un puñado de arena)
**Duración:** 8 horas

Seleccionas a una criatura que conoces en el mismo plano de existencia. Tú o una criatura voluntaria a la que toques entra en trance para actuar como mensajero del sueño. Durante el trance, el mensajero queda incapacitado y su velocidad es 0.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en sus sueños y puede conversar con él mientras permanezca dormido, mientras dure el hechizo. El mensajero también puede moldear el entorno del sueño, creando paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, poniendo fin al hechizo. El objetivo recuerda el sueño perfectamente al despertar.

Si el objetivo está despierto cuando lanzas el hechizo, el mensajero lo sabe y puede finalizar el trance (y el hechizo) o esperar a que el objetivo se duerma, momento en el que el mensajero entra en sus sueños.

Puedes hacer que el mensajero aterrorice al objetivo. Si lo haces, el mensajero puede entregar un mensaje de no más de diez palabras, y luego el objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo no obtiene ningún beneficio de su descanso y recibe 3d6 de daño psíquico al despertar.

## Druidcraft

*Truco de transmutación (druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Susurrando a los espíritus de la naturaleza, creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance.

***Sensor meteorológico.*** Creas un efecto sensorial diminuto e inofensivo que predice el tiempo en tu ubicación durante las próximas 24 horas. El efecto puede manifestarse como un orbe dorado si el cielo está despejado, una nube si llueve, copos de nieve si nieva, etc. Este efecto dura una ronda.

***Floración.*** Al instante haces que una flor florezca, que una vaina de semilla se abra o que un brote de hoja se abra.

***Efecto sensorial.*** Creas un efecto sensorial inofensivo, como hojas que caen, hadas danzantes espectrales, una brisa suave, el sonido de un animal o un ligero olor a zorrillo. El efecto debe caber en un cubo de 1,5 metros.

***Juego de fuego.*** Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una fogata.

## Terremoto

*Transmutación de nivel 8 (Clérigo, Druida, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**500 pies
**Componentes:**V, S, M (una roca fracturada)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Elige un punto del suelo visible dentro del alcance. Mientras dura la acción, un temblor intenso recorre el suelo en un círculo de 30 metros de radio centrado en ese punto. El terreno es difícil.

Al lanzar este hechizo y al final de cada turno mientras dure, cada criatura en el suelo del área realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla, la criatura queda tumbada y su concentración se ve interrumpida.

También puedes provocar los efectos siguientes. ***Fisuras.***Se abren 1d6 fisuras en el área del hechizo al final del turno en que lo lanzas. Tú eliges la ubicación de las fisuras, que no pueden estar bajo estructuras. Cada fisura tiene 1d10 × 10 pies de profundidad y 10 pies de ancho, y se extiende de un borde a otro del área del hechizo. Una criatura en el mismo espacio que una fisura debe superar una tirada de salvación de Destreza o caerá dentro. Una criatura que supera la tirada de salvación se mueve con el borde de la fisura al abrirse.

***Estructuras.***El temblor inflige 50 de daño contundente a cualquier estructura en contacto con el suelo en el área al lanzar el hechizo y al final de cada turno hasta que el hechizo termine. Si una estructura queda con 0 puntos de vida, se derrumba.

Una criatura a una distancia de una estructura que se derrumba igual a la mitad de su altura realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla, la criatura recibe 12d6 de daño contundente, queda tumbada y queda enterrada entre los escombros, requiriendo una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 como acción para escapar. Si la tirada tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad del daño.

### Explosión sobrenatural

*Truco de evocación (Bruja)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Lanzas un rayo de energía crepitante. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra una criatura u objeto dentro del alcance. Al impactar, el objetivo recibe 1d10 de daño de Fuerza.

***Mejora de truco.***El hechizo crea dos rayos en el nivel 5, tres rayos en el nivel 11 y cuatro rayos en el nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a diferentes. Realiza una tirada de ataque distinta para cada rayo.

## Elementalismo

*Truco de transmutación (druida, hechicero, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Ejerces control sobre los elementos, creando uno de los siguientes efectos dentro del alcance.

***Llama al aire.***Creas una brisa lo suficientemente fuerte como para ondular la tela, levantar el polvo, hacer crujir las hojas y cerrar puertas y persianas, todo en un cubo de 1,5 metros. Las puertas y persianas que se mantienen abiertas por alguien o algo no se ven afectadas.

***Llama a la Tierra.***Creas una fina capa de polvo o arena que cubre superficies en un área de 5 pies cuadrados, o haces que aparezca una sola palabra escrita a mano en un parche de tierra o arena.

***Llama al fuego.***Creas una fina nube de brasas inofensivas y humo de colores perfumados en un cubo de 1,5 metros. Eliges el color y el aroma, y las brasas pueden encender velas, antorchas o lámparas en esa zona. El aroma del humo perdura durante un minuto.

***Llama al agua.***Creas un rocío de niebla fría que humedece ligeramente a las criaturas y objetos en un cubo de 1,5 metros. Como alternativa, creas una taza de agua limpia en un recipiente abierto o sobre una superficie, y el agua se evapora en un minuto.

***Elemento esculpido.***Haces que la suciedad, la arena, el fuego, el humo, la niebla o el agua que caben en un cubo de 30 cm adopten una forma rudimentaria (como la de una criatura) durante 1 hora.

### Mejorar la capacidad

*Transmutación de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (piel o pluma)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Tocas una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Mientras dure la tirada, el objetivo tiene Ventaja en las pruebas de habilidad que usen la habilidad elegida.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2. Puedes elegir una habilidad diferente para cada objetivo.

## Ampliar/Reducir

*Transmutación de nivel 2 (Bardo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una pizca de hierro en polvo)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dura el hechizo, este agranda o reduce una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance (ver

El efecto elegido a continuación). El objeto objetivo no debe llevarse puesto ni transportarse. Si el objetivo es una criatura reticente, puede realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una tirada exitosa, el conjuro no tiene efecto.

Todo lo que lleva puesto o lleva la criatura objetivo cambia de tamaño con ella. Cualquier objeto que suelte recupera su tamaño normal al instante. Un arma o munición arrojadiza recupera su tamaño normal inmediatamente después de impactar o fallar en un objetivo.

***Agrandar.*** El tamaño del objetivo aumenta en una categoría, por ejemplo, de Mediano a Grande. El objetivo también tiene Ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Los ataques del objetivo con sus armas agrandadas o Golpes sin Armas infligen 1d4 de daño adicional al impactar.

***Reducir.*** El tamaño del objetivo disminuye en una categoría, por ejemplo, de Mediano a Pequeño. El objetivo también tiene Desventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Los ataques del objetivo con sus armas reducidas o Golpes sin armas infligen 1d4 menos de daño al impactar (esto no puede reducir el daño por debajo de 1).

### Golpe de atrapamiento

*Conjuración de nivel 1 (Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional, que realizas de inmediato
Inmediatamente después de golpear a una criatura con un arma
**Rango:** Ser
**Componentes:** V
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Al impactar al objetivo, aparecen enredaderas prensiles sobre él y realiza una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura Grande o mayor tiene Ventaja en esta tirada. Si falla la tirada, el objetivo queda Restringido hasta que el conjuro termina. Si tiene éxito, las enredaderas se marchitan y el conjuro termina.

Mientras está Restringido, el objetivo recibe 1d6 de daño Perforante al comienzo de cada turno. El objetivo o una criatura a su alcance puede realizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, el conjuro termina.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Enredar

*Conjuración de nivel 1 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Plantas prensiles brotan del suelo en un cuadrado de 6 metros dentro del alcance. Mientras dura el hechizo, estas plantas convierten el terreno de la zona en terreno difícil. Desaparecen al terminar el hechizo.

Cada criatura (excepto tú) en el área cuando lances el hechizo debe tener éxito en una Fuerza Tirada de salvación o mantén la condición de Restringido hasta que el conjuro termine. Una criatura Restringida puede realizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, se libera de las plantas que la sujetan y ya no está Restringida por ellas.

## Cautivar

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Tejes una retahíla de palabras que distrae, provocando que las criaturas que elijas y que puedas ver dentro del alcance realicen una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura contra la que tú o tus compañeros luchéis supera esta tirada automáticamente. Si falla, el objetivo sufre un penalizador de -10 a las tiradas de Sabiduría (Percepción) y Percepción Pasiva hasta que el conjuro termine.

## Etereidad

*Conjuración de nivel 7 (Bardo, Clérigo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S
**Duración:** Hasta 8 horas

Entras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, donde se superpone con tu plano actual. Permaneces en el Etéreo Fronterizo mientras dure la misión. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o hacia abajo, cada metro de movimiento cuesta un metro adicional. Puedes percibir el plano que abandonaste, que se ve gris, y no puedes ver nada allí a más de 18 metros de distancia.

Mientras estés en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por criaturas, objetos y efectos de ese plano. Las criaturas que no estén en el Plano Etéreo no pueden percibirte ni interactuar contigo a menos que una característica les permita hacerlo.

Al terminar el hechizo, regresas al plano que dejaste, en el punto correspondiente a tu espacio en la Frontera Etérea. Si apareces en un espacio ocupado, eres desviado al espacio desocupado más cercano y recibes daño de Fuerza igual al doble de los pies que te desplazas.

Este hechizo termina instantáneamente si lo lanzas mientras estás en el Plano Etéreo o en un plano que no lo limita, como uno de los Planos Exteriores.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar hasta tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti mismo) por cada nivel de espacio de hechizo superior a 7. Las criaturas deben estar a 10 pies de ti cuando lances el hechizo.

## Retirada expedita

*Transmutación de nivel 1 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Realizas la acción de Carrera y, hasta que el hechizo termine, puedes realizar esa acción nuevamente como Acción adicional.

#### Mordedura de ojo

*Nigromancia de nivel 6 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dura la misión, tus ojos se convierten en un vacío de tinta. Una criatura de tu elección a menos de 60 pies de ti que puedas ver debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o verse afectada por uno de los siguientes efectos de tu elección mientras dura la misión.

En cada uno de tus turnos hasta que termine el hechizo, puedes realizar una acción mágica para seleccionar a otra criatura, pero no puedes seleccionar a una criatura nuevamente si tuvo éxito en una salvación contra este lanzamiento del hechizo.

***Dormido.***El objetivo está inconsciente. Se despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarlo.

***Entró en pánico.***El objetivo está Asustado. En cada uno de sus turnos, debe realizar la acción de Carrera y alejarse de ti por la ruta más segura y corta disponible. Si el objetivo se mueve a un espacio al menos a 60 pies de ti donde no pueda verte, este efecto termina.

***Enfermo.***El objetivo tiene la condición Envenenado.

## Fabricar

*Transmutación de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Se transforman materias primas en productos del mismo material. Por ejemplo, se puede fabricar un puente de madera con un grupo de árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo o ropa con lino o lana.

Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto grande o pequeño (contenido en un cubo de 3 metros u ocho cubos conectados de 1,5 metros) con suficiente material. Sin embargo, si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, el objeto fabricado no puede ser mayor que mediano (contenido en un cubo de 1,5 metros). La calidad de cualquier objeto fabricado depende de la calidad de las materias primas.

Este hechizo no permite crear criaturas ni objetos mágicos. Tampoco permite crear objetos que requieran un alto nivel de habilidad, como armas y armaduras, a menos que se domine el tipo de Herramientas de Artesano que se utilizan para crear dichos objetos.

#### Fuego de hadas

*Evocación de nivel 1 (Bardo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Los objetos en un Cubo de 20 pies dentro del alcance se resaltan con luz azul, verde o violeta (a tu elección). Cada criatura en el Cubo también se resalta si falla una tirada de salvación de Destreza. Mientras dura la tirada, los objetos y las criaturas afectadas emiten Luz Tenue en un radio de 10 pies y no pueden beneficiarse de la condición de Invisible.

Las tiradas de ataque contra una criatura u objeto afectado tienen Ventaja si el atacante puede verlo.

## Perro fiel

*Conjuración de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (un silbato de plata)
**Duración:**8 horas

Conjuras un perro guardián fantasma en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. El perro permanece allí mientras dure la misión o hasta que ambos estén a más de 90 metros de distancia.

Nadie más que tú puede ver al sabueso, y es intangible e invulnerable. Cuando una criatura pequeña o grande se acerca a menos de 9 metros sin pronunciar la contraseña que especificaste al lanzar este hechizo, el sabueso empieza a ladrar con fuerza. Tiene Visión Verdadera con un alcance de 9 metros.

Al comienzo de cada turno, el sabueso intenta morder a un enemigo a menos de 1,5 metros. Ese enemigo debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 4d8 de daño por Fuerza.

En tus turnos posteriores, puedes realizar una acción mágica para mover al sabueso hasta 30 pies.

## Vida falsa

*Nigromancia de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una gota de alcohol)
**Duración:**Instantáneo

Obtienes 2d4 + 4 puntos de golpe temporales.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Obtendrás 5 puntos de vida temporales adicionales por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Miedo

*Ilusión de nivel 3 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una pluma blanca)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Cada criatura en un cono de 30 pies debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o dejar caer lo que esté sosteniendo y tener la condición de Asustado mientras dure la tirada.

Una criatura asustada realiza la acción de Carrera y se aleja de ti por la ruta más segura en cada uno de sus turnos, a menos que no tenga adónde ir. Si la criatura termina su turno en una casilla sin línea de visión hacia ti, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si la tirada tiene éxito, el hechizo termina en esa criatura.

### Caída de plumas

*Transmutación de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Reacción, que tomas cuando tú o un Una criatura que puedes ver a menos de 60 pies de ti cae.
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, M (una pequeña pluma o trozo de plumón)
**Duración:**1 minuto

Elige hasta cinco criaturas que caen dentro del alcance. La velocidad de descenso de una criatura que cae se reduce a 60 pies por asalto hasta que el hechizo termina. Si una criatura aterriza antes de que termine el hechizo, no recibe daño por la caída y el hechizo termina para ella.

### Encuentra Familiar

*Conjuración de nivel 1 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora o Ritual
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S, M (quemar incienso por valor de 10+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Obtienes el servicio de un familiar, un espíritu que toma una forma animal que tú eliges:**Murciélago, Gato, Rana, Halcón, Lagarto, Pulpo, Búho, Rata, Cuervo, Araña, Comadreja,** u otra Bestia con un Desafío de 0. Al aparecer en un espacio desocupado dentro del alcance, el familiar tiene las estadísticas de la forma elegida (ver "Monstruos"), aunque es un Celestial, un Hada o un Demonio (a tu elección) en lugar de una Bestia. Tu familiar actúa independientemente de ti, pero obedece tus órdenes.

***Conexión telepática.***Mientras tu familiar esté a menos de 30 metros de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como acción adicional, puedes ver a través de sus ojos y oír lo que oye hasta el comienzo de tu siguiente turno, beneficiándote de sus sentidos especiales.

Finalmente, cuando lanzas un hechizo con alcance de toque, tu familiar puede realizar el toque. Tu familiar debe estar a menos de 30 metros de ti y debe...

Toma una Reacción para dar el toque cuando lances el hechizo.

***Combatir.***El familiar es un aliado tuyo y de tus aliados. Tira su propia iniciativa y actúa en su turno. Un familiar no puede atacar, pero puede realizar otras acciones con normalidad.

***Desaparición del Familiar.***Cuando el familiar se queda sin puntos de vida, desaparece. Reaparece tras lanzar este hechizo de nuevo. Como acción mágica, puedes retirarlo temporalmente a una dimensión de bolsillo. Alternativamente, puedes retirarlo para siempre. Como acción mágica, mientras está retirado temporalmente, puedes hacer que reaparezca en un espacio desocupado a menos de 9 metros de ti. Cuando el familiar se queda sin puntos de vida o desaparece en la dimensión de bolsillo, deja en su espacio todo lo que llevaba puesto o cargado.

***Un solo familiar.***No puedes tener más de un familiar a la vez. Si lanzas este hechizo mientras tienes un familiar, le haces adoptar una nueva forma elegible.

### Encuentra a Steed

*Conjuración de nivel 2 (Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componente:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Invocas a un ser de otro mundo que aparece como un corcel leal en un espacio desocupado de tu elección dentro del alcance. Esta criatura usa...**Corcel de otro mundo**Bloque de estadísticas. Si ya tienes un corcel de este hechizo, este se reemplaza por el nuevo.

El corcel se asemeja a un animal grande y montable de tu elección, como un caballo, un camello, un lobo terrible o un alce. Al lanzar el hechizo, elige el tipo de criatura del corcel (celestial, feérico o demonio), lo cual determina ciertos rasgos en el bloque de estadísticas.

***Combatir.***El corcel es un aliado tuyo y de tus aliados. En combate, comparte tu Iniciativa y funciona como una montura controlada mientras lo montas (como se define en las reglas de combate montado). Si tienes el estado de Incapacitado, el corcel juega su turno inmediatamente después del tuyo y actúa de forma independiente, centrándose en protegerte.

***Desaparición del corcel.***El corcel desaparece si sus Puntos de Golpe caen a 0 o si mueres. Al desaparecer, deja atrás todo lo que llevaba puesto o cargaba. Si vuelves a lanzar este hechizo, decides si invocas al corcel desaparecido o a otro.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Utilice el nivel de la ranura de hechizo para el nivel del hechizo en el bloque de estadísticas.

## Corcel de otro mundo

*Celestial grande, hada o demonio (a tu elección), neutral*

**C.A.**10 + 1 por nivel de hechizo
**HP**5 + 10 por nivel de hechizo (el corcel tiene una cantidad de Golpe Dados [d10s] iguales al nivel del hechizo) **Velocidad**60 pies, volar 60 pies (requiere hechizo de nivel 4+)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **dex** | 12 | + 1 | + 1 | **doen** | 14 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 6 | − 2 | − 2 | **Oes** | 12 | + 1 | + 1 | **doja** | 8 | − 1 | − 1 |

**Sentido**Percepción pasiva 11
**Idiomas**Telepatía 1 milla (funciona solo contigo) **CR**Ninguno (XP 0; PB es igual a tu bonificación de competencia)

### Rasgos

***Vínculo de vida.***Cuando recuperas Puntos de golpe de un hechizo de nivel 1+, el corcel recupera la misma cantidad de Puntos de golpe si estás a 5 pies de él.

#### Comportamiento

***Golpe de otro mundo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*La bonificación es igual a tu modificador de ataque de hechizo, alcance de 5 pies.*Golpear:*1d8 más el nivel de daño Radiante (Celestial), Psíquico (Fey) o Necrótico (Demonio) del hechizo.

#### Acciones de bonificación

***Resplandor caído (solo para demonio; se recarga después de un descanso prolongado).*** *Tiro de salvación de Sabiduría:*La CD es igual a la CD de tu salvación de hechizo, una criatura dentro de los 60 pies que el corcel pueda ver. *Falla:* El objetivo tiene la condición Asustado hasta el final de tu próximo turno.

***Paso Fey (Sólo Fey; se recarga después de un descanso prolongado).*** El corcel se teletransporta, junto con su jinete, a un espacio desocupado de su elección hasta a 60 pies de distancia de sí mismo.

***Toque curativo (sólo celestial; se recarga después de un descanso prolongado).***Una criatura a 5 pies del corcel recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual a 2d8 más el nivel del hechizo.

#### Encuentra el camino

*Adivinación de nivel 6 (Bardo, Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un conjunto de herramientas de adivinación, como cartas o runas (con un valor de más de 100 GP) **Duración:**Concentración, hasta 1 día

Mágicamente percibes la ruta física más directa a un lugar que mencionas. Debes estar familiarizado con el lugar, y el hechizo falla si mencionas un destino en otro plano de existencia, un destino móvil (como una fortaleza móvil) o un destino inespecífico (como "la guarida de un dragón verde").

Mientras estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabrás qué tan lejos está y en qué dirección se encuentra. Siempre que Enfrentarás una elección de caminos a lo largo del camino, sabrás cuál es el más directo.

#### Encuentra trampas

*Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Sientes cualquier trampa dentro del alcance que esté en tu línea de visión. Una trampa, a efectos de este hechizo, incluye cualquier objeto o mecanismo creado para causar daño u otro peligro. Por lo tanto, el hechizo detectaría...*Alarma*o*Glifo de protección*hechizo o una trampa mecánica, pero no revelaría una debilidad natural en el piso, un techo inestable o un sumidero oculto.

Este hechizo revela la presencia de una trampa, pero no su ubicación. Descubres la naturaleza general del peligro que representa la trampa que percibes.

#### Dedo de la muerte

*Nigromancia de nivel 7 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Desatas energía negativa hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Constitución y recibe 7d8 + 30 de daño necrótico si falla la tirada o la mitad si la supera.

Un humanoide asesinado por este hechizo se levanta al comienzo de tu próximo turno como un**Zombi**(ver “Monstruos”) que sigue tus órdenes verbales.

#### Bola de fuego

*Evocación de nivel 3 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (una bola de guano de murciélago y azufre) **Duración:**Instantáneo

Un rayo brillante se proyecta desde ti hasta un punto que elijas dentro del alcance y luego estalla con un rugido sordo en una explosión ígnea. Cada criatura en una Esfera de 6 metros de radio centrada en ese punto realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 8d6 de daño de Fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

Los objetos inflamables en el área que no se usan ni se transportan comienzan a arder.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

#### Perno de fuego

*Truco de evocación (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Lanzas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d10 de daño por Fuego. Un objeto inflamable alcanzado por este hechizo arde si no se lleva puesto.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

#### Escudo de fuego

*Evocación de nivel 4 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un poco de fósforo o una luciérnaga)
**Duración:**10 minutos

Llamas tenues envuelven tu cuerpo mientras dura el ataque, arrojando luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Las llamas te proporcionan un escudo cálido o uno frío, según prefieras. El escudo cálido te otorga resistencia al daño por frío y el escudo frío te otorga resistencia al daño por fuego.

Además, siempre que una criatura a 1,5 metros o menos te impacte con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el escudo estalla en llamas. El atacante recibe 2d8 de daño por Fuego con un escudo cálido o 2d8 de daño por Frío con un escudo helado.

#### Tormenta de fuego

*Evocación de nivel 7 (Clérigo, Druida, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Una tormenta de fuego aparece dentro del alcance. El área de la tormenta consta de hasta diez cubos de 3 metros, que puedes colocar como prefieras. Cada cubo debe ser contiguo a al menos otro cubo. Cada criatura en el área realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 7d10 de daño por Fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

Los objetos inflamables en el área que no se usan ni se transportan comienzan a arder.

### Hoja de llamas

*Evocación de nivel 2 (Druida, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una hoja de zumaque)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Invocas una espada ardiente en tu mano libre. La espada es similar en tamaño y forma a una cimitarra, y su duración es la misma que la de la acción. Si la sueltas, desaparece, pero puedes invocarla de nuevo como acción adicional.

Como acción mágica, puedes realizar un ataque con hechizo cuerpo a cuerpo con la hoja ígnea. Al impactar, el objetivo recibe daño de Fuego igual a 3d6 más tu modificador por habilidad de lanzamiento de hechizos.

La hoja llameante arroja luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en un radio de 10 pies adicionales.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Golpe de llama

*Evocación de nivel 5 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una pizca de azufre) **Duración:**Instantáneo

Una columna vertical de fuego brillante desciende rugiendo desde arriba. Cada criatura en un Cilindro de 3 metros de radio y 12 metros de altura, centrado en un punto dentro del alcance, realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 5d6 de daño de Fuego y 5d6 de daño Radiante si falla, o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño de Fuego y el daño Radiante aumentan en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

### Esfera llameante

*Conjuración de nivel 2 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una bola de cera)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de fuego de 1,5 metros de diámetro en un espacio desocupado en el suelo, dentro del alcance. Dura lo que dura la tirada. Cualquier criatura que termine su turno a menos de 1,5 metros de la esfera realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 2d6 de daño por Fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 9 metros, haciéndola rodar por el suelo. Si mueves la esfera al espacio de una criatura, esta realiza la tirada de salvación contra la esfera y la esfera deja de moverse durante el turno.

Al mover la esfera, puedes dirigirla sobre barreras de hasta 1,5 metros de altura y saltar sobre fosos de hasta 3 metros de ancho. Los objetos inflamables que no se lleven puestos empiezan a arder al tocarlos, y emite luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue en otros 6 metros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### De carne a piedra

*Transmutación de nivel 6 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una pluma de basilisco)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir en piedra a una criatura visible dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, queda Restringido mientras dure la tirada. Si tiene éxito, su Velocidad es 0 hasta el comienzo de tu siguiente turno. Los constructos superan la tirada automáticamente.

Un objetivo Restringido realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada turno. Si logra salvar contra este conjuro tres veces, el conjuro termina. Si falla sus salvaciones tres veces, se petrifica y queda petrificado mientras dure. Los éxitos y los fracasos no tienen por qué ser consecutivos; considérelo hasta que el objetivo consiga un trío.

Si mantienes tu Concentración en este hechizo durante toda la duración posible, el objetivo queda Petrificado hasta que la condición termine por *Mayor Restauración* o magia similar.

### Disco flotante

*Conjuración de nivel 1 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual **Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una gota de mercurio)
**Duración:**1 hora

Este hechizo crea un plano de fuerza circular y horizontal, de 90 cm de diámetro y 2,5 cm de grosor, que flota a 90 cm del suelo en un espacio desocupado que elijas y que puedas ver dentro del alcance. El disco permanece activo mientras dura el hechizo y puede soportar hasta 227 kg. Si se le coloca más peso, el hechizo termina y todo lo que contiene cae al suelo.

El disco permanece inmóvil mientras te encuentres a menos de 6 metros de él. Si te alejas más de 6 metros, el disco te sigue hasta que se mantiene a menos de 6 metros. Puede moverse por terrenos irregulares, subir o bajar escaleras, pendientes y similares, pero no puede superar un desnivel de 3 metros o más. Por ejemplo, el disco no puede cruzar un foso de 3 metros de profundidad, ni podría salir de dicho foso si se hubiera creado en el fondo.

Si te alejas más de 100 pies del disco (normalmente porque no puede sortear un obstáculo para seguirte), el hechizo termina.

#### Volar

*Transmutación de nivel 3 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una pluma) **Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dura el hechizo, el objetivo obtiene una velocidad de vuelo de 60 pies y puede flotar. Al terminar, el objetivo cae si aún está en el aire, a menos que pueda detener la caída.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 3.

#### Nube de niebla

*Conjuración de nivel 1 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de niebla de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera queda muy oscurecida. Dura mientras dure o hasta que un viento fuerte (como el creado por *Racha*) lo dispersa.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El radio de la niebla aumenta 20 pies por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Prohibición

*Abjuración de nivel 6 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos o Ritual **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (polvo de rubí con un valor de más de 1000 GP) **Duración:**1 día

Creas una protección contra viajes mágicos que protege hasta 40.000 pies cuadrados de espacio hasta una altura de 30 pies sobre el suelo. Mientras dure, las criaturas no pueden teletransportarse al área ni usar portales, como los creados por...*Puerta*Hechizo para entrar en el área. El hechizo protege el área contra viajes planares y, por lo tanto, impide que las criaturas accedan a ella a través del Plano Astral, el Plano Etéreo, las Tierras Salvajes de las Hadas, el Páramo Sombrío o el *Cambio de plano* deletrear.

Además, el hechizo daña a los tipos de criaturas que elijas al lanzarlo. Elige uno o más de los siguientes: Aberraciones, Celestiales, Elementales, Fey, Demonios y No Muertos. Cuando una criatura de un tipo elegido entra en el área del hechizo por primera vez en un turno o termina su turno allí, recibe 5d10 de daño Radiante o Necrótico (a tu elección al lanzar este hechizo).

Puedes designar una contraseña al lanzar el hechizo. Una criatura que diga la contraseña al entrar en el área no recibirá daño del hechizo.

El área del hechizo no puede superponerse con el área de otro. *Prohibición* hechizo. Si lanzas *Prohibición* todos los días durante 30 días en la misma ubicación, el hechizo dura hasta que se disipa y los componentes materiales se consumen en el último lanzamiento.

### Jaula de fuerza

*Evocación de nivel 7 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**100 pies
**Componentes:**V, S, M (polvo de rubí con un valor de más de 1500 GP, que el hechizo consume) **Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Una prisión cúbica, inmóvil e invisible, compuesta de fuerza mágica, surge en un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, según prefieras.

Una prisión en forma de jaula puede tener hasta 6 metros de lado y está hecha de barras de 1,27 cm de diámetro con una separación de 1,27 cm. Una prisión en forma de caja puede tener hasta 3 metros de lado, creando una barrera sólida que impide el paso de cualquier materia y bloquea cualquier hechizo lanzado dentro o fuera del área.

Al lanzar el hechizo, cualquier criatura que se encuentre completamente dentro del área de la jaula queda atrapada. Las criaturas que solo se encuentren parcialmente dentro del área, o aquellas demasiado grandes para caber en ella, son expulsadas del centro hasta que quedan completamente fuera de ella.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir por medios no mágicos. Si intenta usar la teletransportación o el viaje interplanar para salir, primero debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si la tirada tiene éxito, puede usar esa magia para salir de la jaula. Si falla, no sale de la jaula y desperdicia el hechizo o efecto. La jaula también se extiende al Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

Este hechizo no puede ser disipado por *Disipar magia*.

## Previsión

*Adivinación de nivel 9 (Bardo, Druida, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una pluma de colibrí)
**Duración:**8 horas

Tocas a una criatura voluntaria y le otorgas una capacidad limitada para ver el futuro inmediato. Mientras dura el hechizo, el objetivo tiene Ventaja en 1D20 Tiradas, y las demás criaturas tienen Desventaja en las tiradas de ataque contra él. El hechizo termina antes de tiempo si lo vuelves a lanzar.

## Libertad de movimiento

*Abjuración de nivel 4 (Bardo, Clérigo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una correa de cuero) **Duración:**1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dura el ataque, el movimiento del objetivo no se ve afectado por el Terreno Difícil, y los hechizos y otros efectos mágicos pueden...

No reduce la Velocidad del objetivo ni lo paraliza ni lo inmoviliza. El objetivo también tiene una Velocidad de Nado igual a su Velocidad.

Además, el objetivo puede gastar 5 pies de movimiento para escapar automáticamente de restricciones no mágicas, como esposas o una criatura que le imponga la condición Agarrado.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 4.

## Esfera congelada

*Evocación de nivel 6 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**300 pies
**Componentes:**V, S, M (una esfera de cristal en miniatura) **Duración:**Instantáneo

Un globo gélido se aleja de ti a toda velocidad hasta un punto que elijas dentro del alcance, donde explota formando una esfera de 18 metros de radio. Cada criatura en esa área realiza una tirada de salvación de Constitución y recibe 10d6 de daño por Frío si falla o la mitad si tiene éxito.

Si el globo choca contra una masa de agua, la congela a una profundidad de 15 cm en un área de 9 metros cuadrados. Este hielo dura 1 minuto. Las criaturas que nadaban en la superficie del agua congelada quedan atrapadas en el hielo y sufren la condición de Restringido. Una criatura atrapada puede realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación contra hechizos para liberarse.

Puedes abstenerte de disparar el globo tras completar el lanzamiento del hechizo. Si lo haces, aparecerá en tu mano un globo del tamaño aproximado de una bala de honda, frío al tacto. En cualquier momento, tú o una criatura a la que le entregues el globo podéis lanzarlo (a un alcance de 12 metros) o lanzarlo con una honda (al alcance normal de esta). Se rompe al impactar, con el mismo efecto que un lanzamiento normal del hechizo. También puedes dejar el globo en el suelo sin romperlo. Tras 1 minuto, si el globo no se ha roto ya, explota.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Forma gaseosa

*Transmutación de nivel 3 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un poco de gasa)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Una criatura voluntaria que toques se transforma, junto con todo lo que lleva puesto y transportado, en una nube brumosa mientras dura el hechizo. El conjuro termina si sus Puntos de Golpe caen a 0 o si realiza una acción mágica para terminarlo.

En esta forma, el único método de movimiento del objetivo es una Velocidad de Vuelo de 3 metros y puede flotar. El objetivo puede entrar y ocupar el espacio de otra criatura. Tiene Resistencia al daño Contundente, Perforante y Cortante; Inmunidad al estado de Derribado; y Ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. Puede atravesar aberturas estrechas, pero trata los líquidos como si fueran superficies sólidas.

El objetivo no puede hablar ni manipular objetos, y no puede soltar, usar ni interactuar con ningún objeto que lleve o sostenga. Por último, no puede atacar ni lanzar hechizos.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 3.

### Puerta

*Conjuración de nivel 9 (Clérigo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S, M (un diamante que vale más de 5000 GP) **Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que conecta un espacio desocupado visible dentro del alcance con una ubicación precisa en un plano de existencia diferente. El portal es una abertura circular, que puedes hacer de 1,5 a 6 metros de diámetro. Puedes orientarlo en la dirección que prefieras. El portal dura lo que dura la misión y su destino es visible a través de él.

El portal tiene una parte frontal y una trasera en cada plano donde aparece. Solo se puede atravesar el portal moviéndose por su parte frontal. Todo lo que lo haga será transportado instantáneamente al otro plano, apareciendo en el espacio libre más cercano al portal.

Las deidades y otros gobernantes planares pueden evitar que los portales creados por este hechizo se abran en su presencia o en cualquier lugar dentro de sus dominios.

Al lanzar este hechizo, puedes pronunciar el nombre de una criatura específica (un seudónimo, título o apodo no funciona). Si esa criatura se encuentra en un plano distinto al tuyo, el portal se abre junto a la criatura nombrada y la transporta al espacio libre más cercano de tu lado del portal. No obtienes ningún poder especial sobre la criatura, que es libre de actuar como el DJ considere oportuno. Podría irse, atacarte o ayudarte.

## Geas

*Encantamiento de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto **Rango:** 60 pies
**Componentes:** V
**Duración:** 30 días

Das una orden verbal a una criatura que puedas ver dentro del alcance, ordenándole que realice un servicio o se abstenga de una acción o actividad, según lo decidas. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o mantener el estado de Encantado mientras dure la orden. El objetivo supera automáticamente la orden si no la entiende.

Mientras esté Hechizada, la criatura recibe 5d10 de daño psíquico si actúa de forma directamente contraria a tus órdenes. Recibe este daño solo una vez al día.

Puedes dar cualquier orden que elijas, salvo una actividad que resulte en una muerte segura. Si das una orden suicida, el hechizo termina.

A *Eliminar maldición*, *Mayor Restauración*, o *Desear* El hechizo termina este hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Si usas un espacio de hechizo de nivel 7 u 8, la duración es de 365 días. Si usas un espacio de hechizo de nivel 9, el hechizo dura hasta que lo finalice uno de los hechizos mencionados anteriormente.

## Suave reposo

*Nigromancia de nivel 2 (clérigo, paladín, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción o ritual **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (2 piezas de cobre, que el hechizo consume)
**Duración:** 10 días

Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dura el efecto, el objetivo queda protegido de la descomposición y no puede convertirse en no-muerto.

El hechizo también extiende efectivamente el límite de tiempo para resucitar al objetivo de entre los muertos, ya que los días pasados bajo la influencia de este hechizo no cuentan para el límite de tiempo de hechizos como *Resucitar a los muertos*.

### Insecto gigante

*Conjuración de nivel 4 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Invocas un ciempiés, una araña o una avispa gigante (se elige al lanzar el hechizo). Se manifiesta en un espacio desocupado visible dentro del alcance y usa...**Insecto gigante** Bloque de estadísticas. La forma que elijas determina ciertos detalles de su bloque de estadísticas. La criatura desaparece cuando sus Puntos de Golpe llegan a 0 o cuando termina el hechizo.

La criatura es tu aliada y la de tus aliados. En combate, comparte tu Iniciativa, pero su turno es inmediatamente posterior al tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no se las das, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Utilice el nivel de la ranura de hechizo para el nivel del hechizo en el bloque de estadísticas.

## Insecto gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 11 + el nivel del hechizo

**HP** 30 + 10 por cada nivel de hechizo superior a 4 **Velocidad** 40 pies, Escalada 40 pies, Vuelo 40 pies (Solo avispa)

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **dex** | 13 | + 1 | + 1 | **doen** | 15 | + 2 | + 2 |
| ¡Nuevo Testamento 4 | | − 3 | **Oes** | 14 | + 2 | + 2 | **doJa** | 3 | − 4 | − 4 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas** Entiende los idiomas que conoces **CR** Ninguno (XP 0; PB es igual a tu bonificación de competencia)

### Rasgos

***Escalada de araña.*** El insecto puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El insecto realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

***Inyección de veneno.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* La bonificación es igual a tu modificador de ataque de hechizo, alcance de 10 pies. *Golpear:* 1d6 + 3 más el nivel del hechizo Daño perforante más 1d4 de daño por veneno.

***Web Bolt (sólo araña).*** *Tirada de ataque a distancia:* La bonificación es igual a tu modificador de ataque de hechizo, alcance 60 pies. *Golpear:* 1d10 + 3 más el nivel de daño contundente del hechizo y la Velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el comienzo del siguiente turno del insecto.

#### Acciones de bonificación

***Vómito venenoso (sólo ciempiés).*** *Tiro de salvación de Constitución:* Tu CD de salvación de hechizo: una criatura que el insecto puede ver dentro de 10 pies. *Falla:* El objetivo tiene la condición Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del insecto.

## Labia

*Encantamiento de nivel 8 (Bardo, Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V
**Duración:** 1 hora

Hasta que el hechizo termine, cuando haces una prueba de Carisma, puedes reemplazar el número que saques con un 15. Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo sincero.

## Globo de invulnerabilidad

*Abjuración de nivel 6 (hechicero, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (una cuenta de vidrio)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una barrera inmóvil y brillante aparece en una emanación de 10 pies a tu alrededor y permanece allí mientras dura el efecto.

Cualquier hechizo de nivel 5 o inferior lanzado desde fuera de la barrera no puede afectar a nada dentro de ella. Dicho hechizo puede tener como objetivo criaturas y objetos dentro de la barrera, pero no tiene efecto sobre ellos. De igual forma, el área dentro de la barrera queda excluida de las áreas de efecto creadas por dichos hechizos.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** La barrera bloquea hechizos de 1 nivel superior por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Glifo de protección

*Abjuración de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (diamante en polvo con valor de 200+ GP, que el hechizo consume) **Duración:** Hasta que se disipe o se active

Inscribes un glifo que posteriormente desata un efecto mágico. Lo inscribes en una superficie (como una mesa o una sección del suelo) o dentro de un objeto que pueda cerrarse (como un libro o un cofre) para ocultarlo. El glifo puede cubrir un área de no más de 3 metros de diámetro. Si la superficie u objeto se mueve a más de 3 metros del lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) exitosa contra la CD de salvación de tu hechizo para notarlo.

Cuando inscribes el glifo, estableces su disparador y eliges si es una runa explosiva o un glifo de hechizo, como se explica a continuación.

***Establezca el disparador.*** Tú decides qué activa el glifo al lanzar el hechizo. Para los glifos inscritos en una superficie, los desencadenantes comunes incluyen tocar o pisar el glifo, retirar otro objeto que lo cubra o acercarse a cierta distancia. Para los glifos inscritos en un objeto, los desencadenantes comunes incluyen abrir ese objeto o ver el glifo. Una vez que se activa un glifo, el hechizo termina.

Puedes refinar el disparador para que solo lo activen criaturas de ciertos tipos (por ejemplo, el glifo podría configurarse para afectar a las aberraciones). También puedes establecer condiciones para criaturas que no lo activen, como las que dicen una contraseña específica.

***Runa explosiva.*** Al activarse, el glifo erupciona con energía mágica en una esfera de 20 pies de radio centrada en el glifo. Cada criatura en el área realiza una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 5d8 puntos de daño por Ácido, Frío, Fuego, Rayo o Trueno (tu...

elección al crear el glifo) en una salvación fallida o la mitad del daño en una exitosa.

***Glifo de hechizo.*** Puedes almacenar un hechizo preparado de nivel 3 o inferior en el glifo lanzándolo durante su creación. El hechizo debe tener como objetivo una sola criatura o un área. El hechizo almacenado no tiene efecto inmediato al lanzarse de esta manera.

Al activarse el glifo, el hechizo almacenado surte efecto. Si el hechizo tiene un objetivo, este se centra en la criatura que lo activó. Si el hechizo afecta a un área, esta se centra en esa criatura. Si el hechizo invoca criaturas hostiles o crea objetos o trampas dañinos, estos aparecen lo más cerca posible del intruso y lo atacan. Si el hechizo requiere Concentración, dura hasta el final de su duración.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño de una runa explosiva aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuro por encima de 3. Si creas un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro de hasta el mismo nivel que el espacio de conjuro que uses para el glifo. *Glifo de protección*.

## Goodberry

*Conjuración de nivel 1 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (una ramita de muérdago)
**Duración:** 24 horas

Diez bayas aparecen en tu mano y quedan imbuidas de magia mientras dura la acción. Una criatura puede realizar una acción adicional para comer una baya. Comer una baya restaura 1 punto de golpe y proporciona suficiente alimento para sustentar a la criatura durante un día.

Las bayas no consumidas desaparecen cuando termina el hechizo.

## Grasa

*Conjuración de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S, M (un poco de chicharrón o mantequilla)
**Duración:** 1 minuto

La grasa no inflamable cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies centrado en un punto dentro del alcance y lo convierte en terreno difícil durante la duración.

Cuando aparece la grasa, toda criatura que se encuentre en su área debe superar una tirada de salvación de Destreza o quedar tumbada. Una criatura que entre en el área o termine su turno allí también debe superar dicha tirada o quedar tumbada.

## Mayor invisibilidad

*Ilusión de nivel 4 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que toques tendrá la condición Invisible hasta que termine el hechizo.

## Mayor Restauración

*Abjuración de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (polvo de diamante con un valor de más de 100 GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Instantáneo

Tocas una criatura y le quitas mágicamente uno de los siguientes efectos:

- 1 nivel de agotamiento
- La condición encantada o petrificada
- Una maldición, incluida la sintonización del objetivo con un objeto mágico maldito.
- Cualquier reducción en una de las puntuaciones de habilidad del objetivo
- Cualquier reducción al máximo de puntos de vida del objetivo.

## Guardián de la fe

*Conjuración de nivel 4 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V
**Duración:** 8 horas

Un gran guardián espectral aparece y flota durante el tiempo que dura el hechizo en un espacio desocupado visible dentro del alcance. El guardián ocupa ese espacio, es invulnerable y se presenta en una forma apropiada para tu deidad o panteón.

Cualquier enemigo que se mueva a un espacio a menos de 3 metros del guardián por primera vez en un turno, o que comience su turno allí, realiza una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 20 puntos de daño radiante o la mitad si la supera. El guardián desaparece al infligir un total de 60 puntos de daño.

## Guardias y guardianes

*Abjuración de nivel 6 (bardo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (una vara de plata que vale más de 10 GP)
**Duración:** 24 horas

Creas una barrera que protege hasta 230 metros cuadrados de superficie. El área protegida puede tener hasta 6 metros de altura y se configura como un cuadrado de 15 metros, cien cuadrados contiguos de 1,5 metros o veinticinco cuadrados contiguos de 3 metros.

Al lanzar este hechizo, puedes especificar individuos que no se verán afectados por sus efectos. También puedes especificar una contraseña que, al ser pronunciada en voz alta a menos de 1,5 metros del área protegida, inmuniza a quien la pronuncia.

El hechizo crea los siguientes efectos dentro del área protegida. *Disipar magia* no tiene ningún efecto sobre *Guardias y guardianes* en sí, pero cada uno de los siguientes efectos puede ser disipado. Si los cuatro son disipados, *Guardias y guardianes* Termina. Si lanzas el hechizo todos los días durante 365 días en la misma área, el hechizo durará hasta que se disipen todos sus efectos.

***Pasillos.*** La niebla llena todos los pasillos protegidos, dejándolos muy oscuros. Además, en cada intersección o bifurcación que ofrezca una dirección, hay un 50 % de probabilidad de que otra criatura crea que va en dirección contraria a la elegida.

***Puertas.*** Todas las puertas en el área protegida están cerradas mágicamente, como si estuvieran selladas por el *Cerradura arcana* Hechizo. Además, puedes cubrir hasta diez puertas con una ilusión para que parezcan simples secciones de pared.

***Escaleras.*** Las redes llenan todas las escaleras en el área protegida de arriba a abajo, como en el *Web* hechizo. Estas hebras vuelven a crecer en 10 minutos si se destruyen mientras *Guardias y guardianes* dura.

***Otro efecto de hechizo.*** Coloque uno de los siguientes efectos mágicos dentro del área protegida:

- *Luces danzantes* en cuatro pasillos, con un programa sencillo que las luces repiten mientras *Guardias y guardianes* dura
- *Boca mágica* en dos ubicaciones
- *Nube apestosa* en dos lugares (los vapores regresan en 10 minutos si se dispersan mientras *Guardias y guardianes* dura)
- *Racha* en un pasillo o habitación (el viento sopla continuamente mientras dura el hechizo)
- *Sugerencia* en un cuadrado de 5 pies; cualquier criatura que entre en ese cuadrado recibe la sugerencia mentalmente

## Guía

*Truco de adivinación (clérigo, druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componente:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a cualquier prueba de característica que use la habilidad elegida.

## Perno guía

*Evocación de nivel 1 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** 1 ronda

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Si impacta, recibe 4d6 de daño radiante y... el siguiente ataque realizado contra él antes del final de tu siguiente turno tiene Ventaja.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Racha

*Evocación de nivel 2 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (una semilla de legumbre)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una línea de viento fuerte de 18 metros de largo y 3 metros de ancho se extiende desde ti en la dirección que elijas mientras dure la batalla. Cada criatura en la línea debe superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujada 4,5 metros lejos de ti en una dirección posterior a la línea. Una criatura que termine su turno en la línea debe realizar la misma tirada de salvación.

Cualquier criatura en la Línea debe gastar 2 pies de movimiento por cada pie que se mueva cuando se acerque a ti.

La ráfaga dispersa gas o vapor y extingue velas y llamas similares sin protección en la zona. Provoca que las llamas protegidas, como las de los faroles, vibren desenfrenadamente y tiene un 50 % de probabilidad de extinguirlas.

Como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes cambiar la dirección en la que la Línea se lanza desde ti.

### Santificar

*Abjuración de nivel 5 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** 24 horas
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (incienso con un valor de más de 1000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Hasta que se disipe

Tocas un punto e infundes un área a su alrededor con poder sagrado o profano. El área puede tener un radio de hasta 60 pies, y el hechizo falla si el radio incluye un área que ya está bajo el efecto de *Santificar*. La zona afectada tiene los siguientes efectos.

***Barrio Santificado.*** Elige cualquiera de estos tipos de criatura: Aberración, Celestial, Elemental, Feérico, Demonio o No Muerto. Las criaturas de los tipos elegidos no pueden entrar voluntariamente en el área, y cualquier criatura poseída por, o que tenga la condición de Encantado o Atemorizado por, dichas criaturas no será poseída, Encantada ni Atemorizada por ellas mientras se encuentre en el área.

***Efecto extra.*** Puedes vincular un efecto adicional al área de la lista a continuación:

**Coraje.** Las criaturas de cualquier tipo que elijas no pueden Adquiere el estado de Asustado mientras estés en el área.
**Oscuridad.** La oscuridad llena el área. La luz normal, como Así como la luz mágica creada por hechizos de un nivel inferior a este hechizo, no puede iluminar el área.

**Luz.**Una luz brillante llena el área. Oscuridad mágica.
La luz creada por hechizos de un nivel inferior a este no puede extinguir la luz.
**Descanso tranquilo.**Cadáveres enterrados en la zona
No se puede convertir en no-muerto. **Interferencia extradimensional.**Criaturas de cualquier
Los tipos que elijas no pueden ingresar ni salir del área mediante teletransportación o viajes interplanares.
**Miedo.**Las criaturas de cualquier tipo que elijas tienen la
Estado de miedo mientras se encontraba en la zona. **Resistencia.** Las criaturas de cualquier tipo que elijas tienen
Resistencia a un tipo de daño de tu elección mientras estés en el área.
**Silencio.**Ningún sonido puede emanar desde dentro del
área, y ningún sonido puede llegar a ella. **Lenguas.**Las criaturas de cualquier tipo que elijas pueden
comunicarse con cualquier otra criatura en el área incluso si no comparten un idioma común.
**Vulnerabilidad.**Criaturas de cualquier tipo que elijas
tener vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección mientras estés en el área.

## Terreno alucinatorio

*Ilusión de nivel 4 (Bardo, Druida, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**300 pies
**Componentes:**V, S, M (un hongo)
**Duración:**24 horas

Puedes hacer que el terreno natural en un cubo de 45 metros de alcance se vea, suene y huela como otro tipo de terreno natural. Así, se puede crear un campo abierto o un camino que parezca un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Un estanque puede parecer una pradera, un precipicio una suave pendiente o un barranco rocoso un camino ancho y liso. Las estructuras, el equipo y las criaturas del área no se modifican.

Las características táctiles del terreno no cambian, por lo que es probable que las criaturas que entren en el área noten la ilusión. Si la diferencia no es evidente al tacto, una criatura que examine la ilusión puede usar la acción de Estudiar para realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de su salvación de conjuros y descreer de ella. Si una criatura percibe que el terreno es ilusorio, ve una imagen difusa superpuesta al terreno real.

## Dañar

*Nigromancia de nivel 6 (clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Desatas magia virulenta sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, se gastan 14d6.

El daño necrótico y su máximo de Puntos de Golpe se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Con una tirada de salvación exitosa, solo recibe la mitad del daño. Este hechizo no puede reducir el máximo de Puntos de Golpe de un objetivo por debajo de 1.

## Prisa

*Transmutación de nivel 3 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una viruta de raíz de regaliz)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el hechizo termine, la Velocidad del objetivo se duplica, obtiene un bonificador de +2 a la Clase de Armadura, tiene Ventaja en las tiradas de salvación de Destreza y obtiene una acción adicional en cada uno de sus turnos. Esa acción solo puede usarse para realizar las acciones de Ataque (un solo ataque), Desplazamiento, Desengancharse, Esconderse o Utilizar.

Cuando el hechizo termina, el objetivo queda incapacitado y tiene una Velocidad de 0 hasta el final de su siguiente turno, mientras una ola de letargo lo invade.

## Sanar

*Abjuración de nivel 6 (Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una energía positiva inunda al objetivo y le restaura 70 puntos de golpe. Este hechizo también elimina los estados de Cegado, Ensordecido y Envenenado del objetivo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Palabra de sanación

*Abjuración de nivel 1 (Bardo, Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera Puntos de Golpe iguales a 2d4 más tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 2d4 por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Calentar metal

*Transmutación de nivel 2 (Bardo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo de hierro y una llama)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

Elige un objeto metálico fabricado, como un arma metálica o una armadura pesada o media, que puedas ver dentro del alcance. Provocas que el objeto brille al rojo vivo. Cualquier criatura en contacto físico con el objeto recibe 2d8 de daño por Fuego al lanzar el conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes realizar una acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores para infligir este daño de nuevo si el objeto está dentro del alcance.

Si una criatura sostiene o lleva puesto el objeto y sufre daño, debe superar una tirada de salvación de Constitución o, si puede, soltarlo. Si no lo suelta, tiene Desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el comienzo de tu siguiente turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Reprimenda infernal

*Evocación de nivel 1 (Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Reacción, que tomas en respuesta a Recibir daño de una criatura que puedas ver a 60 pies de ti mismo.
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

La criatura que te infligió daño queda momentáneamente rodeada de llamas verdes. Realiza una tirada de salvación de Destreza y recibe 2d10 de daño de Fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Fiesta de los Héroes

*Conjuración de nivel 6 (Bardo, Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos **Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (un cuenco con incrustaciones de gemas que vale 1000+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Instantáneo

Conjuras un festín que aparece en la superficie de un cubo desocupado de 3 metros junto a ti. El festín tarda una hora en consumirse y desaparece al cabo de ese tiempo. Los efectos beneficiosos no se manifiestan hasta que transcurre esa hora. Hasta doce criaturas pueden disfrutar del festín.

Una criatura que participa obtiene varios beneficios que duran 24 horas. Tiene resistencia al daño por veneno e inmunidad a los estados de miedo y envenenamiento. Su máximo de puntos de golpe también aumenta en 2d10 y obtiene la misma cantidad de puntos de golpe.

### Heroísmo

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura voluntaria que toques se imbuye de valentía. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune a la condición de Asustado y obtiene Puntos de Golpe Temporales iguales a tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros al comienzo de cada turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Maleficio

*Encantamiento de nivel 1 (Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S, M (el ojo petrificado de un tritón)
**Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Lanzas una maldición sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño necrótico adicional al objetivo cada vez que lo impactes con una tirada de ataque. Además, eliges una habilidad al lanzar el conjuro. El objetivo tiene Desventaja en las pruebas de característica realizadas con la habilidad elegida.

Si el objetivo cae a 0 Puntos de Golpe antes de que termine este hechizo, puedes realizar una Acción Bonus en un turno posterior para maldecir a una nueva criatura.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Tu concentración puede durar más tiempo con un espacio de hechizo de nivel 2 (hasta 4 horas), 3-4 (hasta 8 horas) o 5+ (24 horas).

## Risa espantosa

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (una tarta y una pluma)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura de tu elección, que puedas ver dentro del alcance, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, mantiene los estados de Inmovilizado e Incapacitado mientras dure la tirada. Durante ese tiempo, ríe sin control si es capaz de reír, y no puede eliminar el estado de Inmovilizado.

Al final de cada turno y cada vez que recibe daño, realiza otra tirada de salvación de Sabiduría. El objetivo tiene Ventaja en la tirada si esta se activa por daño. Si la tirada tiene éxito, el conjuro termina.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Sostén al monstruo

*Encantamiento de nivel 5 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies

**Componentes:**V, S, M (un trozo recto de hierro)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar paralizado mientras dure la tirada. Al final de cada turno, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, el hechizo finaliza sobre sí mismo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 5.

#### Retener a la persona

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Druida, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo recto de hierro)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Elige un humanoide visible dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar paralizado mientras dure la tirada. Al final de cada turno, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, el conjuro se detiene.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar un humanoide adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

### Aura sagrada

*Abjuración de nivel 8 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un relicario que vale más de 1000 GP) **Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dura la tirada, emites un aura en una Emanación de 9 metros. Mientras estés en el aura, las criaturas que elijas tienen Ventaja en todas las tiradas de salvación, y las demás criaturas tienen Desventaja en las tiradas de ataque contra ellas. Además, cuando un Demonio o un No Muerto golpea a una criatura afectada con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el atacante debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar Cegado hasta el final de su siguiente turno.

### Marca del cazador

*Adivinación de nivel 1 (Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**90 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Marcas mágicamente como presa a una criatura visible dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño de Fuerza adicional al objetivo cada vez que lo impactas con una tirada de ataque. También obtienes Ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) que realices para encontrarlo.

Si el objetivo cae a 0 puntos de golpe antes de que termine este hechizo, puedes realizar una acción adicional para mover la marca a una nueva criatura que puedas ver dentro del alcance.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Tu concentración puede durar más tiempo con un espacio de hechizo de nivel 3-4 (hasta 8 horas) o 5+ (hasta 24 horas).

### Patrón hipnótico

*Ilusión de nivel 3 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**S, M (una pizca de confeti)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Creas un patrón retorcido de colores en un cubo de 9 metros dentro del alcance. El patrón aparece un instante y desaparece. Toda criatura en el área que pueda verlo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar Hechizada mientras dure la tirada. Mientras esté Hechizada, la criatura estará Incapacitada y su Velocidad será 0.

El hechizo termina para una criatura afectada si recibe algún daño o si alguien más usa una acción para sacar a la criatura de su estupor.

#### Cuchillo de hielo

*Conjuración de nivel 1 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**S, M (una gota de agua o un trozo de hielo)
**Duración:**Instantáneo

Creas un fragmento de hielo y lo lanzas a una criatura dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Tanto si impacta como si falla, el fragmento explota. El objetivo y toda criatura a 1,5 m o menos de él deben superar una tirada de salvación de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño por frío aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

#### Tormenta de hielo

*Evocación de nivel 4 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**300 pies
**Componentes:**V, S, M (una manopla) **Duración:**Instantáneo

El granizo cae en un cilindro de 6 metros de radio y 12 metros de altura, centrado en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el cilindro realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada, recibe 2d10 de daño contundente y 4d6 de daño por frío, o la mitad si la supera.

Los granizos convierten el terreno del Cilindro en Terreno Difícil hasta el final de tu próximo turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño contundente aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

### Identificar

*Adivinación de nivel 1 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto o Ritual **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (una perla que vale más de 100 GP) **Duración:** Instantáneo

Tocas un objeto durante el lanzamiento del hechizo. Si se trata de un objeto mágico u otro objeto mágico, aprendes sus propiedades y cómo usarlas, si requiere Sintonización y cuántas cargas tiene, si las tiene. Aprendes si hay hechizos activos que lo afectan y cuáles son. Si el objeto fue creado por un hechizo, aprendes su nombre.

Si, en cambio, tocas a una criatura durante el lanzamiento, sabrás qué hechizos en curso, si hay alguno, la están afectando actualmente.

## Guión ilusorio

*Ilusión de nivel 1 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto o Ritual **Rango:** Tocar
**Componentes:** S, M (tinta con valor de 10+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** 10 días

Escribes en pergamino, papel u otro material adecuado y lo imbuyes de una ilusión que dura todo el tiempo que dure el conjuro. Para ti y para cualquier criatura que designes al lanzar el conjuro, la escritura parece normal, parece escrita a mano y transmite el significado que pretendías al escribir el texto. Para todos los demás, la escritura parece escrita en una escritura desconocida o mágica, ininteligible. Alternativamente, la ilusión puede alterar el significado, la escritura y el idioma del texto, aunque este debe ser uno que conozcas.

Si se disipa el hechizo, tanto el guión original como la ilusión desaparecen.

Una criatura que posee Visión Verdadera puede leer el mensaje oculto.

## Prisión

*Abjuración de nivel 9 (Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto **Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (una estatuilla del valor objetivo 5.000+ GP)
**Duración:** Hasta que se disipe

Creas una restricción mágica para inmovilizar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una tirada exitosa, el objetivo no se ve afectado y es inmune a esto. Hechizo durante las próximas 24 horas. Si falla la tirada de salvación, el objetivo queda encarcelado. Mientras está encarcelado, no necesita respirar, comer ni beber, y no envejece. Los hechizos de adivinación no pueden localizar ni percibir al objetivo encarcelado, y este no puede teletransportarse.

Hasta que el hechizo termine, el objetivo también se ve afectado por uno de los siguientes efectos de tu elección:

**Entierro.** El objetivo está enterrado bajo tierra. En un globo hueco de fuerza mágica, lo suficientemente grande como para contener al objetivo. Nada puede entrar ni salir del globo.

**Encadenamiento.** Las cadenas firmemente enraizadas en el suelo sostienen El objetivo está en su lugar. El objetivo está restringido y no se puede mover bajo ningún concepto.

**Prisión cercada.** El objetivo está atrapado en una semi- Plano protegido contra la teletransportación y los viajes planares. El semiplano es tu elección: un laberinto, una jaula, una torre o algo similar.

**Contención mínima.** El objetivo se convierte en 1 pulgada De altura, queda atrapado dentro de una gema indestructible o un objeto similar. La luz puede atravesar la gema (permitiendo que el objetivo vea hacia afuera y otras criaturas hacia adentro), pero nada más puede atravesarla.

**Sueño.** El objetivo tiene la condición Inconsciente y no se puede despertar.

***Poniendo fin al hechizo.*** Al lanzar el hechizo, especifica un detonante que lo terminará. Este puede ser tan simple o elaborado como elijas, pero el DJ debe estar de acuerdo en que tiene una alta probabilidad de ocurrir en la próxima década. El detonante debe ser una acción observable, como que alguien haga una ofrenda específica en el templo de tu dios, salve a tu amor verdadero o derrote a un monstruo específico.

A *Disipar magia* El hechizo puede finalizar el hechizo solo si se lanza con un espacio de hechizo de nivel 9 y apunta a la prisión o al componente utilizado para crearlo.

## Nube incendiaria

*Conjuración de nivel 8 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 150 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Una nube arremolinada de brasas y humo llena una esfera de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. El área de la nube está muy oscurecida. Dura mientras dura o hasta que un viento fuerte (como el creado por *Racha*) lo dispersa.

Cuando aparece la nube, cada criatura que se encuentra en ella realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 10d8 de daño de Fuego si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura también debe realizar esta tirada de salvación cuando la Esfera se mueve a su espacio y cuando entra en ella o termina su turno allí. Una criatura realiza esta tirada de salvación solo una vez por turno.

La nube se mueve 10 pies lejos de ti en una dirección que elijas al comienzo de cada uno de tus turnos.

## Infligir heridas

*Nigromancia de nivel 1 (clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Una criatura que toques realiza una tirada de salvación de Constitución y sufre 2d10 puntos de daño Necrótico si falla o la mitad de daño si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Plaga de insectos

*Conjuración de nivel 5 (Clérigo, Druida, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**300 pies
**Componentes:**V, S, M (una langosta) **Duración:**
Concentración, hasta 10 minutos

Enjambres de langostas llenan una esfera de 6 metros de radio, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera permanece activa mientras dura la misión, y su área es terreno ligeramente oscurecido y difícil.

Cuando aparece el enjambre, cada criatura que lo compone realiza una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 4d10 de daño penetrante si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura también realiza esta tirada de salvación cuando entra en el área del hechizo por primera vez en un turno o termina su turno allí. Una criatura realiza esta tirada de salvación solo una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

### Invocación instantánea

*Conjuración de nivel 6 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o
Ritual **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un zafiro que vale más de 1000 GP)
**Duración:**Hasta que se disipe

Tocas el zafiro usado en la conjuración y un objeto que pese 4.5 kg o menos, cuya longitud máxima sea de 1.8 metros o menos. El conjuro deja una marca invisible en ese objeto e inscribe invisiblemente su nombre en el zafiro. Cada vez que lances este conjuro, debes usar un zafiro diferente.

Después, puedes realizar una acción mágica para pronunciar el nombre del objeto y aplastar el zafiro. El objeto aparece instantáneamente en tu mano, independientemente de la distancia física o planar, y el conjuro termina.

Si otra criatura sostiene o lleva el objeto, aplastar el zafiro no lo transporta, sino que aprendes quién es esa criatura y dónde se encuentra actualmente.

## Baile irresistible

*Encantamiento de nivel 6 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la tirada tiene éxito, el objetivo baila cómicamente hasta el final de su siguiente turno, durante el cual debe usar todo su movimiento para bailar en el mismo lugar.

Si falla una tirada de salvación, el objetivo mantiene el estado de Encantado mientras dura la tirada. Mientras está Encantado, el objetivo baila cómicamente, debe usar todo su movimiento para bailar en el mismo lugar y tiene Desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y las tiradas de ataque, mientras que las demás criaturas tienen Ventaja en las tiradas de ataque contra él. En cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar una acción para recomponerse y repetir la tirada de salvación, finalizando el conjuro sobre sí mismo si tiene éxito.

### Invisibilidad

*Ilusión de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una pestaña en goma arábiga)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que toques tendrá la condición de Invisible hasta que el hechizo termine. El hechizo termina antes de tiempo inmediatamente después de que el objetivo realice una tirada de ataque, inflija daño o lance un hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

### Saltar

*Transmutación de nivel 1 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
adicional **Rango:**Tocar
**Componente:**V, S, M (pata trasera de un saltamontes)
**Duración:**1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que termine el hechizo, esa criatura puede saltar hasta 9 metros gastando 3 metros de movimiento.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Golpear

*Transmutación de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Elige un objeto visible dentro del alcance. Puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas esposas, un candado u otro objeto que contenga algún medio mundano o mágico que impida el acceso.

Un objetivo que se mantiene cerrado con un candado común, o que está atascado o bloqueado, se desbloquea, se desatasca o se desbloquea. Si el objeto tiene varios candados, solo uno se desbloquea.

Si el objetivo se mantiene cerrado por *Cerradura arcana*, ese hechizo se suprime durante 10 minutos, tiempo durante el cual el objetivo puede abrirse y cerrarse.

Cuando lanzas el hechizo, un fuerte golpe, audible hasta 300 pies de distancia, emana del objetivo.

#### Leyenda y tradición

*Adivinación de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (incienso con un valor de 250+ GP, que el hechizo consume y cuatro tiras de marfil valen más de 50 GP cada una)
**Duración:**Instantáneo

Nombra o describe una persona, lugar u objeto famoso. El conjuro te trae a la mente un breve resumen de la historia significativa sobre ese objeto famoso, según lo descrito por el DJ.

La historia puede consistir en detalles importantes, revelaciones divertidas o incluso secretos desconocidos. Cuanta más información tengas sobre el tema, más precisa y detallada será la que recibas. Esta información es precisa, pero puede expresarse en lenguaje figurado o poesía, según lo determine el DJ.

Si la cosa famosa que elegiste en realidad no es famosa, escuchas notas musicales tristes tocadas por un trombón y el hechizo falla.

## Restauración menor

*Abjuración de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Tocas una criatura y terminas una condición en ella: Cegada, Ensordecida, Paralizada o Envenenada.

#### Erigir por levitación

*Transmutación de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un resorte de metal)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura u objeto suelto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente hasta 20 pies y permanece suspendido allí mientras dure. El

Este hechizo puede levitar un objeto que pesa hasta 225 kg. Una criatura reticente que supere una tirada de salvación de Constitución no se ve afectada.

El objetivo solo puede moverse empujando o tirando de un objeto o superficie fija a su alcance (como una pared o un techo), lo que le permite moverse como si estuviera escalando. Puedes cambiar la altitud del objetivo hasta 6 metros en cualquier dirección durante tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte hacia arriba o hacia abajo como parte de tu movimiento. De lo contrario, puedes realizar una acción mágica para mover al objetivo, que debe permanecer dentro del alcance del hechizo.

Cuando el hechizo termina, el objetivo flota suavemente hasta el suelo si aún estaba en el aire.

## Luz

*Truco de evocación (Bardo, Clérigo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)
**Duración:**1 hora

Tocas un objeto grande o pequeño que no lleve nadie. Hasta que el hechizo termine, el objeto emite Luz Brillante en un radio de 6 metros y Luz Tenue en otros 6 metros. Puedes colorear la luz como quieras.

Cubrir el objeto con algo opaco bloquea la luz. El hechizo termina si lo vuelves a lanzar.

## Rayo

*Evocación de nivel 3 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un poco de piel y una varilla de cristal) **Duración:**Instantáneo

Un rayo que forma una Línea de 30 metros de largo y 1,5 metros de ancho sale disparado de ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la Línea realiza una tirada de salvación de Destreza y recibe 8d6 de daño de Rayo si falla o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

## Localizar animales o plantas

*Adivinación de nivel 2 (Bardo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (pelaje de sabueso)
**Duración:**Instantáneo

Describe o nombra un tipo específico de Bestia, Planta o planta no mágica. Aprendes la dirección y la distancia a la criatura o planta de ese tipo más cercana en un radio de 8 kilómetros, si la hay.

## Localizar criatura

*Adivinación de nivel 4 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (pelaje de sabueso)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra una criatura que te resulte familiar. Percibes su ubicación si está a menos de 300 metros de ti. Si se mueve, sabes su dirección.

El hechizo puede localizar una criatura específica que conozcas o la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio) si has visto a dicha criatura de cerca (a menos de 30 pies) al menos una vez. Si la criatura que describiste o nombraste está en una forma diferente, como bajo los efectos de un*De carne a piedra*o *Organismo polimorfo*hechizo, este hechizo no localiza a la criatura.

Este hechizo no puede localizar a una criatura si cualquier espesor de plomo bloquea un camino directo entre tú y la criatura.

## Localizar objeto

*Adivinación de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Druida, Paladín, Explorador, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una ramita bifurcada)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que te resulte familiar. Percibes la dirección de su ubicación si está a menos de 300 metros de ti. Si el objeto está en movimiento, conoces su dirección.

El hechizo puede localizar un objeto específico que conozcas si lo has visto de cerca (a menos de 9 metros) al menos una vez. Alternativamente, el hechizo puede localizar el objeto más cercano de un tipo específico, como ropa, joyas, muebles, herramientas o armas.

Este hechizo no puede localizar un objeto si cualquier espesor de plomo bloquea un camino directo entre usted y el objeto.

### Caminante largo

*Transmutación de nivel 1 (Bardo, Druida, Explorador, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una pizca de tierra)
**Duración:**1 hora

Tocas una criatura. La velocidad del objetivo aumenta 3 metros hasta que termina el hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

### Armadura de mago

*Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un trozo de cuero curado)
**Duración:**8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no lleva armadura. Hasta que el hechizo termine, la CA base del objetivo es 13 más su modificador de Destreza. El hechizo termina antes si el objetivo lleva armadura.

### Mano de mago

*Truco de conjuración (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 minuto

Una mano espectral y flotante aparece en un punto que elijas dentro del alcance. La mano dura mientras dura el hechizo. La mano desaparece si se encuentra a más de 9 metros de ti o si vuelves a lanzar este hechizo.

Cuando lanzas el hechizo, puedes usar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un contenedor desbloqueado, guardar o recuperar un objeto de un contenedor abierto o verter el contenido de un frasco.

Como acción Mágica en tus turnos posteriores, puedes controlar la mano de nuevo. Como parte de esa acción, puedes mover la mano hasta 9 metros.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.

## Círculo mágico

*Abjuración de nivel 3 (Clérigo, Paladín, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S, M (sal y plata en polvo por valor de 100+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:**1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 3 metros de radio y 6 metros de altura, centrado en un punto del suelo visible dentro del alcance. Aparecen runas brillantes donde el cilindro interseca con el suelo u otra superficie.

Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: Celestiales, Elementales, Fey, Demonios o No Muertos. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de las siguientes maneras:

La criatura no puede entrar voluntariamente al Cilindro por medios no mágicos. Si intenta teletransportarse o viajar entre planos para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma.

- La criatura tiene Desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos dentro del Cilindro.

• Los objetivos dentro del Cilindro no pueden ser poseídos ni obtener la condición Encantado o Asustado de la criatura.

Cada vez que lances este hechizo, puedes hacer que su magia funcione en la dirección inversa, impidiendo que una criatura del tipo especificado abandone el Cilindro y protegiendo a los objetivos fuera de él.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** La duración aumenta 1 hora por cada nivel de espacio de hechizo superior a 3.

### Tarro mágico

*Nigromancia de nivel 6 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (una gema, un cristal o un relicario que vale 500+ GP)
**Duración:** Hasta que se disipe

Tu cuerpo cae en un estado catatónico cuando tu alma lo abandona y entra en el contenedor que usaste para el componente material del hechizo. Mientras tu alma habita el contenedor, eres consciente de tu entorno como si estuvieras en su espacio. No puedes moverte ni realizar reacciones. La única acción que puedes realizar es proyectar tu alma hasta 30 metros fuera del contenedor, ya sea para regresar a tu cuerpo vivo (y finalizar el hechizo) o para intentar poseer el cuerpo de un humanoide.

Puedes intentar poseer a cualquier humanoide que esté a 100 pies de ti y que puedas ver (criaturas protegidas por un *Protección contra el mal y el bien* o *Círculo mágico* El hechizo no puede ser poseído). El objetivo realiza una tirada de salvación de Carisma. Si falla, tu alma entra en el cuerpo del objetivo y queda atrapada en el contenedor. Si tiene éxito, el objetivo resiste tus intentos de poseerlo y no puedes volver a intentarlo durante 24 horas.

Una vez que posees el cuerpo de una criatura, la controlas. Tus Puntos de Golpe, Dados de Puntos de Golpe, Fuerza, Destreza, Constitución, Velocidad y sentidos se reemplazan por los de la criatura. De lo contrario, conservas tus estadísticas de juego.

Mientras tanto, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el contenedor usando sus propios sentidos, pero no puede moverse y está incapacitada.

Mientras posees un cuerpo, puedes realizar una acción mágica para regresar del cuerpo anfitrión al contenedor si este se encuentra a menos de 30 metros de ti, devolviendo el alma de la criatura anfitriona a su cuerpo. Si el cuerpo anfitrión muere mientras estás dentro, la criatura muere y realizas una tirada de salvación de Carisma contra tu propia CD de lanzamiento de conjuros. Si tienes éxito, regresas al contenedor si se encuentra a menos de 30 metros de ti. De lo contrario, mueres.

Si el contenedor se destruye o el hechizo termina, tu alma regresa a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 30 metros de ti o si tu cuerpo está muerto, mueres. Si el alma de otra criatura está en el contenedor cuando se destruye, el alma de la criatura regresa a Su cuerpo si está vivo y a menos de 30 metros. De lo contrario, la criatura muere.

Cuando el hechizo termina, el contenedor se destruye.

## Misil mágico

*Evocación de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 de daño de Fuerza a su objetivo. Los dardos impactan simultáneamente y puedes dirigirlos para que impacten a una o varias criaturas.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El hechizo crea un dardo más por cada nivel de espacio de hechizo superior a 1.

## Boca mágica

*Ilusión de nivel 2 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto o Ritual
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (polvo de jade con un valor de 10+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Hasta que se disipe

Implantas un mensaje en un objeto dentro del alcance; este mensaje se emite al cumplirse una condición de activación. Elige un objeto visible que no lleve ninguna criatura. Luego, di el mensaje, que debe tener 25 palabras o menos, aunque puede durar hasta 10 minutos. Finalmente, determina la circunstancia que activará el hechizo para entregar tu mensaje.

Cuando se activa ese detonante, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y al mismo volumen con el que hablaste. Si el objeto que elegiste tiene boca o algo similar (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica aparece allí, por lo que las palabras parecen salir de la boca del objeto. Al lanzar este conjuro, puedes hacer que finalice después de entregar el mensaje, o que permanezca y lo repita cada vez que se active el detonante.

El disparador puede ser tan general o detallado como se desee, aunque debe basarse en condiciones visuales o auditivas que ocurran a menos de 9 metros del objeto. Por ejemplo, podrías indicarle a la boca que hable cuando cualquier criatura se mueva a menos de 9 metros del objeto o cuando suene una campana plateada a menos de 9 metros.

## Arma mágica

*Transmutación de nivel 2 (Paladín, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** Tocar

**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un +1 bonificación a las tiradas de ataque y daño. El hechizo termina antes de tiempo si lo vuelves a lanzar.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La bonificación aumenta a +2 con un espacio de hechizo de nivel 3 a 5. La bonificación aumenta a +3 con un espacio de hechizo de nivel 6 o superior.

## Magnífica mansión

*Conjuración de nivel 7 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**300 pies
**Componentes:**V, S, M (una puerta en miniatura que vale más de 15 GP)
**Duración:**24 horas

Conjuras una puerta brillante dentro del alcance que dura mientras dura el hechizo. La puerta conduce a una morada extradimensional y mide 1,5 metros de ancho y 3 metros de alto. Tú y cualquier criatura que designes al lanzar el conjuro podéis entrar en la morada extradimensional mientras la puerta permanezca abierta. Puedes abrirla o cerrarla (sin necesidad de acción) si te encuentras a menos de 9 metros de ella. Mientras está cerrada, la puerta es imperceptible.

Tras la puerta se encuentra un magnífico vestíbulo con numerosas estancias. El ambiente de la vivienda es limpio, fresco y cálido.

Puedes crear cualquier plano de planta para la vivienda, pero no puede exceder 50 cubos contiguos de 3 metros. El lugar está amueblado y decorado a tu gusto. Contiene suficiente comida para servir un banquete de nueve platos para hasta 100 personas. Los muebles y otros objetos creados por este hechizo se disipan en humo si se retiran.

Un equipo de 100 sirvientes casi transparentes atiende a todos los que entran. Tú decides la apariencia de estos sirvientes y su atuendo. Son invulnerables y obedecen tus órdenes. Cada sirviente puede realizar tareas que un humano podría realizar, pero no pueden atacar ni realizar ninguna acción que dañe directamente a otra criatura. Por lo tanto, los sirvientes pueden traer cosas, limpiar, remendar, doblar ropa, encender fuego, servir comida, servir vino, etc. No pueden salir de la morada.

Cuando el hechizo termina, cualquier criatura u objeto que quede dentro del espacio extradimensional es expulsado a los espacios desocupados más cercanos a la entrada.

### Imagen principal

*Ilusión de nivel 3 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un poco de vellón)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no es más grande Más de un cubo de 6 metros. La imagen aparece en un punto visible dentro del alcance y dura todo el tiempo que dura. Parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura apropiados para el objeto representado, pero no puede causar daño ni condiciones.

Si estás dentro del alcance de la ilusión, puedes realizar una acción mágica para mover la imagen a cualquier otro punto dentro del alcance. A medida que la imagen cambia de ubicación, puedes modificar su apariencia para que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes modificarla para que parezca que camina. De igual forma, puedes hacer que la ilusión emita diferentes sonidos en distintos momentos, incluso haciendo que mantenga una conversación, por ejemplo.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que realiza una acción de Estudiar para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe la ilusión, puede ver a través de la imagen y sus demás cualidades sensoriales se vuelven invisibles para ella.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El hechizo dura hasta que se disipa, sin necesidad de Concentración, si se lanza con un espacio de hechizo de nivel 4+.

### Cura masiva de heridas

*Abjuración de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Una ola de energía curativa se extiende desde un punto visible dentro del alcance. Elige hasta seis criaturas en una esfera de 9 metros de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera 5d8 puntos de golpe más tu modificador por habilidad de lanzamiento de conjuros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 5.

### Sanación masiva

*Abjuración de nivel 9 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Un torrente de energía curativa fluye desde ti hacia las criaturas que te rodean. Restauras hasta 700 puntos de vida, que se dividen a tu elección entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas curadas por este hechizo también pierden los estados de Cegado, Ensordecido y Envenenado.

#### Palabra de sanación masiva

*Abjuración de nivel 3 (Bardo, Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Puntos de Golpe equivalentes a 2d4 más tu modificador de capacidad de lanzamiento de conjuros.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 1d4 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

### Sugerencia masiva

*Encantamiento de nivel 6 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, M (la lengua de una serpiente) **Duración:**24 horas

Sugieres una actividad, descrita en no más de 25 palabras, a doce criaturas o menos que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte y entenderte. La sugerencia debe parecer factible y no implicar nada que obviamente cause daño a los objetivos ni a sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: «Camina hasta el pueblo por ese camino y ayuda a los aldeanos a cosechar hasta el atardecer». O podrías decir: «Ahora no es momento de violencia. ¡Suelten las armas y bailen! ¡Para en una hora!».

Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Encantado mientras dure el hechizo o hasta que tú o tus aliados le inflijan daño. Cada objetivo Encantado sigue la sugerencia lo mejor que puede. La actividad sugerida puede continuar durante toda la duración, pero si puede completarse en menos tiempo, el conjuro termina para el objetivo al completarlo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La duración es mayor con un espacio de hechizo de nivel 7 (10 días), 8 (30 días) o 9 (366 días).

#### Laberinto

*Conjuración de nivel 8 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura visible dentro del alcance a un semiplano laberíntico. El objetivo permanece allí mientras dure la misión o hasta que escape del laberinto.

El objetivo puede realizar una acción de Estudio para intentar escapar. Al hacerlo, realiza una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20. Si tiene éxito, escapa y el conjuro termina.

Cuando el hechizo termina, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o, si ese espacio está ocupado, en el espacio desocupado más cercano.

### Fundirse en piedra

*Transmutación de nivel 3 (Clérigo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**8 horas

Te adentras en un objeto o superficie de piedra lo suficientemente grande como para contener tu cuerpo, fusionándote con él y tu equipo durante todo el proceso. Debes tocar la piedra para hacerlo. Nada de tu presencia permanece visible ni detectable por sentidos no mágicos.

Mientras estés fusionado con la piedra, no puedes ver lo que ocurre fuera, y cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que realices para oír sonidos del exterior se realiza con Desventaja. Permaneces consciente del paso del tiempo y puedes lanzarte hechizos mientras estés fusionado con la piedra. Puedes usar 1,5 metros de movimiento para abandonar la piedra por donde entraste, lo que finaliza el conjuro. De lo contrario, no puedes moverte.

Un daño físico leve a la piedra no te daña, pero su destrucción parcial o un cambio en su forma (hasta el punto de que ya no quepas en ella) te expulsa y te inflige 6d6 de daño por Fuerza. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia diferente) te expulsa y te inflige 50 de daño por Fuerza. Si te expulsan, te mueves a un espacio desocupado más cercano a donde entraste y quedas tumbado.

#### Ropa de repaso

*Truco de transmutación (Bardo, Clérigo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (dos piedras imán)
**Duración:**Instantáneo

Este hechizo repara una sola rotura o desgarro en un objeto que toques, como un eslabón roto, dos mitades de una llave rota, una capa rasgada o un odre de vino con fugas. Siempre que la rotura o desgarro no supere los 30 cm en cualquier dimensión, la reparas sin dejar rastro del daño anterior.

Este hechizo puede reparar físicamente un objeto mágico, pero no puede restaurar la magia de dicho objeto.

### Mensaje

*Truco de transmutación (Bardo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**S, M (un cable de cobre)
**Duración:**1 ronda

Apuntas a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo él) escucha el mensaje y puede responder en un susurro que solo tú puedes oír.

Puedes lanzar este hechizo a través de objetos sólidos si conoces al objetivo y sabes que está más allá de la barrera. Silencio mágico; 30 cm de piedra, metal o madera; o una fina lámina de plomo bloquean el hechizo.

#### Enjambre de meteoritos

*Evocación de nivel 9 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**1 milla
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Orbes de fuego llameantes caen al suelo en cuatro puntos visibles dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 12 metros de radio centrada en cada uno de esos puntos realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla una tirada de salvación, la criatura recibe 20d6 de daño de Fuego y 20d6 de daño contundente, o la mitad si la supera. Una criatura en el área de más de una esfera ígnea solo se ve afectada una vez.

Un objeto no mágico que no se usa ni se transporta también sufre daño si está en el área del hechizo, y el objeto comienza a arder si es inflamable.

#### Mente en blanco

*Abjuración de nivel 8 (bardo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**24 horas

Hasta que el hechizo termine, cualquier criatura voluntaria que toques tendrá inmunidad al daño psíquico y al estado de Encantado. El objetivo tampoco se ve afectado por nada que pueda percibir sus emociones o alineamiento, leer sus pensamientos o detectar mágicamente su ubicación, y ningún hechizo, ni siquiera*Desear*—puede recopilar información sobre el objetivo, observarlo de forma remota o controlar su mente.

### Pico mental

*Adivinación de nivel 2 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Inyectas una punta de energía psiónica en la mente de una criatura visible dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría y recibe 3d8 de daño psíquico si falla o la mitad si tiene éxito. Si falla, siempre sabrás la ubicación del objetivo hasta que termine el conjuro, pero solo mientras ambos estén en el mismo plano.

de existencia. Mientras tengas este conocimiento, el objetivo no podrá ocultarse de ti, y si tiene la condición Invisible, no obtendrá ningún beneficio de esa condición contra ti.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Ilusión menor

*Truco de ilusión (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**S, M (un poco de vellón)
**Duración:**1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que dura lo mismo que la duración. Consulta las descripciones a continuación para ver los efectos de cada uno. La ilusión termina si vuelves a lanzar este hechizo.

Si una criatura realiza una acción de Estudio para examinar el sonido o la imagen, puede determinar que se trata de una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe la ilusión, esta se vuelve débil para ella.

***Sonido.***Si creas un sonido, su volumen puede variar desde un susurro hasta un grito. Puede ser tu voz, la de otra persona, el rugido de un león, el redoble de tambores o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa sin cesar durante toda la duración del hechizo, o puedes crear sonidos discretos en diferentes momentos antes de que termine.

***Imagen.***Si creas la imagen de un objeto —como una silla, huellas de barro o un cofre pequeño—, no debe ser mayor que un cubo de 1,5 metros. La imagen no puede crear sonido, luz, olor ni ningún otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla.

### Espejismo Arcano

*Ilusión de nivel 7 (Bardo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**Vista
**Componentes:**V, S
**Duración:**10 días

Puedes hacer que el terreno en un área de hasta 1 milla cuadrada se vea, suene, huela e incluso se sienta como otro tipo de terreno. Un campo abierto o un camino podrían asemejarse a un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno accidentado o intransitable. Un estanque puede asemejarse a una pradera, un precipicio a una suave pendiente o un barranco rocoso a un camino ancho y liso.

De igual forma, puedes alterar la apariencia de estructuras o añadirlas donde no las hay. El hechizo no disfraza, oculta ni añade criaturas.

La ilusión incluye elementos audibles, visuales, táctiles y olfativos, por lo que puede convertir el terreno en un espacio claro.

en Terreno Difícil (o viceversa) o impedir el movimiento por el área. Cualquier pieza de terreno ilusorio (como una roca o un palo) que se retire del área del hechizo desaparece inmediatamente.

Las criaturas con Visión verdadera pueden ver a través de la ilusión la verdadera forma del terreno; sin embargo, todos los demás elementos de la ilusión permanecen, por lo que, aunque la criatura sea consciente de la presencia de la ilusión, aún puede interactuar físicamente con ella.

### Imagen reflejada

*Ilusión de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 minuto

Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Hasta que el hechizo termina, los duplicados se mueven contigo e imitan tus acciones, cambiando de posición para que sea imposible identificar cuál es la imagen real.

Cada vez que una criatura te impacte con una tirada de ataque durante la duración del hechizo, tira un d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si alguno de los d6 saca un 3 o más, uno de los duplicados es golpeado en tu lugar y el duplicado es destruido. De lo contrario, los duplicados ignoran el resto del daño y los efectos. El hechizo termina cuando los tres duplicados son destruidos.

Una criatura no se ve afectada por este hechizo si tiene la condición Cegado, Vista ciega o Vista verdadera.

### Engañar

*Ilusión de nivel 5 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Obtienes la condición de Invisible en el mismo momento en que un doble ilusorio tuyo aparece donde estás. El doble dura mientras dura la condición, pero la invisibilidad termina inmediatamente después de realizar una tirada de ataque, infligir daño o lanzar un hechizo.

Como acción Mágica, puedes mover al doble ilusorio hasta el doble de tu Velocidad y hacer que gesticule, hable y se comporte como tú elijas. Es intangible e invulnerable.

Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras ubicado donde él está.

### Paso brumoso

*Conjuración de nivel 2 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Ser
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Rodeado brevemente por una niebla plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedes ver.

### Modificar memoria

*Encantamiento de nivel 5 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Intentas reestructurar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra la criatura, esta tiene Ventaja en la tirada. Si falla, el objetivo queda Hechizado mientras dure la tirada. Mientras esté Hechizado, también queda Incapacitado y no es consciente de su entorno, aunque puede oírte. Si recibe daño o es objetivo de otro hechizo, este termina y no se modifican los recuerdos.

Mientras dure este encantamiento, puedes afectar la memoria del objetivo de un evento que haya experimentado en las últimas 24 horas y que no haya durado más de 10 minutos. Puedes eliminar permanentemente todo recuerdo del evento, permitir que el objetivo lo recuerde con total claridad, modificar sus detalles o crear un recuerdo de otro evento.

Debes hablar con el objetivo para describir cómo se ven afectados sus recuerdos, y este debe comprender tu idioma para que los recuerdos modificados se arraiguen. Su mente completa cualquier vacío en los detalles de tu descripción. Si el conjuro termina antes de que termines de describir los recuerdos modificados, la memoria de la criatura no se altera. De lo contrario, los recuerdos modificados se arraigan al terminar el conjuro.

Un recuerdo modificado no afecta necesariamente el comportamiento de una criatura, sobre todo si contradice sus inclinaciones, alineamiento o creencias naturales. Un recuerdo modificado ilógico, como un falso recuerdo de cuánto disfrutaba la criatura nadando en ácido, se descarta como una pesadilla. El DJ podría considerar un recuerdo modificado demasiado absurdo como para afectar a una criatura.

A *Eliminar maldición* o *Mayor Restauración* El hechizo lanzado sobre el objetivo restaura la verdadera memoria de la criatura.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Puedes alterar los recuerdos del objetivo de un evento que tuvo lugar hasta hace 7 días (espacio de hechizo de nivel 6), 30 días (espacio de hechizo de nivel 7), 365 días (espacio de hechizo de nivel 8) o en cualquier momento del pasado de la criatura (espacio de hechizo de nivel 9).

### Rayo de luna

*Evocación de nivel 2 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (una hoja de semilla de luna) **Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo plateado de luz tenue ilumina un cilindro de 1,5 metros de radio y 12 metros de altura, centrado en un punto dentro del alcance. Hasta que el hechizo termine, Luz Tenue llena el cilindro, y puedes realizar una acción mágica en turnos posteriores para moverlo hasta 18 metros.

Cuando aparece el Cilindro, cada criatura que se encuentra en él realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, la criatura recibe 2d10 de daño Radiante, y si la criatura cambia de forma (como resultado de la *Organismo polimorfo* hechizo, por ejemplo), vuelve a su forma verdadera y no puede cambiar de forma hasta que abandona el Cilindro.

Con una tirada de salvación exitosa, la criatura solo recibe la mitad del daño. La criatura también realiza esta tirada cuando el área del hechizo se mueve a su espacio y cuando entra en el área del hechizo o termina su turno allí. La criatura realiza esta tirada solo una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Mover la Tierra

*Transmutación de nivel 6 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S, M (una pala en miniatura)
**Duración:** Concentración, hasta 2 horas

Elige un área de terreno de no más de 40 pies de lado dentro del alcance. Puedes remodelar la tierra, la arena o la arcilla del área como prefieras mientras dure la acción. Puedes aumentar o disminuir la elevación del área, crear o rellenar una zanja, erigir o aplanar un muro o formar un pilar. La extensión de dichos cambios no puede exceder la mitad de la dimensión más grande del área. Por ejemplo, si afectas a un cuadrado de 40 pies, puedes crear un pilar de hasta 20 pies de alto, aumentar o disminuir la elevación del cuadrado hasta 20 pies, cavar una zanja de hasta 20 pies de profundidad, y así sucesivamente. Estos cambios tardan 10 minutos en completarse. Debido a que la transformación del terreno es lenta, las criaturas en el área generalmente no pueden quedar atrapadas ni heridas por el movimiento del suelo.

Al final de cada 10 minutos que pases concentrándote en el hechizo, puedes elegir una nueva área de terreno para afectar dentro del alcance.

Este hechizo no puede manipular la piedra natural ni las construcciones de piedra. Las rocas y estructuras se mueven para adaptarse al nuevo terreno. Si la forma en que moldeas el terreno hace que una estructura sea inestable, podría derrumbarse.

De igual manera, este hechizo no afecta directamente el crecimiento de las plantas. La tierra removida arrastra consigo las plantas.

## No detección

*Abjuración de nivel 3 (bardo, guardabosques, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (una pizca de polvo de diamante por valor de 25+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:** 8 horas

Mientras dura la acción, ocultas de los hechizos de Adivinación a cualquier objetivo que toques. El objetivo puede ser una criatura voluntaria, un lugar u objeto de no más de 3 metros en cualquier dimensión. El objetivo no puede ser objetivo de ningún hechizo de Adivinación ni ser percibido mediante sensores de adivinación mágicos.

### Muro de paso

*Transmutación de nivel 5 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (una pizca de semillas de sésamo)
**Duración:** 1 hora

Un pasaje aparece en un punto visible sobre una superficie de madera, yeso o piedra (como una pared, techo o suelo) dentro del alcance y dura todo el tiempo que dure. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 1,5 metros de ancho, 2,4 metros de alto y 6 metros de profundidad. El pasaje no crea inestabilidad en la estructura que lo rodea.

Cuando la abertura desaparece, todas las criaturas u objetos que aún se encuentren en el pasaje creado por el hechizo son expulsados de forma segura a un espacio desocupado más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el hechizo.

## Pase sin dejar rastro

*Abjuración de nivel 2 (druida, guardabosques)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (cenizas de muérdago quemado)
**Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Irradias un aura ocultadora en una Emanación de 9 metros mientras dura la acción. Mientras estés en el aura, tú y cada criatura que elijas tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejan rastro.

## Fuerza fantasmal

*Ilusión de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S, M (un poco de vellón)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear una ilusión en la mente de una criatura visible dentro del alcance. El objetivo realiza una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, creas un objeto, criatura u otro fenómeno fantasmal que no supera un cubo de 3 metros y que solo el objetivo puede percibir mientras dure la tirada. El fantasma incluye sonido, temperatura y otros estímulos.

El objetivo puede realizar una acción de Estudio para examinar el fantasma con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la prueba tiene éxito,

El objetivo se da cuenta de que el fantasma es una ilusión y el hechizo termina.

Mientras está afectado por el hechizo, el objetivo trata el fantasma como si fuera real y justifica cualquier resultado ilógico de interactuar con él. Por ejemplo, si el objetivo atraviesa un puente fantasmal y sobrevive a la caída, cree que el puente existe y que algo más causó su caída.

Un objetivo afectado puede incluso recibir daño de la ilusión si el fantasma representa una criatura peligrosa o un peligro. En cada uno de tus turnos, dicho fantasma puede infligir 2d8 de daño psíquico al objetivo si se encuentra en su área o a menos de 1,5 metros de él. El objetivo percibe el daño como un tipo apropiado para la ilusión.

## Asesino fantasmal

*Ilusión de nivel 4 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Te conectas con las pesadillas de una criatura que puedes ver dentro del alcance y creas una ilusión de sus miedos más profundos, visible solo para ella. El objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sufre 4d10 de daño psíquico y tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras dure la tirada. Si tiene éxito, sufre la mitad del daño y el conjuro termina.

Mientras dura la tirada, el objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada turno. Si falla, sufre el daño psíquico de nuevo. Si tiene éxito, el hechizo termina.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

## Corcel fantasma

*Ilusión de nivel 3 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Una criatura grande, casi real, parecida a un caballo, aparece en el suelo en un espacio libre a tu elección, dentro del alcance. Tú decides su apariencia, y está equipada con silla de montar, bocado y brida. Cualquier equipo creado por el hechizo se desvanece en una nube de humo si se lleva a más de 3 metros del corcel.

Mientras dure la batalla, tú o una criatura que elijas podréis montar el corcel. El corcel usa el**Montar a caballo** Bloque de estadísticas (ver "Monstruos"), excepto que tiene una velocidad de 30 metros y puede recorrer 21 kilómetros por hora. Al finalizar el hechizo, el corcel se desvanece gradualmente, dando al jinete 1 minuto para desmontar. El hechizo termina antes de tiempo si el corcel recibe algún daño.

## Aliado planar

*Conjuración de nivel 6 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Imploras ayuda a una entidad de otro mundo. Debes conocer a ese ser: un dios, un príncipe demonio o algún otro ser de poder cósmico. Esa entidad envía a un Celestial, un Elemental o un Demonio leal para que te ayude, haciendo que la criatura aparezca en un espacio desocupado dentro del alcance. Si conoces el nombre de una criatura específica, puedes pronunciarlo al lanzar este hechizo para solicitarla, aunque podrías obtener una criatura diferente de todas formas (a elección del DJ).

Cuando la criatura aparece, no está obligada a comportarse de ninguna manera. Puedes pedirle un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada puede ser desde simple (llevarnos volando a través del abismo o ayudarnos a librar una batalla) hasta compleja (espiar a nuestros enemigos o protegernos durante nuestra incursión en la mazmorra). Debes poder comunicarte con la criatura para negociar sus servicios.

El pago puede adoptar diversas formas. Un Celestial podría exigir una donación considerable de oro u objetos mágicos a un templo aliado, mientras que un Demonio podría exigir un sacrificio vivo o un tesoro como regalo. Algunas criaturas podrían intercambiar sus servicios por una misión que realices.

Una tarea que se mide en minutos requiere un pago de 100 GP por minuto. Una tarea que se mide en horas requiere 1000 GP por hora. Y una tarea que se mide en días (hasta 10 días) requiere 10 000 GP por día. El DJ puede ajustar estos pagos según las circunstancias bajo las que se lanza el hechizo. Si la tarea se ajusta a la ética de la criatura, el pago podría reducirse a la mitad o incluso eximirse. Las tareas no peligrosas suelen requerir solo la mitad del pago sugerido, mientras que las tareas especialmente peligrosas podrían requerir un regalo mayor. Las criaturas rara vez aceptan tareas que parezcan suicidas.

Una vez que la criatura complete la tarea, o cuando expire la duración acordada del servicio, regresará a su plano natal tras informarles, si es posible. Si no llegan a un acuerdo sobre el precio del servicio, la criatura regresará inmediatamente a su plano natal.

## Enlace planar

*Abjuración de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Druida, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una joya que vale más de 1000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**24 horas

Intentas vincular a un Celestial, un Elemental, un Fey o un Demonio a tu servicio. La criatura debe estar dentro del alcance durante todo el lanzamiento del hechizo. (Normalmente, la criatura se invoca primero en el centro de la versión invertida del...)*Círculo mágico* (Usa un hechizo para atraparlo mientras este hechizo está en uso). Al finalizar el lanzamiento, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma o quedar obligado a servirte mientras dure. Si la criatura fue invocada o creada por otro hechizo, la duración de este se extiende para igualar la duración de este.

Una criatura atada debe seguir tus órdenes lo mejor que pueda. Puedes ordenarle que te acompañe en una aventura, que proteja un lugar o que entregue un mensaje. Si la criatura es Hostil, intentará manipular tus órdenes para lograr sus propios objetivos. Si la criatura cumple tus órdenes completamente antes de que termine el conjuro, viajará hasta ti para informarte si estás en el mismo plano de existencia. Si estás en un plano diferente, regresa al lugar donde la ataste y permanece allí hasta que termine el conjuro.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La duración aumenta con un espacio de hechizo de nivel 6 (10 días), 7 (30 días), 8 (180 días) y 9 (366 días).

#### Cambio de plano

*Conjuración de nivel 7 (Clérigo, Druida, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una varilla de metal bifurcada que vale más de 250 GP y en sintonía con un plano de existencia)
**Duración:**Instantáneo

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias, unidas de la mano en círculo, sois transportados a un plano de existencia diferente. Podéis especificar un destino en términos generales, como una ciudad específica en el Plano Elemental del Fuego o un palacio en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese destino o cerca de él, según lo determine el DJ.

Como alternativa, si conoces la secuencia de sigilos de un círculo de teletransportación en otro plano de existencia, este hechizo puede llevarte a ese círculo. Si el círculo de teletransportación es demasiado pequeño para albergar a todas las criaturas que transportaste, estas aparecen en los espacios desocupados más cercanos junto al círculo.

#### Crecimiento de las plantas

*Transmutación de nivel 3 (Bardo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción (Sobrecrecimiento) o 8 horas (Enriquecimiento)
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Este hechizo canaliza vitalidad hacia las plantas. El tiempo de lanzamiento determina si el hechizo tiene el efecto de Crecimiento Excesivo o Enriquecimiento (ver más abajo).

***Crecimiento excesivo.***Elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales en una esfera de 30 metros de radio centrada en ese punto se vuelven densas y densas. Una criatura que se mueva por esa zona debe gastar 1,2 metros de movimiento por cada 30 centímetros que se mueva. Puedes excluir del alcance una o más áreas de cualquier tamaño dentro del área del hechizo.

***Enriquecimiento.***Todas las plantas en un radio de media milla centradas en un punto dentro del alcance se enriquecen durante 365 días. Las plantas producen el doble de la cantidad normal de alimento al ser cosechadas. Solo pueden beneficiarse de una *Crecimiento de las plantas*por año.

### Spray venenoso

*Truco de nigromancia (druida, hechicero, brujo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Rocías una niebla tóxica contra una criatura dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d12 de daño por veneno.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).

#### Organismo polimorfo

*Transmutación de nivel 4 (Bardo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un capullo de oruga)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Intentas transformar una criatura visible dentro del alcance en una Bestia. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o transformarse en una Bestia mientras dure la transformación. Esta puede ser cualquier Bestia que elijas con un Valor de Desafío igual o menor que el del objetivo (o su nivel si no tiene Valor de Desafío). Las estadísticas de juego del objetivo se reemplazan por el bloque de estadísticas de la Bestia elegida, pero el objetivo conserva su alineamiento, personalidad, tipo de criatura, Puntos de Golpe y Dados de Puntos de Golpe. Consulta la sección "Animales" de "Monstruos" para ver un ejemplo de bloques de estadísticas de Bestia.

El objetivo obtiene una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a los Puntos de Golpe de la Forma Bestia. Estos Puntos de Golpe Temporales desaparecen si quedan al finalizar el hechizo. El hechizo termina antes de tiempo para el objetivo si no le quedan Puntos de Golpe Temporales.

El objetivo está limitado en las acciones que puede realizar por la anatomía de su nueva forma, y no puede hablar ni lanzar hechizos.

El equipo del objetivo se fusiona con la nueva forma. La criatura no puede usar ni beneficiarse de dicho equipo.

### Palabra de poder sanar

*Encantamiento de nivel 9 (Bardo, Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componente:**V
**Duración:**Instantáneo

Una ola de energía sanadora baña a una criatura visible dentro del alcance. El objetivo recupera todos sus puntos de golpe. Si la criatura está encantada, asustada, paralizada, envenenada o aturdida, esta condición termina. Si la criatura está tumbada, puede usar su reacción para levantarse.

### Palabra de poder matar

*Encantamiento de nivel 9 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componente:**V
**Duración:**Instantáneo

Obligas a morir a una criatura visible dentro del alcance. Si el objetivo tiene 100 Puntos de Golpe o menos, muere. De lo contrario, recibe 12d12 de daño psíquico.

### Palabra de poder aturdir

*Encantamiento de nivel 8 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Inundas la mente de una criatura visible dentro del alcance. Si el objetivo tiene 150 Puntos de Golpe o menos, queda Aturdido. De lo contrario, su Velocidad es 0 hasta el comienzo de tu siguiente turno.

El objetivo aturdido realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y termina su condición si tiene éxito.

### Oración de sanación

*Abjuración de nivel 2 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**30 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Hasta cinco criaturas de tu elección que permanezcan dentro del alcance durante todo el lanzamiento del hechizo obtienen los beneficios de un Descanso Corto y recuperan 2d8 Puntos de Golpe. Una criatura no puede volver a verse afectada por este hechizo hasta que finalice un Descanso Largo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***La curación aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Prestidigitación

*Truco de transmutación (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Hasta 1 hora

Creas un efecto mágico dentro del alcance. Elige el efecto entre las opciones a continuación. Si lanzas este hechizo varias veces, puedes tener activos hasta tres de sus efectos no instantáneos a la vez.

***Efecto sensorial.***Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ráfaga de viento, notas musicales débiles o un olor extraño.

***Juego de fuego.***Enciendes o apagas instantáneamente una vela, una antorcha o una pequeña fogata.

***Limpio o suelo.***Limpia o ensucia instantáneamente un objeto que no sea más grande que 1 pie cúbico.

***Sensación menor.***Enfría, calienta o condimenta hasta 1 pie cúbico de material no vivo durante 1 hora.

***Marca mágica.***Haces que aparezca un color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o una superficie durante 1 hora.

***Creación menor.***Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que cabe en tu mano. Dura hasta el final de tu siguiente turno. Una baratija no inflige daño y no tiene valor monetario.

### Spray prismático

*Evocación de nivel 7 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Ocho rayos de luz emanan de ti formando un cono de 18 metros. Cada criatura en el cono realiza una tirada de salvación de Destreza. Para cada objetivo, tira 1d8 para determinar el color del rayo que le afecta, consultando la tabla de Rayos Prismáticos.

**Rayos prismáticos**

| 1d8 | Rayo |
|---|---|
| 1 | **Rojo.***Error al guardar:*12d6 de daño por fuego. *Guardado exitoso:*La mitad de daño. |
| 2 | **Naranja.***Error al guardar:*12d6 de daño por ácido. *Guardado exitoso:*La mitad de daño. |
| 3 | **Amarillo.***Error al guardar:*12d6 de daño por rayo. *Guardado exitoso:*La mitad de daño. |
| 4 | **Verde.***Error al guardar:*12d6 de daño por veneno. *Guardado exitoso:*La mitad de daño. |

| 1d8 | Rayo |
|---|---|
| 5 | **Azul.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por frío. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. |
| 6 | **Índigo.** *Error al guardar:* El objetivo tiene la condición Restringida y realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si logra salvar tres veces, la condición termina. Si falla tres veces, tiene la condición Petrificada hasta que sea liberado por un efecto como el *Mayor Restauración* Hechizo. Los éxitos y los fracasos no tienen por qué ser consecutivos; mantén la cuenta de ambos hasta que el objetivo consiga un trío. |
| 7 | **Violeta.** *Error al guardar:* El objetivo está Cegado y realiza una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de tu siguiente turno. Si la tirada tiene éxito, la condición termina. Si falla, la condición termina y la criatura se teletransporta a otro plano de existencia (a elección del DJ). |
| 8 | **Especial.** El objetivo recibe dos rayos. Tira dos veces y repite cualquier 8. |

## Muro prismático

*Abjuración de nivel 9 (bardo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** 10 minutos

Un plano de luz brillante y multicolor forma un muro opaco vertical de hasta 27 metros de largo, 9 metros de alto y 2,5 cm de grosor, centrado en un punto dentro del alcance. Alternativamente, puedes moldear el muro en un globo de hasta 9 metros de diámetro centrado en un punto dentro del alcance. El muro dura mientras dura el hechizo. Si lo colocas en un espacio ocupado por una criatura, el hechizo termina instantáneamente sin efecto.

El muro emite Luz Brillante a 30 metros y Luz Tenue a 30 metros adicionales. Tú y las criaturas que designes al lanzar el hechizo pueden atravesarlo y estar cerca del muro sin sufrir daño. Si otra criatura que pueda ver el muro se mueve a 6 metros o comienza su turno allí, debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegada durante 1 minuto.

El muro consta de siete capas, cada una de un color diferente. Cuando una criatura alcanza o atraviesa el muro, lo hace capa por capa, recorriendo todas las capas. Cada capa obliga a la criatura a realizar una tirada de salvación de Destreza o a verse afectada por las propiedades de esa capa, como se describe en la tabla de Capas Prismáticas.

El muro, que tiene CA 10, se puede destruir una capa a la vez, en orden de rojo a violeta, mediante específico de cada capa. Si una capa se destruye, desaparece para siempre. *Campo antimagia* no tiene ningún efecto sobre la pared y *Disipar magia* Puede afectar sólo la capa violeta.

### Capas prismáticas

| Orden | Efectos |
|---|---|
| 1 | **Rojo.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por fuego. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. *Efectos adicionales* Los ataques a distancia no mágicos no pueden atravesar esta capa, que se destruye si recibe al menos 25 puntos de daño de frío. |
| 2 | **Naranja.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por ácido. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. *Efectos adicionales:* Los ataques mágicos a distancia no pueden atravesar esta capa, que es destruida por un viento fuerte (como el creado por *Racha*). |
| 3 | **Amarillo.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por rayo. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. *Efectos adicionales:* La capa se destruye si recibe al menos 60 puntos de daño de Fuerza. |
| 4 | **Verde.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por veneno. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. *Efectos adicionales:* A *Muro de paso* Un hechizo, u otro hechizo de nivel igual o mayor que pueda abrir un portal en una superficie sólida, destruye esta capa. |
| 5 | **Azul.** *Error al guardar:* 12d6 de daño por frío. *Guardado exitoso:* La mitad de daño. *Efectos adicionales:* La capa se destruye si recibe al menos 25 puntos de daño de fuego. |
| 6 | **Índigo.** *Error al guardar:* El objetivo tiene la condición Restringida y realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si logra salvar tres veces, la condición termina. Si falla tres veces, tiene la condición Petrificada hasta que sea liberado por un efecto como el *Mayor Restauración* Hechizo. Los éxitos y los fracasos no tienen por qué ser consecutivos; mantén la cuenta de ambos hasta que el objetivo consiga un trío. *Efectos adicionales:* Los hechizos no se pueden lanzar a través de esta capa, que es destruida por la Luz Brillante arrojada por el *Luz* deletrear. |
| 7 | **Violeta.** *Error al guardar:* El objetivo está Cegado y realiza una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de tu siguiente turno. Si la tirada tiene éxito, la condición termina. Si falla, la condición termina y la criatura se teletransporta a otro plano de existencia (a elección del DJ). *Efectos adicionales:* Esta capa es destruida por *Disipar magia*. |

## Santuario privado

*Abjuración de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (una fina lámina de plomo) **Duración:**24 horas

Aseguras mágicamente un área dentro de tu alcance. El área es un cubo que puede tener desde 1,5 metros hasta 30 metros de lado. El hechizo dura mientras dura.

Cuando lanzas el hechizo, decides qué tipo de seguridad proporciona el hechizo, eligiendo cualquiera de las siguientes propiedades:

- El sonido no puede atravesar la barrera en el borde del área protegida.
- La barrera del área protegida aparece oscura y nublada, lo que impide la visión (incluida la visión en la oscuridad) a través de ella.
- Los sensores creados por hechizos de adivinación no pueden aparecer dentro del área protegida ni atravesar la barrera en su perímetro.
- Las criaturas en el área no pueden ser objetivo de hechizos de adivinación.
- Nada puede teletransportarse dentro o fuera del área protegida.
- Los viajes planares están bloqueados dentro del área protegida.

Lanzar este hechizo en el mismo lugar todos los días durante 365 días hace que el hechizo dure hasta que se disipe.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes aumentar el tamaño del Cubo en 100 pies por cada nivel de espacio de hechizo superior a 4.

## Producir llama

*Truco de conjuración (druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**10 minutos

Una llama parpadeante aparece en tu mano y permanece allí mientras dura el hechizo. Mientras está allí, la llama no emite calor ni enciende nada, y emite Luz Brillante en un radio de 6 metros y Luz Tenue en otros 6 metros. El hechizo termina si lo vuelves a lanzar.

Hasta que el conjuro termine, puedes realizar una acción mágica para lanzar fuego a una criatura u objeto a 60 pies de ti. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Al impactar, el objetivo recibe 1d8 de daño por Fuego.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

## Ilusión programada

*Ilusión de nivel 6 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (polvo de jade con un valor de 25+ GP)
**Duración:**Hasta que se disipe

Creas la ilusión de un objeto, criatura u otro fenómeno visible dentro del alcance, que se activa al producirse un detonante específico. La ilusión es imperceptible hasta entonces. No debe ser mayor que un cubo de 9 metros, y al lanzar el hechizo decides cómo se comporta y qué sonidos produce. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando se activa el disparador que especificas, la ilusión surge y se ejecuta como lo describiste. Una vez que la ilusión termina de ejecutarse, desaparece y permanece inactiva durante 10 minutos, tras los cuales puede volver a activarse.

El detonante puede ser tan general o detallado como se desee, aunque debe basarse en fenómenos visuales o audibles que ocurran a menos de 9 metros del área. Por ejemplo, podría crear una ilusión óptica para advertir a otros que intenten abrir una puerta con trampa.

La interacción física con la imagen revela que es ilusoria, ya que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que realiza la acción de Estudiar para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe la ilusión, puede ver a través de la imagen y cualquier sonido que emita le parecerá hueco.

### Imagen del proyecto

*Ilusión de nivel 7 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**500 millas
**Componentes:**V, S, M (una estatuilla de ti mismo que valga 5+ GP)
**Duración:**Concentración, hasta 1 día

Creas una copia ilusoria de ti mismo que dura todo el tiempo que dura. Esta copia puede aparecer en cualquier lugar dentro del alcance que hayas visto antes, sin importar los obstáculos que se interpongan. La ilusión se parece a ti, pero es intangible. Si la ilusión recibe algún daño, desaparece y el hechizo termina.

Puedes ver a través de los ojos de la ilusión y oír a través de sus oídos como si estuvieras en su espacio. Como acción mágica, puedes moverla hasta 18 metros y hacer que gesticule, hable y se comporte como quieras. Imita tus gestos a la perfección.

La interacción física con la imagen revela que es ilusoria, ya que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que realiza la acción de Estudiar para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe la ilusión como lo que es, puede ver a través de ella.

imagen, y cualquier ruido que haga suena hueco para la criatura.

### Protección contra la energía

*Abjuración de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Mientras dure la acción, la criatura voluntaria que toques tendrá resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

### Protección contra el mal y el bien

*Abjuración de nivel 1 (clérigo, druida, paladín, brujo, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un frasco de agua bendita con un valor de 25+) GP, que el hechizo consume) **Duración:** Concentración hasta 10 minutos

Hasta que el hechizo termine, cualquier criatura voluntaria que toques estará protegida contra criaturas que sean Aberraciones, Celestiales, Elementales, Fey, Demonios o No Muertos. La protección otorga varios beneficios. Las criaturas de estos tipos tienen Desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser poseído por ellas ni obtener las condiciones de Encantado o Atemorizado. Si el objetivo ya está poseído, Encantado o Atemorizado por dicha criatura, tiene Ventaja en cualquier nueva tirada de salvación contra el efecto relevante.

### Protección contra el veneno

*Abjuración de nivel 2 (clérigo, druida, paladín, explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 hora

Tocas a una criatura y le quitas el estado de Envenenado. Mientras dura la criatura, el objetivo tiene Ventaja en las tiradas de salvación para evitar o quitarle el estado de Envenenado y Resistencia al daño por Veneno.

### Purificar alimentos y bebidas

*Transmutación de nivel 1 (Clérigo, Druida, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Eliminas el veneno y la podredumbre de los alimentos y bebidas no mágicos en una esfera de 5 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance.

### Resucitar a los muertos

*Nigromancia de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un diamante que vale más de 500 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura muerta si no ha estado muerta más de 10 días y no era no muerta cuando murió.

La criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este hechizo también neutraliza cualquier veneno que la afectara al morir.

Este hechizo cierra todas las heridas mortales, pero no restaura las partes del cuerpo que faltan. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo u órganos esenciales para su supervivencia (por ejemplo, la cabeza), el hechizo falla automáticamente.

Regresar de entre los muertos es una odisea. El objetivo sufre una penalización de -4 a sus D20 Pruebas. Cada vez que el objetivo termina un Descanso Prolongado, la penalización se reduce en 1 hasta llegar a 0.

### Rayo de debilitamiento

*Nigromancia de nivel 2 (Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de energía debilitadora sale disparado de ti hacia una criatura dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, el objetivo tendrá Desventaja en su siguiente tirada de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Si la tirada falla, el objetivo tiene Desventaja en las tiradas de Fuerza de 1D20 mientras dure la tirada. Durante ese tiempo, también resta 1d8 a todas sus tiradas de daño. El objetivo repite la tirada al final de cada turno, y el conjuro finaliza si tiene éxito.

### Rayo de escarcha

*Truco de evocación (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Un rayo gélido de luz azul blanquecina se dirige hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, recibe 1d8 de daño por Frío y su Velocidad se reduce en 3 metros hasta el comienzo de tu siguiente turno.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

## Regenerado

*Transmutación de nivel 7 (Bardo, Clérigo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una rueda de oración)
**Duración:**1 hora

Una criatura que toques recupera 4d8 + 15 Puntos de Golpe. Mientras dure la acción, el objetivo recupera 1 Punto de Golpe al comienzo de cada turno, y cualquier parte del cuerpo amputada regenera su cuerpo después de 2 minutos.

## Rayo de enfermedad

*Nigromancia de nivel 1 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Disparas un rayo verdoso a una criatura dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 2d8 de daño por Veneno y permanece envenenado hasta el final de tu siguiente turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Reencarnar

*Nigromancia de nivel 5 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (aceites raros con un valor de más de 1000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Tocas un humanoide muerto o un fragmento de uno. Si la criatura lleva muerta menos de 10 días, el conjuro le forma un nuevo cuerpo e invoca el alma para que entre en él. Tira 1d10 y consulta la tabla a continuación para determinar la especie del cuerpo, o el DJ elige otra especie jugable.

| 1d10 | Especies | 1d10 | Especies |
|---|---|---|---|
| 1 | Rueda de nuevo. | 6 | Goliat |
| 2 | Sangre de dragón | 7 | mediano |
| 3 | Enano | 8 | Humano |
| 4 | Duende | 9 | Orco |
| 5 | Gnomo | 10 | Tiefling |

La criatura reencarnada toma las decisiones que ofrece la descripción de la especie y retoma su vida anterior. Conserva las capacidades que tenía en su forma original, excepto que pierde los rasgos de su especie anterior y adquiere los de la nueva.

## Eliminar maldición

*Abjuración de nivel 3 (Clérigo, Paladín, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Al tocarlo, todas las maldiciones que afectan a una criatura u objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, su maldición persiste, pero el hechizo rompe la Sintonía de su propietario con el objeto, de modo que puede ser removido o descartado.

## Esfera resiliente

*Abjuración de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una esfera de vidrio)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera brillante encierra a una criatura u objeto grande o pequeño dentro del alcance. Una criatura reticente debe superar una tirada de salvación de Destreza o quedará encerrada mientras dure la tirada.

Nada —ni objetos físicos, energía ni otros efectos de hechizo— puede atravesar la barrera, ni entrar ni salir, aunque una criatura dentro de la esfera puede respirar en ella. La esfera es inmune a todo daño, y una criatura u objeto en su interior no puede ser dañado por ataques o efectos externos, ni una criatura dentro de la esfera puede dañar nada fuera de ella.

La esfera es ingrávida y apenas tiene el tamaño suficiente para contener a la criatura u objeto en su interior. Una criatura encerrada puede realizar una acción para empujar las paredes de la esfera y, por lo tanto, hacerla rodar hasta a la mitad de su Velocidad. De igual forma, el globo puede ser recogido y movido por otras criaturas.

A*Desintegrarse*El hechizo que apunta al globo lo destruye sin dañar nada en su interior.

## Resistencia

*Truco de abjuración (clérigo, druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componente:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges un tipo de daño: Ácido, Contundente, Frío, Fuego, Rayo, Necrótico, Perforante, Veneno, Radiante, Cortante o Trueno. Cuando la criatura recibe daño del tipo elegido antes de que termine el conjuro, reduce el daño total recibido en 1d4. Una criatura solo puede beneficiarse de este conjuro una vez por turno.

## Resurrección

*Nigromancia de nivel 7 (Bardo, Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un diamante que vale más de 1000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura muerta que ha estado muerta durante no más de un siglo, no murió de vejez y no era no muerta cuando murió.

La criatura resucita con todos sus Puntos de Golpe. Este hechizo también neutraliza cualquier veneno que la afectara al morir. Cierra todas las heridas mortales y restaura cualquier parte del cuerpo que le falte.

Regresar de entre los muertos es una odisea. El objetivo sufre una penalización de -4 a sus D20 Pruebas. Cada vez que el objetivo termina un Descanso Prolongado, la penalización se reduce en 1 hasta llegar a 0.

Lanzar este hechizo para revivir a una criatura que lleva muerta 365 días o más te exige un esfuerzo. Hasta que completes un Descanso Prolongado, no puedes volver a lanzar hechizos y tienes Desventaja en 1D20 Tiradas.

### Gravedad inversa

*Transmutación de nivel 7 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**100 pies
**Componentes:**V, S, M (una piedra imán y limaduras de hierro) **Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Este hechizo invierte la gravedad en un Cilindro de 15 metros de radio y 30 metros de altura, centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas y objetos en esa área que no estén anclados al suelo caen hacia arriba y alcanzan la cima del Cilindro. Una criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza para agarrar un objeto fijo que pueda alcanzar, evitando así la caída.

Si se topa con un techo o un objeto anclado durante esta caída, las criaturas y objetos lo golpean igual que en una caída. Si una criatura u objeto afectado alcanza la cima del Cilindro sin golpear nada, se queda suspendido allí mientras dura el hechizo. Al terminar, los objetos y criaturas afectados caen.

### Revivificar

*Nigromancia de nivel 3 (clérigo, druida, paladín, explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un diamante que vale más de 300 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Tocas a una criatura que murió en el último minuto. Esa criatura revive con 1 punto de golpe. Este hechizo no puede revivir a una criatura que haya muerto de vejez ni restaura ninguna parte del cuerpo que le falte.

### Truco de la cuerda

*Transmutación de nivel 2 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un segmento de cuerda)
**Duración:**1 hora

Tocas una cuerda. Un extremo flota hacia arriba hasta que cuelga perpendicular al suelo o alcanza el techo. En el extremo superior, se abre un portal invisible de 90 x 150 cm a un espacio extradimensional que dura hasta que termina el hechizo. Se puede acceder a ese espacio trepando por la cuerda, que se puede tirar hacia dentro o hacia fuera.

El espacio puede albergar hasta ocho criaturas medianas o pequeñas. Los ataques, hechizos y otros efectos no pueden entrar ni salir del espacio, pero las criaturas dentro pueden ver a través del portal. Todo lo que esté dentro del espacio desaparece al terminar el hechizo.

### Llama Sagrada

*Truco de evocación (clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Un resplandor llameante desciende sobre una criatura visible dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d8 de daño radiante. El objetivo no obtiene ningún beneficio de Media Cobertura ni Cobertura de Tres Cuartos para esta tirada.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

### Santuario

*Abjuración de nivel 1 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional **Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (un fragmento de vidrio de un espejo)
**Duración:**1 minuto

Proteges a una criatura dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que haga objetivo a la criatura protegida con una tirada de ataque o un conjuro dañino debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o el conjuro. Este conjuro no protege a la criatura protegida de las áreas de efecto. El conjuro termina si la criatura protegida realiza una tirada de ataque, lanza un conjuro o inflige daño.

### Rayo abrasador

*Evocación de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Lanzas tres rayos ígneos. Puedes lanzarlos a un objetivo dentro del alcance o a varios. Realiza un ataque de hechizo a distancia por cada rayo. Al impactar, el objetivo recibe 2d6 de daño de Fuego.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Creas un rayo adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

**Adivinación**

*Adivinación de nivel 5 (Bardo, Clérigo, Druida, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**10 minutos **Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un enfoque que vale más de 1000 GP, como una bola de cristal, un espejo o una fuente llena de agua) **Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Puedes ver y oír a una criatura que elijas y que se encuentre en tu mismo plano de existencia. El objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría, que se modifica (consulta las tablas a continuación) según lo bien que lo conozcas y el tipo de conexión física que tengas con él. El objetivo no sabe contra qué realiza la tirada, solo que se siente incómodo.

| **Su conocimiento del objetivo es...** | **Guardar modificador** |
|---|---|
| De segunda mano (he oído hablar del objetivo) | + 5 |
| De primera mano (cumplió el objetivo) | + 0 |
| Amplio (conocer bien el objetivo) | − 5 |

| **Tienes el objetivo...** | **Guardar modificador** |
|---|---|
| Imagen u otra semejanza | − 2 |
| Prenda de vestir u otra posesión | − 4 |
| Parte del cuerpo, mechón de cabello o trozo de uña | − 10 |

Si la salvación es exitosa, el objetivo no se verá afectado y no podrás volver a usar este hechizo sobre él durante 24 horas.

Si falla la tirada de salvación, el hechizo crea un sensor invisible e intangible a 3 metros del objetivo. Puedes ver y oír a través del sensor como si estuvieras allí. El sensor se mueve con el objetivo, permaneciendo a 3 metros de él mientras dura la tirada. Si algo puede ver el sensor, aparece como un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

En lugar de apuntar a una criatura, puedes apuntar a una ubicación que hayas visto. Al hacerlo, el sensor aparece en esa ubicación y no se mueve.

## Golpe abrasador

*Evocación de nivel 1 (Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción adicional, que realizas de inmediato Inmediatamente después de golpear a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un golpe sin armas
**Rango:**Ser
**Componente:**V
**Duración:**1 minuto

Al impactar al objetivo, este recibe 1d6 de daño de Fuego adicional. Al comienzo de cada turno y hasta que finaliza el hechizo, el objetivo recibe 1d6 de daño de Fuego y realiza una tirada de salvación de Constitución.
Si falla la tirada, el hechizo continúa. Si tiene éxito, termina.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Todo el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

## Cofre secreto

*Conjuración de nivel 4 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (un cofre de 3 pies por 2 pies por 2 pies, construido a partir de materiales raros con un valor de más de 5000 GP, y una pequeña réplica del cofre hecha con los mismos materiales con un valor de más de 50 GP)
**Duración:**Hasta que se disipe

Escondes un cofre con todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirven como componentes materiales del hechizo. El cofre puede contener hasta 3,6 metros cúbicos de material inerte (90 x 60 x 60 cm).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes realizar una acción mágica y tocar la réplica para recuperarlo. Aparecerá en un espacio libre en el suelo a menos de 1,5 metros de ti. Puedes devolver el cofre al Plano Etéreo realizando una acción mágica para tocar el cofre y la réplica.

Después de 60 días, hay un 5 % de probabilidad acumulada al final de cada día de que el hechizo termine. El hechizo también termina si lo vuelves a lanzar o si se destruye el cofre de réplica diminuto. Si el hechizo termina y el cofre más grande está en el Plano Etéreo, permanece allí para que tú o alguien más lo encuentre.

## Ver invisibilidad

*Adivinación de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una pizca de talco)
**Duración:**1 hora

Durante la duración, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles, y puedes ver el Plano Etéreo. Allí, las criaturas y objetos parecen fantasmales.

## Aparente

*Ilusión de nivel 5 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**8 horas

Otorgas una apariencia ilusoria a cada criatura que elijas que puedas ver dentro del alcance. Un objetivo reticente puede realizar una tirada de salvación de Carisma y, si la supera, no se ve afectado por este hechizo.

Puedes dar la misma apariencia o una diferente a los objetivos. El hechizo puede cambiar la apariencia de los cuerpos y el equipo de los objetivos. Puedes hacer que cada criatura parezca 30 cm más baja o más alta, y más pesada o más ligera. La nueva apariencia de un objetivo debe tener la misma disposición básica de extremidades que la del objetivo, pero el alcance de la ilusión...

Depende de ti. El hechizo dura lo que dure.

Los cambios que produce este hechizo no resisten la inspección física. Por ejemplo, si lo usas para añadir un sombrero al atuendo de una criatura, los objetos lo atraviesan.

Una criatura que realiza la acción de Estudiar para examinar a un objetivo puede realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación contra hechizos. Si tiene éxito, se da cuenta de que el objetivo está disfrazado.

## Envío

*Adivinación de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ilimitado
**Componentes:**V, S, M (un cable de cobre) **Duración:**Instantáneo

Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura que hayas conocido o que te haya descrito alguien que la haya conocido. El objetivo escucha el mensaje mentalmente, te reconoce como el remitente si te conoce y puede responder de la misma manera inmediatamente. El conjuro permite a los objetivos comprender el significado de tu mensaje.

Puedes enviar el mensaje a cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, hay un 5 % de probabilidades de que el mensaje no llegue. Sabes si la entrega falla.

Al recibir tu mensaje, una criatura puede bloquear tu capacidad de volver a contactarla con este hechizo durante 8 horas. Si intentas enviar otro mensaje durante ese tiempo, descubrirás que estás bloqueado y el hechizo fallará.

## Secuestrar

*Transmutación de nivel 7 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (polvo de gemas con un valor de más de 5000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Hasta que se disipe

Con un toque, secuestras mágicamente un objeto o una criatura voluntaria. Mientras dura el toque, el objetivo tiene la condición de Invisible y no puede ser objetivo de hechizos de Adivinación, detectado con magia ni visto remotamente con magia.

Si el objetivo es una criatura, entra en un estado de animación suspendida; tiene la condición Inconsciente, no envejece y no necesita comida, agua ni aire.

Puedes establecer una condición para que el hechizo termine antes. La condición puede ser la que elijas, pero debe ocurrir o ser visible a menos de 1 milla del objetivo. Por ejemplo, "después de 1000 años" o "cuando la tarasca despierte". Este hechizo también termina si el objetivo recibe daño.

## Cambio de forma

*Transmutación de nivel 9 (Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un círculo de jade con un valor de más de 1500 GP) **Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Te transformas en otra criatura durante la duración del hechizo o hasta que realices una acción mágica para transformarte en una forma elegible diferente. La nueva forma debe ser de una criatura con un Desafío igual o inferior a tu nivel o Desafío. Debes haber visto ese tipo de criatura antes, y no puede ser un Constructo ni un No Muerto.

Al lanzar el hechizo, obtienes una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a los Puntos de Golpe de la primera forma en la que te transformas. Estos Puntos de Golpe Temporales desaparecen si quedan al finalizar el hechizo.

Tus estadísticas de juego se reemplazan por el bloque de estadísticas de la forma elegida, pero conservas tu tipo de criatura, alineamiento, personalidad, puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, Puntos de Golpe, Dados de Puntos de Golpe, competencias y capacidad de comunicación. Si tienes la habilidad de Lanzamiento de Conjuros, también la conservas.

Al cambiar de forma, tú decides si tu equipo cae al suelo o cambia de tamaño y forma para adaptarse a la nueva forma mientras estás en él.

## Romper

*Evocación de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo de mica) **Duración:**Instantáneo

Un fuerte ruido surge desde un punto a tu elección dentro del alcance. Cada criatura en una Esfera de 3 metros de radio centrada en ella realiza una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 3d8 de daño de Trueno si falla o la mitad si tiene éxito. Un Constructo tiene Desventaja en la tirada de salvación.

Un objeto no mágico que no se usa ni se transporta también sufre el daño si se encuentra en el área del hechizo.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

## Blindaje

*Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Reacción, que tomas cuando estás golpeado por una tirada de ataque o objetivo del*Misil mágico* deletrear

**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 ronda

Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, tienes un +5

bonificación a la CA, incluso contra el ataque desencadenante, y no recibes daño de *Misil mágico*.

### Escudo de la fe

*Abjuración de nivel 1 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S, M (un rollo de oración)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Un campo brillante rodea a una criatura de tu elección dentro del alcance, lo que le otorga una bonificación de +2 a la CA mientras dure.

### Cachiporra

*Truco de transmutación (druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** Ser
**Componentes:** V, S, M (muérdago)
**Duración:** 1 minuto

Un garrote o bastón que empuñes está imbuido del poder de la naturaleza. Mientras dure la acción, puedes usar tu habilidad de lanzamiento de conjuros en lugar de Fuerza para las tiradas de ataque y daño de los ataques cuerpo a cuerpo con esa arma, y el dado de daño del arma se convierte en un d8. Si el ataque inflige daño, puede ser daño de Fuerza o el tipo de daño normal del arma (a tu elección).

El hechizo termina antes si lo lanzas de nuevo o si sueltas el arma.

***Mejora de truco.*** El dado de daño cambia cuando alcanzas los niveles 5 (d10), 11 (d12) y 17 (2d6).

### Golpe brillante

*Transmutación de nivel 2 (Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional, que realizas de inmediato
Inmediatamente después de golpear a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un golpe desarmado
**Rango:** Ser
**Componente:** V
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

El objetivo alcanzado por el golpe recibe 2d6 de daño radiante adicional. Hasta que el hechizo termine, el objetivo emite Luz Brillante en un radio de 1,5 metros, las tiradas de ataque contra él tienen Ventaja y no puede beneficiarse de la condición de Invisible.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 2.

### Agarre impactante

*Truco de evocación (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Un rayo surge de ti hacia una criatura que intentas tocar. Realiza un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo contra la criatura. Objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d8 de daño de Rayo y no puede realizar Ataques de Oportunidad hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Mejora de truco.*** El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

### Silencio

*Ilusión de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción o ritual **Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure la Esfera, no se podrá crear ningún sonido dentro ni a través de ella, con un radio de 6 metros centrado en un punto que elijas dentro del alcance. Cualquier criatura u objeto que se encuentre completamente dentro de la Esfera tiene inmunidad al daño de Trueno, y las criaturas tienen el estado de Ensordecido mientras estén completamente dentro. Lanzar un hechizo con un componente Verbal es imposible allí.

### Imagen silenciosa

*Ilusión de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S, M (un poco de vellón)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 4,5 metros. La imagen aparece en un punto dentro del alcance y dura lo mismo. La imagen es puramente visual; no está acompañada de sonido, olor ni otros efectos sensoriales.

Como acción mágica, puedes hacer que la imagen se mueva a cualquier punto dentro del alcance. Al cambiar de ubicación, puedes modificar su apariencia para que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes modificarla para que parezca que camina.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que realiza una acción de Estudiar para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe la ilusión, puede ver a través de la imagen.

## Simulacro

*Ilusión de nivel 7 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** 12 horas **Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (rubí en polvo con un valor de más de 1500 GP, que el hechizo consume)
**Duración:** Hasta que se disipe

Creas un simulacro de una Bestia o Humanoide que esté a menos de 3 metros de ti durante todo el lanzamiento del hechizo. Finalizas el lanzamiento tocando tanto a la criatura como a un montón de hielo o nieve del mismo tamaño que esa criatura, y el montón se convierte en el simulacro, que es una criatura. Usa las estadísticas de juego de la criatura original en el momento del lanzamiento, excepto que es un Constructo, su máximo de Puntos de Golpe es la mitad y no puede lanzar este hechizo.

El simulacro es amistoso contigo y con las criaturas que designes. Obedece tus órdenes y actúa durante tu turno en combate. No puede subir de nivel ni realizar descansos cortos ni largos.

Si el simulacro recibe daño, la única forma de restaurar sus Puntos de Vida es repararlo durante un Descanso Prolongado, durante el cual se gastan componentes por valor de 100 PO por cada Punto de Vida restaurado. El simulacro debe permanecer a menos de 1,5 metros de ti para la reparación.

El simulacro dura hasta que sus Puntos de Golpe se reducen a 0, momento en el que se convierte en nieve y se derrite. Si vuelves a lanzar este hechizo, cualquier simulacro creado con él se destruye al instante.

### Dormir

*Encantamiento de nivel 1 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (una pizca de arena o pétalos de rosa) **Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Cada criatura de tu elección en una Esfera de 1,5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar incapacitada hasta el final de su siguiente turno, momento en el que deberá repetir la tirada. Si el objetivo falla la segunda tirada, queda inconsciente mientras dure la tirada. El hechizo termina sobre un objetivo si recibe daño o si alguien a menos de 1,5 metros realiza una acción para liberarlo del efecto del hechizo.

Las criaturas que no duermen, como los elfos, o que tienen inmunidad a la condición de Agotamiento, tienen éxito automáticamente en las salvaciones contra este hechizo.

#### Tormenta de aguanieve

*Conjuración de nivel 3 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (un paraguas en miniatura)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el hechizo termina, cae aguanieve en un cilindro de 12 metros de alto y 6 metros de radio, centrado en un punto que elijas dentro del alcance. El área queda muy oscurecida y las llamas expuestas se extinguen.

El terreno en el Cilindro es Terreno Difícil. Cuando una criatura entra al Cilindro por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe tener éxito en un Realiza una tirada de salvación de Destreza o queda en el estado Tumbado y pierdes la Concentración.

### Lento

*Transmutación de nivel 3 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (una gota de melaza)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo alrededor de hasta seis criaturas de tu elección en un cubo de 40 pies dentro del alcance. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará afectado por este hechizo mientras dure.

La Velocidad del objetivo afectado se reduce a la mitad, sufre una penalización de -2 a las tiradas de salvación de CA y Destreza, y no puede realizar Reacciones. En sus turnos, puede realizar una acción o una Acción Bonus (no ambas), y solo puede realizar un ataque si realiza la acción de Ataque. Si lanza un hechizo con componente Somático, hay un 25 % de probabilidad de que falle debido a que el objetivo realiza los gestos del hechizo con demasiada lentitud.

Un objetivo afectado repite la salvación al final de cada uno de sus turnos y finaliza el hechizo sobre sí mismo si tiene éxito.

### Explosión hechicera

*Truco de evocación (Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componente:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Lanzas energía hechicera a una criatura u objeto dentro del alcance. Realizas un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d8 de daño de un tipo que elijas: Ácido, Frío, Fuego, Rayo, Veneno, Psíquico o Trueno.

Si sacas un 8 en un d8 para este hechizo, puedes tirar otro d8 y añadirlo al daño. Al lanzar este hechizo, la cantidad máxima de d8 que puedes añadir al daño es igual a tu modificador por característica de lanzamiento de hechizos.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

#### Perdona a los moribundos

*Truco de nigromancia (clérigo, druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**15 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Elige una criatura dentro del alcance que tenga 0 puntos de golpe y que no esté muerta. La criatura se vuelve estable.

***Mejora de truco.***El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (30 pies), 11 (60 pies) y 17 (120 pies).

### Hablar con los animales

*Adivinación de nivel 1 (Bardo, Druida, Explorador, Brujo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**10 minutos

Durante la duración, puedes comprender y comunicarte verbalmente con las Bestias, y puedes usar cualquiera de las opciones de habilidad de la acción Influencia con ellas.

La mayoría de las Bestias tienen poco que decir sobre temas que no tienen que ver con la supervivencia o el compañerismo, pero como mínimo, una Bestia puede brindarte información sobre lugares y monstruos cercanos, incluido todo lo que haya percibido en el último día.

### Hablar con los muertos

*Nigromancia de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S, M (quemando incienso)
**Duración:**10 minutos

Otorgas la apariencia de vida a un cadáver de tu elección dentro del alcance, permitiéndole responder a tus preguntas. El cadáver debe tener boca, y este hechizo falla si la criatura fallecida era No-muerta al morir. El hechizo también falla si el cadáver fue el objetivo de este hechizo en los últimos 10 días.

Hasta que el hechizo termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. El cadáver solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo los idiomas que dominaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el cadáver no está obligado a ofrecer una respuesta veraz si le muestras antagonismo o si te reconoce como enemigo. Este hechizo no devuelve el alma de la criatura a su cuerpo, solo su espíritu animador. Por lo tanto, el cadáver no puede aprender nueva información, no comprende nada de lo sucedido desde su muerte y no puede especular sobre el futuro.

### Hablar con las plantas

*Transmutación de nivel 3 (Bardo, Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**10 minutos

Imbuyes a las plantas en una Emanación inmóvil de 9 metros con sensibilidad y animación limitadas, lo que les otorga la capacidad de comunicarse contigo y seguir tus órdenes simples. Puedes interrogarlas sobre los eventos ocurridos en el área del hechizo durante el último día, obteniendo información sobre criaturas fallecidas, el clima y otras circunstancias.

También puedes convertir el terreno difícil causado por el crecimiento de plantas (como matorrales y maleza) en terreno normal que dura todo el tiempo. O... Puede convertir un terreno ordinario donde hay plantas en un terreno difícil que dura toda la duración.

El hechizo no permite que las plantas se desarraiguen y se muevan, pero pueden mover sus ramas, zarcillos y tallos por ti.

Si hay una criatura vegetal en el área, puedes comunicarte con ella como si compartieran un idioma común.

### Escalada de araña

*Transmutación de nivel 2 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (una gota de betún y una araña)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el hechizo termine, cualquier criatura voluntaria que toques obtiene la capacidad de moverse hacia arriba, hacia abajo y a través de superficies verticales y techos, dejando sus manos libres. El objetivo también obtiene una Velocidad de Trepar igual a su Velocidad.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de hechizo superior a 2.

### Crecimiento de picos

*Transmutación de nivel 2 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (siete espinas)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

El suelo de una esfera de 6 metros de radio, centrada en un punto dentro del alcance, produce espinas y púas duras. El área se convierte en terreno difícil mientras dura la acción. Cuando una criatura se mueve dentro del área, recibe 2d4 de daño perforante por cada 1,5 metros que recorre.

La transformación del terreno se camufla para que parezca natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área al lanzar el hechizo debe realizar una acción de Buscar y superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) contra la CD de tu salvación contra hechizos para reconocer el terreno como peligroso antes de adentrarse en él.

### Guardianes espirituales

*Conjuración de nivel 3 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (un rollo de oración)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Espíritus protectores revolotean a tu alrededor en una emanación de 4,5 metros durante la duración del hechizo. Si eres bueno o neutral, su forma espectral se presenta angelical o feérica (a tu elección). Si eres malvado, se presentan diabólicos.

Al lanzar este hechizo, puedes designar criaturas para que no se vean afectadas. La Velocidad de cualquier otra criatura se reduce a la mitad en la Emanación, y siempre que la Emanación entre en el espacio de una criatura y siempre que

Si una criatura entra en la Emanación o termina su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibe 3d8 puntos de daño Radiante (si es bueno o neutral) o 3d8 puntos de daño Necrótico (si es malvado). Si tiene éxito, recibe la mitad del daño. Esta tirada solo se realiza una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

## Arma espiritual

*Evocación de nivel 2 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción adicional **Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Creas una fuerza espectral flotante que se asemeja a un arma de tu elección y dura mientras dura. La fuerza aparece dentro del alcance en un espacio de tu elección, y puedes realizar inmediatamente un ataque con hechizo cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 1,5 metros de ella. Al impactar, el objetivo recibe daño de Fuerza igual a 1d8 más tu modificador por habilidad de lanzamiento de hechizos.

Como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes mover la fuerza hasta 20 pies y repetir el ataque contra una criatura a 5 pies de ella.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 2.

### Brisa estrellada

*Truco de evocación (Bardo, Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 60 pies
**Componentes:** V, S
**Duración:** Instantáneo

Lanzas una mota de luz a una criatura u objeto dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 1d8 de daño Radiante y, hasta el final de tu siguiente turno, emite Luz Tenue en un radio de 3 metros y no puede beneficiarse de la condición de Invisible.

***Mejora de truco.*** El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

## Nube apestosa

*Conjuración de nivel 3 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 90 pies
**Componentes:** V, S, M (un huevo podrido)
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de gas amarillo nauseabundo de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. La nube queda muy oscurecida. Permanece en el aire mientras dura la acción o hasta que un viento fuerte (como el creado por *Racha*) lo dispersa.

Cada criatura que comience su turno en la Esfera debe superar una tirada de salvación de Constitución o estar envenenada hasta el final del turno actual. Mientras esté envenenada de esta forma, la criatura no puede realizar ninguna acción ni acción adicional.

### Forma de la piedra

*Transmutación de nivel 4 (Clérigo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (arcilla blanda) **Duración:** Instantáneo

Tocas un objeto de piedra de tamaño mediano o menor, o una sección de piedra de no más de 1,5 metros de cualquier dimensión, y le das la forma que desees. Por ejemplo, podrías moldear una roca grande para convertirla en un arma, una estatua o un cofre, o podrías crear un pequeño pasaje a través de una pared de 1,5 metros de grosor. También podrías moldear una puerta de piedra o su marco para sellarla. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible obtener detalles mecánicos más finos.

### Piel de piedra

*Transmutación de nivel 4 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (polvo de diamante con un valor de más de 100 GP, que el hechizo consume) **Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el hechizo termine, cualquier criatura voluntaria que toques tendrá resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

## Tormenta de venganza

*Conjuración de nivel 9 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 1 milla
**Componentes:** V, S
**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Se forma una nube tormentosa mientras dura la misión, centrada en un punto dentro del alcance y extendiéndose en un radio de 90 metros. Toda criatura bajo la nube, cuando aparezca, debe superar una tirada de salvación de Constitución o recibir 2d6 de daño por Trueno y quedar ensordecido mientras dure la misión.

Al comienzo de cada uno de tus turnos posteriores, la tormenta produce diferentes efectos, como se detalla a continuación.

***Turno 2.*** Cae lluvia ácida. Cada criatura y objeto bajo la nube recibe 4d6 de daño por ácido.

***Turno 3.*** Invocas seis rayos desde la nube para que impacten a seis criaturas u objetos diferentes bajo ella. Cada objetivo realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 10d6 de daño por rayo si falla o la mitad si tiene éxito.

***Turno 4.***Cae una lluvia de granizo. Cada criatura bajo la nube recibe 2d6 de daño contundente.

***Turnos 5–10.***Ráfagas de viento y lluvia helada azotan la zona bajo la nube. Cada criatura recibe 1d6 de daño por frío. Hasta que el conjuro termine, la zona es Terreno Difícil y Muy Oscurecido; los ataques a distancia con armas son imposibles allí, y un fuerte viento sopla por la zona.

## Sugerencia

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, M (una gota de miel)
**Duración:**Concentración, hasta 8 horas

Sugieres una acción (descrita en no más de 25 palabras) a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que pueda oírte y entenderte. La sugerencia debe parecer factible y no implicar nada que inflija daño obvio al objetivo ni a sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: «Trae la llave de la bóveda del tesoro del culto y dámela». O podrías decir: «Deja de luchar, abandona esta biblioteca pacíficamente y no regreses».

El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Encantado mientras dure el hechizo o hasta que tú o tus aliados le inflijan daño. El objetivo Encantado sigue la sugerencia lo mejor que puede. La actividad sugerida puede continuar durante toda la duración del hechizo, pero si puede completarse en menos tiempo, el conjuro termina para el objetivo al completarlo.

## Invocar dragón

*Conjuración de nivel 5 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un objeto con la imagen de un dragón grabado en él por un valor de 500+ GP) **Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu de Dragón. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance y usa el**Espíritu dracónico**Bloque de estadísticas. La criatura desaparece cuando sus Puntos de Golpe caen a 0 o cuando termina el hechizo.

La criatura es tu aliada y la de tus aliados. En combate, comparte tu Iniciativa, pero su turno es inmediatamente posterior al tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no se las das, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***Utilice el nivel de la ranura de hechizo para el nivel del hechizo en el bloque de estadísticas.

### Espíritu dracónico

*Dragón grande, neutral*

**C.A.**14 + el nivel del hechizo
**HP**50 + 10 por cada nivel de hechizo superior a 5
**Velocidad**30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 19 | +4 | +4 | **dex** | 14 | +2 | +2 | |
| iNuevo Testamento | 10 | +0 | +0 | **Oes** | 14 | +2 | +2 | |
| **doen** | 17 | +3 | +3 | | | | | |
| **doJa** | 14 | +2 | +2 | | | | | |

**Resistencias**Ácido, frío, fuego, rayo, veneno **Inmunidades** Encantado, asustado, envenenado **Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;
Percepción pasiva 12
**Idiomas**Draconic, entiende los idiomas que conoces **CR**Ninguno (XP 0; PB es igual a tu bonificación de competencia)

#### Rasgos

***Resistencias compartidas.***Al invocar al espíritu, elige una de sus resistencias. Tendrás resistencia al tipo de daño elegido hasta que termine el hechizo.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El espíritu realiza una cantidad de ataques Rend igual a la mitad del nivel del hechizo (redondeado hacia abajo) y usa Arma de aliento.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*La bonificación es igual a tu modificador de ataque de hechizo, alcance de 10 pies.*Golpear:*1d6 + 4 + el nivel del hechizo. Daño perforante.

***Arma de aliento.****Tiro de salvación de destreza:*La CD es igual a tu CD de salvación de hechizo, por cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:*2d6 de daño de un tipo al que este espíritu tiene resistencia (tu elección cuando lanzas el hechizo).*Éxito:* Mitad de daño.

## Rayo de sol

*Evocación de nivel 6 (Clérigo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una lupa)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Lanzas un rayo de sol en una línea de 1,5 metros de ancho y 18 metros de largo. Cada criatura en la línea realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura recibe 6d8 puntos de daño Radiante y queda cegada hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si tiene éxito, solo recibe la mitad del daño.

Hasta que termine el hechizo, puedes realizar una acción mágica para crear una nueva Línea de resplandor.

Mientras dura, una mota de brillante resplandor brilla sobre ti. Emite luz brillante en un radio de 9 metros y luz tenue en otros 9 metros. Esta luz es la luz del sol.

#### Resplandor solar

*Evocación de nivel 8 (Clérigo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo de piedra solar)
**Duración:**Instantáneo

Una luz solar brillante destella en una esfera de 18 metros de radio, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en la esfera realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura recibe 12d6 puntos de daño radiante y queda cegada durante 1 minuto. Si tiene éxito, solo recibe la mitad del daño.

Una criatura cegada por este hechizo realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y termina el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Este hechizo disipa la Oscuridad en su área que fue creada por cualquier hechizo.

### Símbolo

*Abjuración de nivel 7 (Bardo, Clérigo, Druida, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (diamante en polvo con valor de más de 1000) GP, que el hechizo consume) **Duración:** Hasta que se disipe o se active

Inscribes un glifo dañino en una superficie (como un trozo de suelo o una pared) o dentro de un objeto que pueda cerrarse (como un libro o un cofre). El glifo puede cubrir un área de no más de 3 metros de diámetro. Si eliges un objeto, debe permanecer en su lugar; si se mueve a más de 3 metros del lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) exitosa contra la CD de salvación de tu hechizo para notarlo.

Al inscribir el glifo, se activa su efecto y se elige el efecto que conlleva: Muerte, Discordia, Miedo, Dolor, Sueño o Aturdimiento. Cada uno se explica a continuación.

***Establezca el disparador.***Tú decides qué activa el glifo al lanzar el hechizo. Para los glifos inscritos en una superficie, los desencadenantes comunes incluyen tocar o pisar el glifo, retirar otro objeto que lo cubra o acercarse a cierta distancia. Para los glifos inscritos dentro de un objeto, los desencadenantes comunes incluyen abrir ese objeto o ver el glifo.

Puedes refinar el disparador para que solo lo activen criaturas de ciertos tipos (por ejemplo, el glifo podría configurarse para afectar a las aberraciones). También puedes establecer condiciones para criaturas que no lo activen, como las que dicen una contraseña específica.

Una vez activado, el glifo brilla y llena una esfera de 60 pies de radio con luz tenue durante 10 minutos, tras los cuales el hechizo termina. Toda criatura en la Esfera al activarse el glifo es objetivo de su efecto, al igual que cualquier criatura que entre en la Esfera por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura es objetivo solo una vez por turno.

***Muerte.***Cada objetivo realiza una tirada de salvación de Constitución y sufre 10d10 de daño necrótico si falla o la mitad de daño si tiene éxito.

***Discordia.***Cada objetivo realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, discute con otras criaturas durante 1 minuto. Durante este tiempo, es incapaz de comunicarse significativamente y tiene Desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

***Miedo.***Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar en estado de Asustado durante 1 minuto. Mientras esté Asustado, el objetivo debe alejarse al menos 9 metros del glifo en cada uno de sus turnos, si puede.

***Dolor.***Cada objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o tener el estado Incapacitado durante 1 minuto.

***Dormir.***Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estar inconsciente durante 10 minutos. Una criatura despierta si recibe daño o si alguien realiza una acción para despertarla.

***Impresionante.***Cada objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o tener el estado Aturdido durante 1 minuto.

### Telequinesia

*Transmutación de nivel 5 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Obtienes la capacidad de mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Al lanzar el conjuro, y como acción mágica en tus turnos posteriores antes de que termine, puedes ejercer tu voluntad sobre una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance, lo que provoca el efecto correspondiente indicado a continuación. Puedes afectar al mismo objetivo ronda tras ronda o elegir uno nuevo en cualquier momento. Si cambias de objetivo, el objetivo anterior ya no se ve afectado por el conjuro.

***Criatura.***Puedes intentar mover una criatura Enorme o más pequeña. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o la mueves hasta 9 metros en cualquier dirección dentro del alcance del hechizo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura tiene la condición de Restringida, y si la elevas en el aire, queda suspendida. Cae al final de tu siguiente turno a menos que uses esta opción de nuevo y falle la tirada.

***Objeto.***Puedes intentar mover un objeto enorme o pequeño. Si no lo llevas puesto ni lo llevas encima, lo mueves automáticamente hasta 9 metros en cualquier dirección dentro del alcance del hechizo.

Si una criatura lleva o porta el objeto, dicha criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza, o aleja el objeto y lo mueve hasta 30 pies en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro.

Puedes ejercer un control preciso sobre los objetos con tu agarre telequinético, como manipular una herramienta sencilla,

## Vínculo telepático

*Adivinación de nivel 5 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual **Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (dos huevos)
**Duración:**1 hora

Creas un vínculo telepático entre hasta ocho criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance, uniendo psíquicamente a cada criatura con las demás mientras dure el hechizo. Las criaturas que no pueden comunicarse en ningún idioma no se ven afectadas por este hechizo.

Hasta que el hechizo termine, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo, independientemente de si comparten un idioma. La comunicación es posible a cualquier distancia, aunque no puede extenderse a otros planos de existencia.

### Teletransportarse

*Conjuración de nivel 7 (Bardo, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Este hechizo te transporta instantáneamente a ti y a hasta ocho criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance, o a un solo objeto que puedas ver dentro del alcance, a un destino que selecciones. Si seleccionas un objeto, debe ser Grande o menor, y no puede ser sostenido ni transportado por una criatura involuntaria.

Debes conocer el destino que elijas y debe estar en tu mismo plano de existencia. Tu familiaridad con el destino determinará si llegas con éxito. El DJ tira 1d100 y consulta la tabla de resultados de teletransporte y las explicaciones que la acompañan.

**Resultado de la teletransportación**

| Familiaridad | Percance | Similar Área | Apagado Objetivo | En Objetivo |
|---|---|---|---|---|
| Círculo permanente | — | — | — | 01–00 |
| Objeto vinculado | — | — | — | 01–00 |
| Muy familiar | 01–05 | 06–13 | 14–24 | 25–00 |
| Visto casualmente | 01–33 | 34–43 | 44–53 | 54–00 |
| Visto una vez o descrito | 01–43 | 44–53 | 54–73 | 74–00 |
| Destino falso | 01–50 | 51–00 | — | — |

***Familiaridad.***A continuación se muestran los significados de los términos en la columna Familiaridad de la tabla:

- "Círculo permanente" significa un círculo de teletransportación permanente cuya secuencia de sigilo conoces.
- "Objeto vinculado" significa que posees un objeto tomado del destino deseado dentro de los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago.
- "Muy familiar" es un lugar que has visitado a menudo, un lugar que has estudiado cuidadosamente o un lugar que puedes ver cuando lanzas el hechizo.
- "Visto casualmente" es un lugar que has visto más de una vez pero con el que no estás muy familiarizado.
- "Visto una vez o descrito" es un lugar que has visto una vez, posiblemente usando magia, o un lugar que conoces a través de la descripción de otra persona, tal vez de un mapa.
- "Falso destino" es un lugar inexistente. Quizás intentaste adivinar el santuario de un enemigo, pero en su lugar viste una ilusión, o intentas teletransportarte a un lugar que ya no existe.

***Percance.***La magia impredecible del hechizo resulta en un viaje difícil. Cada criatura que se teletransporta (o el objeto objetivo) recibe 3d10 de daño de Fuerza, y el DJ vuelve a tirar en la mesa para ver dónde terminas (pueden ocurrir múltiples contratiempos, que infligen daño cada vez).

***Área similar.***Tú y tu grupo (o el objeto objetivo) aparecen en una zona diferente, visual o temáticamente similar a la zona objetivo. Apareces en el lugar más parecido. Si te diriges a tu laboratorio, por ejemplo, podrías aparecer en el laboratorio de otra persona en la misma ciudad.

***Fuera del objetivo.***Tú y tu grupo (o el objetivo) aparecen a 2d12 millas del destino en una dirección aleatoria. Tira 1d8 para la dirección: 1, este; 2, sureste; 3, sur; 4, suroeste; 5, oeste; 6, noroeste; 7, norte; u 8, noreste.

***En el objetivo.***Usted y su grupo (o el objeto objetivo) aparecen donde usted lo deseaba.

### Círculo de teletransportación

*Conjuración de nivel 5 (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**10 pies
**Componentes:**V, M (tintas raras que valen más de 50 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**1 ronda

Al lanzar el hechizo, dibujas un círculo de 1,5 metros de radio en el suelo, inscrito con sigilos que vinculan tu ubicación con un círculo de teletransportación permanente de tu elección, cuya secuencia de sigilos conoces y que se encuentra en el mismo plano de existencia que tú. Un portal brillante se abre dentro del círculo que dibujaste y permanece abierto hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en el portal aparece instantáneamente a menos de 1,5 metros del círculo de destino o en el espacio desocupado más cercano si este está ocupado.

Muchos templos, casas gremiales y otros lugares importantes cuentan con círculos de teletransportación permanentes. Cada círculo incluye una secuencia de sigilos única: una serie de runas dispuestas en un patrón particular.

Al adquirir la habilidad de lanzar este conjuro, aprendes las secuencias de sigilos para dos destinos en el Plano Material, determinadas por el DJ. Podrías aprender secuencias de sigilos adicionales durante tus aventuras. Puedes memorizar una nueva secuencia de sigilos tras estudiarla durante 1 minuto.

Puedes crear un círculo de teletransportación permanente lanzando este hechizo en la misma ubicación todos los días durante 365 días.

## Taumaturgia

*Truco de transmutación (clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Hasta 1 minuto

Manifiestas una maravilla menor dentro del alcance. Creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance. Si lanzas este hechizo varias veces, puedes tener activos hasta tres de sus efectos de 1 minuto a la vez.

***Ojos alterados.***Alteras la apariencia de tus ojos por 1 minuto.

***Voz retumbante.***Tu voz retumba hasta tres veces más fuerte de lo normal durante 1 minuto. Mientras tanto, tienes Ventaja en las tiradas de Carisma (Intimidación).

***Juego de fuego.***Haces que las llamas parpadeen, se iluminen, se atenúen o cambien de color durante 1 minuto.

***Mano invisible.***Provoca instantáneamente que una puerta o ventana desbloqueada se abra o se cierre de golpe.

***Sonido fantasma.***Creas un sonido instantáneo que se origina desde un punto de tu elección dentro del alcance, como un trueno, el grito de un cuervo o susurros siniestros.

***Temblores.***Provocas temblores inofensivos en el suelo durante 1 minuto.

## Onda de trueno

*Evocación de nivel 1 (Bardo, Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Instantáneo

Desatas una ola de energía atronadora. Cada criatura en un Cubo de 4,5 metros que provenga de ti realiza una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura recibe 2d8 de daño Trueno y es empujada 3 metros lejos de ti. Si tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad del daño.

Además, los objetos no asegurados que están completamente dentro del Cubo son empujados a 10 pies de distancia de ti, y se escucha un estruendo atronador a 300 pies.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 1.

### Detener el tiempo

*Transmutación de nivel 9 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Detienes brevemente el paso del tiempo para todos menos para ti. El tiempo no pasa para las demás criaturas, mientras disfrutas de 1d4 + 1 turnos seguidos, durante los cuales puedes usar acciones y moverte con normalidad.

Este conjuro termina si una de las acciones que uses durante este periodo, o cualquier efecto que crees durante él, afecta a una criatura que no seas tú o a un objeto que lleve o lleve alguien que no seas tú. Además, el conjuro termina si te mueves a más de 300 metros del lugar donde lo lanzaste.

### Pequeña cabaña

*Evocación de nivel 3 (Bardo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto o Ritual
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S, M (una cuenta de cristal)
**Duración:**8 horas

Una Emanación de 3 metros surge a tu alrededor y permanece inmóvil mientras dura el hechizo. El hechizo falla al lanzarlo si la Emanación no es lo suficientemente grande como para encapsular por completo a todas las criaturas en su área.

Las criaturas y objetos dentro de la Emanación al lanzar el hechizo pueden moverse libremente a través de ella. Las demás criaturas y objetos tienen prohibido atravesarla. Los hechizos de nivel 3 o inferior no pueden lanzarse a través de ella, y sus efectos no pueden extenderse a ella.

El ambiente dentro de la Emanación es agradable y seco, independientemente del clima exterior. Hasta que el hechizo termine, puedes controlar el interior con Luz Tenue u Oscuridad (sin necesidad de acción). La Emanación es opaca por fuera y del color que elijas, pero es transparente por dentro.

El hechizo termina antes si abandonas la Emanación o si lo lanzas de nuevo.

## Lenguas

*Adivinación de nivel 3 (Bardo, Clérigo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, M (un zigurat en miniatura)
**Duración:**1 hora

Este hechizo otorga a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lenguaje hablado o de señas que oiga o vea. Además, cuando el objetivo se comunica hablando o haciendo señas, cualquier criatura que

sabe al menos un idioma y puede entenderlo si esa criatura puede escuchar el habla o ver la señal.

#### Transporte a través de plantas

*Conjuración de nivel 6 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**10 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**1 minuto

Este hechizo crea un vínculo mágico entre una planta inanimada grande o mayor dentro del alcance y otra planta, a cualquier distancia, en el mismo plano de existencia. Debes haber visto o tocado la planta de destino al menos una vez. Mientras dure el hechizo, cualquier criatura puede entrar en la planta objetivo y salir de ella usando 1,5 metros de movimiento.

#### Paso del árbol

*Conjuración de nivel 5 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Obtienes la habilidad de entrar en un árbol y moverte desde su interior a otro árbol del mismo tipo en un radio de 152 metros. Ambos árboles deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Debes usar 1,5 metros de movimiento para entrar en un árbol. Sabrás al instante la ubicación de todos los demás árboles del mismo tipo en un radio de 152 metros y, como parte del movimiento usado para entrar en el árbol, puedes pasar a uno de ellos o salir del árbol en el que te encuentras. Aparecerás en un lugar de tu elección a 1,5 metros del árbol de destino, usando otros 1,5 metros de movimiento. Si no te queda movimiento, aparecerás a 1,5 metros del árbol al que entraste.

Puedes usar esta habilidad de transporte solo una vez en cada turno. Debes terminar cada turno fuera de un árbol.

#### Polimorfo verdadero

*Transmutación de nivel 9 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una gota de mercurio, una cucharada de goma arábiga y una voluta de humo)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Elige una criatura u objeto no mágico que puedas ver dentro del alcance. La criatura se transforma en otra criatura u objeto no mágico, o el objeto se transforma en una criatura (el objeto no debe llevarse ni llevarse). La transformación dura mientras dure el hechizo o hasta que el objetivo muera o sea destruido, pero si mantienes Concentración en este hechizo durante toda su duración, el hechizo dura hasta que se disipe.

Una criatura renuente puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría y, si tiene éxito, no se ve afectada por este hechizo.

***Criatura en criatura.***Si transformas una criatura en otro tipo, la nueva forma puede ser de cualquier tipo que elijas con un Desafío igual o menor al Desafío o nivel del objetivo. Las estadísticas de juego del objetivo se reemplazan por el bloque de estadísticas de la nueva forma, pero conserva sus Puntos de Golpe, Dados de Puntos de Golpe, alineamiento y personalidad.

El objetivo obtiene una cantidad de Puntos de Golpe Temporales igual a los Puntos de Golpe de la nueva forma. Estos Puntos de Golpe Temporales desaparecen si quedan al finalizar el hechizo.

El objetivo está limitado en las acciones que puede realizar por la anatomía de su nueva forma, y no puede hablar ni lanzar hechizos.

El equipo del objetivo se fusiona con la nueva forma. La criatura no puede usar ni beneficiarse de dicho equipo.

***Objeto en criatura.***Puedes convertir un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre que su tamaño no sea mayor que el del objeto y tenga un Desafío de 9 o menos. La criatura es Amistosa contigo y tus aliados. En combate, juega su turno inmediatamente después del tuyo y obedece tus órdenes.

Si el hechizo dura más de una hora, ya no controlas a la criatura. Podría seguir siendo amistosa contigo, dependiendo de cómo la hayas tratado.

***Criatura en objeto.***Si conviertes una criatura en un objeto, esta se transforma junto con lo que lleve puesto o cargado en esa forma, siempre que el tamaño del objeto no sea mayor que el de la criatura. Las estadísticas de la criatura se convierten en las del objeto, y la criatura no recuerda el tiempo que pasó en esta forma después de que el hechizo termine y vuelva a la normalidad.

#### La verdadera resurrección

*Nigromancia de nivel 9 (clérigo, druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 hora **Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (diamantes con un valor de más de 25 000 GP, que el hechizo consume)
**Duración:**Instantáneo

Tocas a una criatura que lleva muerta menos de 200 años y que murió por cualquier motivo, excepto por vejez. La criatura revive con todos sus puntos de vida.

Este hechizo cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todos los contagios mágicos y levanta cualquier maldición que afectara a la criatura al morir. El hechizo reemplaza órganos y extremidades dañados o faltantes. Si la criatura era no-muerta, se restaura a su forma no-muerta.

El hechizo puede proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe, en cuyo caso debes pronunciar el

Nombre de la criatura. La criatura aparece entonces en un espacio desocupado que elijas, a menos de 3 metros de ti.

#### Visión verdadera

*Adivinación de nivel 6 (Bardo, Clérigo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Tocar
**Componentes:**V, S, M (polvo de hongos por valor de 25+ GP, que el hechizo consume)
**Duración:**1 hora

Mientras dura el hechizo, la criatura voluntaria que toques tendrá Visión verdadera con un alcance de 120 pies.

#### Golpe verdadero

*Truco de adivinación (Bardo, Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**S, M (un arma con la que has proficiencia y eso vale 1+ CP)
**Duración:**Instantáneo

Guiado por un destello de perspicacia mágica, realizas un ataque con el arma usada para lanzar el hechizo. El ataque usa tu habilidad de lanzamiento de hechizos para las tiradas de ataque y daño en lugar de usar Fuerza o Destreza. Si el ataque inflige daño, puede ser daño Radiante o el tipo de daño normal del arma (a tu elección).

***Mejora de truco.***Ya sea que inflijas daño radiante o el tipo de daño normal del arma, el ataque inflige daño radiante adicional cuando alcanzas los niveles 5 (1d6), 11 (2d6) y 17 (3d6).

### Tsunami

*Conjuración de nivel 8 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto
**Rango:**1 milla
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 6 rondas

Un muro de agua surge en el punto que elijas dentro del alcance. Puedes construir el muro hasta 90 metros de largo, 90 metros de alto y 15 metros de grosor. El muro dura mientras dure.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área realiza una tirada de salvación de Fuerza y sufre 6d10 puntos de daño contundente si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

Al comienzo de cada turno tras la aparición del muro, este, junto con cualquier criatura que se encuentre en él, se aleja 15 metros de ti. Cualquier criatura Enorme o menor que se encuentre dentro del muro, o en cuyo espacio entre el muro al moverse, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o recibir 5d10 de daño contundente. Una criatura solo puede recibir este daño una vez por asalto. Al final del turno, la altura del muro se reduce en 15 metros y el daño que inflige se reduce posteriormente. El tiempo de disparo se reduce en 1d10. Cuando el muro alcanza los 0 pies de altura, el conjuro termina.

Una criatura atrapada en el muro puede moverse nadando. Sin embargo, debido a la fuerza de la ola, la criatura debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros de para poder moverse. Si falla la prueba, no puede moverse. Una criatura que se sale del muro cae al suelo.

### Sirviente invisible

*Conjuración de nivel 1 (Bardo, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción o ritual **Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un poco de cuerda y de madera)
**Duración:**1 hora

Este hechizo crea una fuerza médium invisible, sin mente ni forma que realiza tareas sencillas a tus órdenes hasta que el hechizo termina. El sirviente surge en un espacio desocupado del suelo, dentro del alcance. Tiene CA 10, 1 Punto de Golpe y una Fuerza de 2, y no puede atacar. Si sus Puntos de Golpe bajan a 0, el hechizo termina.

Una vez en cada turno, como acción adicional, puedes ordenar mentalmente al sirviente que se mueva hasta 4,5 metros e interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar tareas sencillas que un humano podría hacer, como traer cosas, limpiar, remendar, doblar ropa, encender fuego, servir comida y servir bebidas. Una vez que le das la orden, el sirviente realiza la tarea lo mejor que puede hasta completarla, y luego espera tu siguiente orden.

Si le ordenas al sirviente que realice una tarea que lo alejaría más de 60 pies de ti, el hechizo termina.

### Toque vampírico

*Nigromancia de nivel 3 (Hechicero, Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

El toque de tu mano envuelta en sombras puede absorber la fuerza vital de otros para sanar tus heridas. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance. Al impactar, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y recuperas la mitad del daño necrótico infligido.

Hasta que el hechizo termine, puedes realizar el ataque de nuevo en cada uno de tus turnos como una acción Mágica, apuntando a la misma criatura o a una diferente.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 3.

## Burla viciosa

*Truco de encantamiento (Bardo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies

**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Lanzas una serie de insultos, con sutiles encantamientos, contra una criatura que puedas ver u oír dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 1d6 de daño psíquico y tener Desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de su siguiente turno.

***Mejora de truco.***El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

## Esfera vitriólica

*Evocación de nivel 4 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**150 pies
**Componentes:**V, S, M (una gota de bilis) **Duración:**Instantáneo

Señalas un punto dentro del alcance, y una bola de ácido brillante de 30 cm de diámetro se proyecta allí y explota en una esfera de 6 metros de radio. Cada criatura en esa zona realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada, la criatura recibe 10d4 puntos de daño por ácido y otros 5d4 puntos de daño por ácido al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad del daño inicial.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño inicial aumenta en 2d4 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

## Muro de fuego

*Evocación de nivel 4 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo de carbón)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego sobre una superficie sólida dentro del alcance. Puedes crear un muro de hasta 18 metros de largo, 6 metros de alto y 30 centímetros de grosor, o un muro circular de hasta 6 metros de diámetro, 6 metros de alto y 30 centímetros de grosor. El muro es opaco y dura todo el tiempo que dure.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área realiza una tirada de salvación de Destreza y recibe 5d8 puntos de daño de Fuego si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

Un lado del muro, seleccionado por ti al lanzar este hechizo, inflige 5d8 de daño de Fuego a cada criatura que termine su turno a menos de 3 metros de ese lado o dentro del muro. Una criatura recibe el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno o termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.***El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 4.

## Muro de fuerza

*Evocación de nivel 5 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un fragmento de vidrio)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Un muro invisible de fuerza surge en el punto que elijas dentro del alcance. El muro aparece en cualquier orientación que elijas, como una barrera horizontal, vertical o en ángulo. Puede flotar libremente o reposar sobre una superficie sólida. Puedes moldearlo en una cúpula hemisférica o un globo con un radio de hasta 3 metros, o puedes darle forma a una superficie plana compuesta por diez paneles de 3 x 3 metros. Cada panel debe ser contiguo a otro. En cualquier forma, el muro tiene 6 mm de grosor y dura mientras dura. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura al aparecer, esta es empujada a un lado del muro (tú eliges el lado).

Nada puede atravesar físicamente la pared. Es inmune a todo daño y no puede ser disipada por *Disipar magia.*A*Desintegrarse*Sin embargo, el hechizo destruye el muro al instante. Este también se extiende al Plano Etéreo e impide el viaje etéreo a través de él.

## Muro de hielo

*Evocación de nivel 6 (Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un trozo de cuarzo)
**Duración:**Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de hielo sobre una superficie sólida dentro del alcance. Puedes darle forma de cúpula hemisférica o globo con un radio de hasta 3 metros, o puedes crear una superficie plana compuesta por diez paneles de 3 metros cuadrados. Cada panel debe ser contiguo a otro. En cualquier forma, el muro tiene 30 centímetros de grosor y dura todo el tiempo que dure.

Si la pared corta a través del espacio de una criatura cuando aparece, la criatura es empujada hacia un lado de la pared (tú eliges de qué lado) y realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 10d6 puntos de daño por Frío si la tirada falla o la mitad si tiene éxito.

El muro es un objeto que puede dañarse y, por lo tanto, romperse. Tiene CA 12 y 30 Puntos de Golpe por cada sección de 3 metros, además de inmunidad al daño por Frío, Veneno y Psíquico, y vulnerabilidad al daño por Fuego. Reducir una sección de 3 metros de muro a 0 Puntos de Golpe lo destruye y deja una cortina de aire gélido en el espacio que ocupaba.

Una criatura que se mueve a través de la lámina de aire gélido por primera vez en un turno realiza una tirada de salvación de Constitución y sufre 5d6 puntos de daño por Frío si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** El daño que inflige el muro cuando aparece aumenta en 2d6 y el daño por atravesar la lámina de aire gélido aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Muro de piedra

*Evocación de nivel 5 (Druida, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S, M (un cubo de granito)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Un muro no mágico de piedra sólida surge en un punto que elijas dentro del alcance. El muro tiene 15 cm de grosor y está compuesto por diez paneles de 3 x 3 metros. Cada panel debe ser contiguo a otro. Como alternativa, puedes crear paneles de 3 x 6 metros con solo 7,6 cm de grosor.

Si el muro atraviesa el espacio de una criatura al aparecer, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges el lado). Si una criatura estuviera rodeada por el muro (o por el muro y otra superficie sólida), puede realizar una tirada de salvación de Destreza. Si tiene éxito, puede usar su Reacción para aumentar su Velocidad y así liberarse del muro.

El muro puede tener la forma que desees, aunque no puede ocupar el mismo espacio que una criatura u objeto. No necesita ser vertical ni descansar sobre una base firme. Sin embargo, debe integrarse con la piedra existente y estar sólidamente sostenido por ella. Por lo tanto, puedes usar este hechizo para salvar un abismo o crear una rampa.

Si crea un tramo de más de 6 metros de largo, debe reducir a la mitad el tamaño de cada panel para crear soportes. Puede moldear el muro de forma rudimentaria para crear almenas y similares.

El muro es un objeto de piedra que puede dañarse y, por lo tanto, romperse. Cada panel tiene CA 15 y 30 Puntos de Golpe por pulgada de grosor, y es inmune al veneno y al daño psíquico. Reducir un panel a 0 Puntos de Golpe lo destruye y podría provocar el colapso de los paneles conectados a discreción del DJ.

Si mantienes tu Concentración en este hechizo durante toda su duración, el muro se vuelve permanente y no se puede disipar. De lo contrario, desaparece al terminar el hechizo.

## Muro de espinas

*Conjuración de nivel 6 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** 120 pies
**Componentes:** V, S, M (un puñado de espinas)
**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de maleza enmarañada, erizado de espinas afiladas como agujas. El muro aparece dentro del alcance sobre una superficie sólida y dura mientras dura. Eliges que el muro tenga hasta 18 metros de largo y 3 metros de ancho. de alto y 1,5 metros de grosor, o un círculo de 6 metros de diámetro y hasta 6 metros de alto y 1,5 metros de grosor. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área realiza una tirada de salvación de Destreza y recibe 7d8 puntos de daño perforante si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

Una criatura puede atravesar el muro, aunque lenta y dolorosamente. Por cada 30 cm que recorra el muro, debe gastar 120 cm de movimiento. Además, la primera vez que una criatura entra en un espacio del muro durante un turno o termina su turno allí, realiza una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 7d8 de daño cortante si falla o la mitad si tiene éxito. Una criatura realiza esta tirada de salvación solo una vez por turno.

***Usando un espacio de hechizo de nivel superior.*** Ambos tipos de daño aumentan en 1d8 por cada nivel de espacio de hechizo por encima de 6.

## Vínculo de protección

*Abjuración de nivel 2 (Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción
**Rango:** Tocar
**Componentes:** V, S, M (un par de anillos de platino por valor de 50+ GP cada uno, que tú y el objetivo deben usar mientras dure)
**Duración:** 1 hora

Tocas a otra criatura dispuesta y creas una conexión mística entre tú y el objetivo hasta que el hechizo termine. Mientras el objetivo esté a 60 pies o menos de ti, obtiene un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación, y tiene resistencia a todo el daño. Además, cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad.

El hechizo termina si tus Puntos de Golpe caen a 0 o si tú y el objetivo quedan separados por más de 60 pies. También termina si el hechizo se lanza de nuevo sobre cualquiera de las criaturas conectadas.

## Respiración acuática

*Transmutación de nivel 3 (Druida, Explorador, Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción o ritual **Rango:** 30 pies
**Componentes:** V, S, M (una caña corta)
**Duración:** 24 horas

Este hechizo otorga a hasta diez criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que el hechizo termine. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración normal.

## Paseo del agua

*Transmutación de nivel 3 (Clérigo, Druida, Explorador, Hechicero)*

**Tiempo de lanzamiento:** Acción o ritual **Rango:** 30 pies

**Componentes:**V, S, M (un trozo de corcho)
**Duración:**1 hora

Este hechizo otorga la capacidad de moverse sobre cualquier superficie líquida, como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava, como si fuera tierra firme inofensiva (las criaturas que cruzan lava fundida aún pueden sufrir daño por el calor). Hasta diez criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance obtienen esta habilidad mientras dure.

Un objetivo afectado debe realizar una Acción Bonus para pasar de la superficie del líquido al líquido mismo y viceversa, pero si el objetivo cae en el líquido, pasa a través de la superficie al líquido de abajo.

## Web

*Conjuración de nivel 2 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S, M (un poco de telaraña)
**Duración:**Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telaraña pegajosa en un punto dentro del alcance. La telaraña llena un cubo de 6 metros mientras dura el ataque. La telaraña es Terreno Difícil y el área dentro de ella está Ligeramente Oscura.

Si las redes no están ancladas entre dos masas sólidas (como paredes o árboles) ni dispuestas sobre un suelo, una pared o un techo, se desploman sobre sí mismas y el hechizo termina al comienzo de tu siguiente turno. Las redes dispuestas sobre una superficie plana tienen una profundidad de 1,5 metros.

La primera vez que una criatura entra en las redes en un turno o comienza su turno allí, debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o tener la condición Restringido mientras esté en las redes o hasta que se libere.

Una criatura Restringida por las redes puede realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación contra hechizos. Si tiene éxito, deja de estar Restringida.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de telarañas de 1,5 metros expuesto al fuego se consume en un asalto, infligiendo 2d4 de daño de Fuego a cualquier criatura que comience su turno en el fuego.

### Extraño

*Ilusión de nivel 9 (Brujo, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear terrores ilusorios en la mente de otros. Cada criatura de tu elección en una esfera de 9 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo recibe 10d10 de daño psíquico y permanece en estado de Asustado mientras dure la tirada. Si tiene éxito, el objetivo solo recibe la mitad del daño.

Un objetivo atemorizado realiza una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada turno. Si falla, sufre 5d10 de daño psíquico. Si tiene éxito, el conjuro termina en ese objetivo.

### Paseo del viento

*Transmutación de nivel 6 (Druida)*

**Tiempo de lanzamiento:**1 minuto **Rango:**30 pies
**Componentes:**V, S, M (una vela)
**Duración:**8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance adoptan formas gaseosas mientras dura el hechizo, apareciendo como volutas de nube. En esta forma de nube, el objetivo tiene una velocidad de vuelo de 90 metros y puede flotar; es inmune al estado tumbado; y tiene resistencia al daño contundente, penetrante y cortante. Las únicas acciones que un objetivo puede realizar en esta forma son la acción de carrera o una acción mágica para comenzar a revertir a su forma normal. Revertir tarda 1 minuto, durante el cual el objetivo está aturdido. Hasta que el hechizo termine, el objetivo puede revertir a la forma de nube, lo que también requiere una acción mágica seguida de una transformación de 1 minuto.

Si un objetivo está en forma de nube y volando al terminar el efecto, desciende 18 metros por asalto durante 1 minuto hasta aterrizar, lo cual ocurre sin problemas. Si no puede aterrizar después de 1 minuto, cae la distancia restante.

### Muro de viento

*Evocación de nivel 3 (Druida, Explorador)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**120 pies
**Componentes:**V, S, M (un abanico y una pluma)
**Duración:**Concentración, hasta 1 minuto

Un muro de viento fuerte se alza desde el suelo en un punto que elijas dentro del alcance. Puedes construir el muro de hasta 15 metros de largo, 4,5 metros de alto y 30 centímetros de grosor. Puedes darle la forma que prefieras, siempre que siga un camino continuo. El muro durará todo el tiempo que dure.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área realiza una tirada de salvación de Fuerza y sufre 4d8 puntos de daño contundente si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

El fuerte viento mantiene a raya la niebla, el humo y otros gases. Las criaturas u objetos voladores, ya sean pequeños o de menor tamaño, no pueden atravesar el muro. Los materiales sueltos y ligeros introducidos en el muro vuelan hacia arriba. Las flechas, virotes y otros proyectiles comunes lanzados a objetivos tras el muro se desvían hacia arriba y fallan automáticamente. Las rocas lanzadas por gigantes o máquinas de asedio, así como proyectiles similares, no se ven afectados. Las criaturas en estado gaseoso no pueden atravesarlo.

### Desear

*Conjuración de nivel 9 (Hechicero, Mago)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**Ser
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

*Desear*Es el hechizo más poderoso que un mortal puede lanzar. Con solo hablar en voz alta, puedes alterar la realidad misma.

El uso básico de este hechizo es duplicar cualquier otro hechizo de nivel 8 o inferior. Si lo usas así, no necesitas cumplir ningún requisito para lanzarlo, ni siquiera componentes costosos. El hechizo simplemente surte efecto.

Alternativamente, puede crear uno de los siguientes efectos de su elección:

**Creación de objetos.**Crea un objeto de hasta Un objeto de 25.000 GP que no es mágico. El objeto no puede estar a más de 90 metros en ninguna dimensión y aparece en un espacio desocupado visible en el suelo.

**Salud instantánea.**Te permites a ti mismo y hasta Veinte criaturas que puedes ver para recuperar todos los Puntos de Golpe, y terminas todos los efectos sobre ellas enumerados en la*Mayor Restauración*deletrear.

**Resistencia.**Concedes hasta diez criaturas que Puedes ver la resistencia al tipo de daño que elijas. Esta resistencia es permanente.

**Inmunidad a hechizos.**Otorgas hasta diez criaturas a tu Puede ver inmunidad a un solo hechizo u otro efecto mágico durante 8 horas.

**Aprendizaje repentino.**Reemplazas una de tus hazañas con Otra dote para la que seas elegible. Pierdes todos los beneficios de la dote anterior y obtienes los de la nueva. No puedes reemplazar una dote que sea prerrequisito para cualquiera de tus otras dotes o características. **Rollo Rehacer.** Para deshacer un solo evento reciente, obligue a... una repetición de cualquier tirada de dados realizada en la última ronda (incluido tu último turno). La realidad se reconfigura para adaptarse al nuevo resultado. Por ejemplo, una*Desear* Un hechizo podría revertir la tirada de salvación fallida de un aliado o el golpe crítico de un enemigo. Puedes forzar que la repetición se realice con Ventaja o Desventaja, y eliges si usar la repetición o la tirada original. **Remodelar la realidad.**Quizás desees algo que no Incluido en cualquiera de los demás efectos. Para ello, expresa tu deseo al DJ con la mayor precisión posible. El DJ tiene gran libertad para decidir qué ocurre en tal caso; cuanto mayor sea el deseo, mayor será la probabilidad de que algo salga mal. Este hechizo podría simplemente fallar, el efecto deseado podría lograrse solo parcialmente, o podrías sufrir una consecuencia imprevista como resultado de cómo formulaste el deseo. Por ejemplo, desear que un villano muera podría impulsarte hacia un período en el que ese villano ya no esté vivo, eliminándote así del juego.

De igual manera, desear un objeto mágico legendario o un artefacto podría transportarte instantáneamente a la presencia de su dueño. Si tu deseo se cumple y sus efectos afectan a toda una comunidad, región o mundo, es probable que atraigas enemigos poderosos. Si tu deseo afecta a un dios, sus sirvientes divinos podrían intervenir al instante para impedirlo o para animarte a formularlo de una manera específica. Si tu deseo destruye el multiverso, tu deseo fracasa.

El estrés del casting*Desear*Producir cualquier efecto que no sea duplicar otro hechizo te debilita. Tras soportar ese estrés, cada vez que lances un hechizo hasta completar un Descanso Prolongado, recibes 1d10 de daño necrótico por nivel de ese hechizo. Este daño no se puede reducir ni prevenir de ninguna manera. Además, tu puntuación de Fuerza se convierte en 3 durante 2d4 días. Por cada día que pases descansando y sin hacer nada más que actividad ligera, tu tiempo de recuperación restante se reduce en 2 días. Finalmente, hay un 33 % de probabilidad de que no puedas lanzar hechizos. *Desear*Nunca más vuelvas a sufrir este estrés.

### Palabra de recuerdo

*Conjuración de nivel 6 (Clérigo)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**5 pies
**Componentes:**V
**Duración:**Instantáneo

Tú y hasta cinco criaturas voluntarias a menos de 1,5 metros de ti se teletransportan instantáneamente a un santuario previamente designado. Tú y cualquier criatura que se teletransporte contigo aparecen en el espacio desocupado más cercano al lugar que designaste al preparar tu santuario (ver más abajo). Si lanzas este hechizo sin preparar primero un santuario, no tiene efecto.

Debes designar un lugar, como un templo, como santuario lanzando este hechizo allí.

### Zona de la Verdad

*Encantamiento de nivel 2 (Bardo, Clérigo, Paladín)*

**Tiempo de lanzamiento:**Acción
**Rango:**60 pies
**Componentes:**V, S
**Duración:**10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 4,5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. Hasta que el hechizo termine, cualquier criatura que entre en el área del hechizo por primera vez en un turno o comience su turno allí realiza una tirada de salvación de Carisma. Si falla la tirada, una criatura no puede mentir deliberadamente mientras esté dentro del radio. Sabes si una criatura tiene éxito o falla en esta tirada.

Una criatura afectada es consciente del hechizo y puede evitar responder preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Dicha criatura puede ser evasiva, pero debe ser sincera.

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Glosario de reglas

## Convenciones del glosario

El glosario utiliza las siguientes convenciones:

**Etiquetas entre paréntesis.** Algunas entradas tienen una etiqueta entre corchetes. ets después del nombre de la entrada, como en "Ataque [Acción]". Una etiqueta (Acción, Área de Efecto, Actitud, Condición o Peligro) indica que una regla forma parte de una familia de reglas. Las etiquetas también incluyen entradas de glosario. **"Tú."** Las reglas del juego, en este glosario y en otros lugares, Dónde—suele hablar de algo que te sucede en el mundo del juego. Ese "tú" se refiere a la criatura u objeto al que se aplica la regla en un momento determinado de la partida. Por ejemplo, el "tú" en la condición tumbada es una criatura que actualmente tiene esa condición.

**"Véase también."** Algunas entradas del glosario incluyen una *Véase también* sección que apunta a otras entradas del glosario, a otras partes de este documento o a ambas.

**Sin términos obsoletos.** El glosario contiene definiciones de los términos de las reglas actuales únicamente. Si busca un término de una versión anterior de las reglas de la quinta edición, consulte el índice.

**Abreviaturas.** Las abreviaturas que se enumeran a continuación se aplican pera en este glosario y en otras partes de las reglas.

| | |
|---|---|
| **C.A.** | Clase de armadura |
| **do** | Concentración |
| **CE** | Mal caótico |
| **CG** | Caótico Bueno |
| Caramba. | Carisma |
| **CN** | Neutral caótico |
| Estafa. | Constitución |
| **CP** | Pieza(s) de cobre |
| **CR** | Clasificación de desafío |
| corriente continua | Clase de dificultad |
| Dexteridad. | Destreza |
| **EP** | Pieza(s) de Electrum |
| Gerente General | Maestro del juego |
| Médico de cabecera | pieza(s) de oro |
| **HP** | Punto(s) de golpe |
| **Int.** | Inteligencia |
| **LE** | Mal legal |
| **LG** | Bien legítimo |
| **LN** | Neutral legal |
| METRO | Material componente |
| norte | Neutral |
| nordeste | Neutral Mal |
| **NG** | Neutral Bueno |
| **PNJ** | No jugador personaje |
| **PB** | Bono de competencia |
| PÁGINAS | Pieza(s) de platino |
| **R** | Ritual |
| **S** | Somático componente |
| **SP** | Pieza(s) de plata |
| Estrada. | Fortaleza |
| **V** | Verbal componente |
| Wisconsin. | Sabiduría |
| **XP** | Experiencia Agujas) |

## Definiciones de reglas

A continuación se muestran las definiciones de varias reglas.

#### Comprobación de habilidad

Una prueba de habilidad es una prueba D20 que representa el uso de una de las seis habilidades (o una habilidad específica asociada con una habilidad) para superar un desafío. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20" y "Competencia").

#### Puntuación de habilidad y modificador

Una criatura tiene seis puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, cada una con un modificador correspondiente. Añade el modificador al realizar una tirada de D20 con la característica correspondiente o cuando una regla lo requiera. *Véase también* "Jugando el juego" ("Las seis habilidades").

### Acción

En tu turno, puedes realizar una acción. Elige cuál de las siguientes o entre las acciones especiales que ofrecen tus características. *Véase también* "Jugando el Juego" ("Acciones"). Estas acciones se definen en otras secciones de este glosario:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ataque | Esquivar | Influencia | Buscar |
| Estrellarse | Ayuda | Magia | Estudiar |
| Desacoplar | Esconder | Listo | Utilizar |

### Ventaja

Si tienes Ventaja en una tirada de D20, tira dos d20 y usa la tirada más alta. Una tirada no puede verse afectada por más de una Ventaja, y la Ventaja y la Desventaja en la misma tirada se cancelan mutuamente. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

### Aventura

Una aventura es una serie de encuentros. Al jugarlos, surge una historia. *Véase también* "Encontrar."

### Alineación

El alineamiento de una criatura describe, en términos generales, sus actitudes e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: uno identifica la moralidad (buena, mala o neutral) y el otro describe las actitudes hacia el orden (legal, caótico o neutral). Estos factores permiten nueve combinaciones posibles, como Legal Bueno y Neutral Malvado. *Véase también* "Creación de personajes" ("Crea tu personaje").

#### Aliado

Una criatura es tu aliada si es un miembro de tu grupo de aventureros, tu amigo, está de tu lado en el combate o es una criatura que las reglas o el DM designan como tu aliada.

## Área de efecto

Las descripciones de muchos hechizos y otras características especifican que tienen un área de efecto, que suele tener una de seis formas. Estas formas se definen en otras secciones de este glosario:

| | | |
|---|---|---|
| Cono | Cilindro | Línea |
| Cubo | Emanación | Esfera |

Un área de efecto tiene un punto de origen, una ubicación desde la que surge la energía del efecto. Las reglas de cada figura especifican cómo posicionar su punto de origen. Si todas las líneas rectas que se extienden desde el punto de origen hasta una ubicación en el área de efecto están bloqueadas, dicha ubicación no se incluye en el área de efecto.

Para bloquear una línea, una obstrucción debe proporcionar cobertura total. *Véase también* "Cubrir."

Si el creador de un área de efecto la coloca en un punto invisible y hay una obstrucción (como una pared) entre el creador y ese punto, el punto de origen surge en el lado cercano de la obstrucción.

### Clase de armadura

La Clase de Armadura (CA) es el número objetivo para una tirada de ataque. La CA representa la dificultad de alcanzar un objetivo.

Tu cálculo de CA base es 10 más tu modificador de Destreza. Si una regla te da otro cálculo de CA base, tú eliges cuál usar; no puedes usar más de uno. *Véase también* "Tirada de ataque."

### Entrenamiento con armadura

El entrenamiento con armaduras te permite usar armaduras de cierta categoría sin las siguientes desventajas. Si usas armadura ligera, media o pesada y no tienes entrenamiento con ella, tienes Desventaja en cualquier tirada de D20 que involucre Fuerza o Destreza, y no puedes lanzar hechizos. Si usas un Escudo y no tienes entrenamiento con él, no obtienes su bonificador de CA. *Véase también* "Desventaja" y "Equipo" ("Armadura").

## Ataque [Acción]

Cuando realizas la acción de Ataque, puedes realizar una tirada de ataque con un arma o un Golpe sin arma.

***Equipar y desequipar armas.*** Puedes equipar o desequipar un arma al realizar un ataque como parte de esta acción. Esto se hace antes o después del ataque. Si equipas un arma antes de un ataque, no necesitas usarla para ese ataque. Equipar un arma incluye desenvainarla o recogerla. Desequipar un arma incluye envainarla, guardarla o dejarla caer.

***Moviéndose entre ataques.*** Si te mueves en tu turno y tienes una característica, como Ataque adicional, que te da más de un ataque como parte de la acción de Ataque, puedes usar parte o la totalidad de ese movimiento para moverte entre esos ataques.

### Tirada de ataque

Una tirada de ataque es una prueba D20 que representa realizar un ataque con un arma, un golpe desarmado o un hechizo. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

## Actitud

Un monstruo tiene una actitud inicial hacia un personaje jugador: amistosa, hostil o indiferente. *Véase también* "Amistoso", "Hostil", "Indiferente" e "Influencia".

## Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo (llamado Sintonización) con ellos antes de poder usar sus propiedades mágicas. Una criatura puede tener Sintonización con un máximo de tres objetos mágicos a la vez. *Véase también* "Equipo" ("Objetos mágicos").

## Cegado [Condición]

Mientras tengas la condición de Cegado, experimentarás los siguientes efectos.

***No puedo ver.*** No puedes ver y fallas automáticamente en cualquier prueba de habilidad que requiera vista.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja, y tus tiradas de ataque tienen Desventaja.

## Visión ciega

Si tienes Visión Ciega, puedes ver dentro de un rango específico sin depender de la vista física. Dentro de ese rango, puedes ver cualquier cosa que no esté tras Cobertura Total, incluso si estás Cegado o en Oscuridad. Además, dentro de ese rango, puedes ver cualquier cosa que tenga la condición Invisible.

### Ensangrentado

Una criatura queda ensangrentada mientras le queden la mitad de sus puntos de vida o menos.

## Acción adicional

Una Acción Bonus es una acción especial que puedes realizar en el mismo turno que una acción anterior. No puedes realizar más de una Acción Bonus por turno, y solo puedes realizar una Acción Bonus si una regla lo indica explícitamente. *Véase también* "Jugando el juego" ("Acciones").

## Rompiendo objetos

Los objetos pueden ser dañados por ataques y algunos hechizos, siguiendo las reglas a continuación. Si un objeto es extremadamente frágil, el DJ puede permitir que una criatura lo rompa automáticamente con la acción Atacar o Utilizar.

***Clase de armadura.*** La tabla de clases de armadura de objetos sugiere CA para varias sustancias.

**Clase de armadura de objeto**

| C.A. | Sustancia | C.A. | Sustancia |
|---|---|---|---|
| 11 | Tela, papel, cuerda | 19 | Hierro, acero |
| 13 | Cristal, vidrio, hielo | 21 | Mitra |
| 15 | Madera | 23 | Adamantino |
| 17 | Piedra | | |

***Puntos de golpe.*** Un objeto se destruye cuando tiene 0 Puntos de Golpe. La tabla de Puntos de Golpe de Objetos sugiere Puntos de Golpe para objetos frágiles y resistentes, de tamaño Grande o pequeño. Para registrar los Puntos de Golpe de un objeto Enorme o Gigantesco, divídelo en secciones Grandes o pequeñas y registra los Puntos de Golpe de cada sección por separado. El DJ determina si destruir una parte de un objeto provoca su colapso completo.

**Puntos de golpe de objeto**

| Tamaño | Frágil | Resiliente |
|---|---|---|
| Pequeña (botella, candado) | 2 (1d4) | 5 (2d4) |
| Pequeño (pecho, laúd) | 3 (1d6) | 10 (3d6) |
| Medio (barril, araña) | 4 (1d8) | 18 (4d8) |
| Grande (carrito, mesa de comedor) | 5 (1d10) | 27 (5d10) |

***Tipos de daños y objetos.*** Los objetos tienen inmunidad al veneno y al daño psíquico. El DJ podría decidir que algunos tipos de daño sean más o menos efectivos contra un objeto. Por ejemplo, el daño contundente funciona bien para destrozar cosas, pero no para cortar. Los objetos de papel o tela podrían ser vulnerables al daño de fuego.

***Umbral de daño.*** Los objetos grandes, como los muros de un castillo, suelen tener una resistencia adicional representada por un umbral de daño. *Véase también* "Umbral de daño".

***Sin puntuaciones de habilidad.*** Un objeto carece de puntuaciones de característica a menos que una regla le asigne puntuaciones. Sin puntuaciones de característica, un objeto no puede realizar pruebas de característica y falla todas las tiradas de salvación.

## Luz brillante

La luz brillante es la iluminación normal. *Véase también* "Jugando el juego" ("Exploración").

## Quema [Peligro]

Una criatura u objeto en llamas recibe 1d4 de daño por Fuego al comienzo de cada turno. Como acción, puedes extinguir el fuego sobre ti mismo poniéndote en estado Tumbado y rodando por el suelo.

El fuego también se apaga si se apaga, se sumerge o se sofoca.

### Velocidad de madriguera

Una criatura con Velocidad de Madriguera puede usarla para moverse por arena, tierra, lodo o hielo. No puede excavar en roca sólida a menos que tenga un rasgo que se lo permita. *Véase también* "Velocidad."

## Campaña

Una campaña es una serie de aventuras. *Véase también* "Aventura."

## Broma

Un truco es un hechizo de nivel 0 que se lanza sin un espacio de hechizo. *Véase también* "Hechizos."

## Capacidad de llevar

Tu talla y tu puntuación de Fuerza determinan el peso máximo en libras que puedes cargar, como se muestra en la tabla de Capacidad de Carga. La tabla también muestra el peso máximo que puedes arrastrar, levantar o empujar.

Mientras arrastra, levanta o empuja peso que exceda el peso máximo que puede transportar, su velocidad no puede ser mayor a 5 pies.

**Capacidad de llevar**

| Tamaño de la criatura | Llevar | Arrastrar/Levantar/Empujar |
|---|---|---|
| Diminuto | Str. × 7,5 lb. | Str. × 15 lb. |
| Pequeño/Mediano | Str. × 15 lb. | Str. × 30 lb. |
| Grande | Str. × 30 lb. | Str. × 60 lb. |
| Enorme | Str. × 60 lb. | Str. × 120 lb. |
| Gigantesco | Str. × 120 lb. | Fuerza × 240 lb. |

### Clasificación de desafío

El Índice de Desafío (ID) resume la amenaza que representa un monstruo para un grupo de cuatro personajes. Compara el ID de un monstruo con el nivel de los personajes. Si el ID es alto, es probable que el monstruo represente un peligro. Si es bajo, es probable que represente una amenaza menor. Sin embargo, las circunstancias y el número de personajes pueden alterar significativamente la amenaza de un monstruo en la partida. La "Caja de Herramientas de Juego" ("Encuentros de Combate") ofrece orientación al DJ sobre el uso del ID al planificar posibles encuentros de combate. *Véase también* "Bloque de estadísticas".

## Hoja de personaje

Una hoja de personaje es un registro en papel o digital que utilizas para rastrear la información de tu personaje. *Véase también* ""Creación de personajes."

## Encantada [Condición]

Mientras tengas la condición Encantada, experimentarás los siguientes efectos.

***No puedes dañar al encantador.*** No puedes atacar al encantador ni apuntarle con habilidades dañinas o efectos mágicos.

***Ventaja social.*** El encantador tiene Ventaja en cualquier prueba de habilidad para interactuar contigo socialmente.

## Escalada

Mientras escalas, cada pie de movimiento cuesta 1 pie adicional (2 pies adicionales en terreno difícil). Ignoras este coste adicional si tienes Velocidad de Escalada y la usas para escalar.

A opción del DM, escalar una superficie resbaladiza o con pocos asideros podría requerir una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 exitosa.

#### Velocidad de ascenso

Se puede usar una Velocidad de escalada en lugar de Velocidad para atravesar una superficie vertical sin gastar el movimiento adicional normalmente asociado con la escalada. *Véase también* "Escalada" y "Velocidad".

## Concentración

Algunos hechizos y otros efectos requieren Concentración para mantenerse activos, como se especifica en sus descripciones. Si el creador del efecto pierde Concentración, este finaliza. Si el efecto tiene una duración máxima, su descripción especifica cuánto tiempo puede concentrarse: hasta 1 minuto, 1 hora o cualquier otra duración. El creador puede finalizar la Concentración en cualquier momento (sin necesidad de realizar ninguna acción). Los siguientes factores interrumpen la Concentración.

***Otro efecto de concentración.*** Pierdes la Concentración en un efecto en el momento en que comienzas a lanzar un hechizo que requiere Concentración o activas otro efecto que requiere Concentración.

***Daño.*** Si recibes daño, debes superar una tirada de salvación de Constitución para mantener la Concentración. La CD es igual a 10 o la mitad del daño recibido (redondeado hacia abajo), el número que sea mayor, hasta un máximo de 30.

***Incapacitado o muerto.*** Tu concentración termina si tienes la condición de Incapacitado o mueres.

## Condición

Una condición es un estado temporal del juego. Su definición indica cómo afecta a su destinatario, y diversas reglas definen cómo finalizarla. Este glosario define estas condiciones:

| | | |
|---|---|---|
| Cegado | Agarrado | Envenenado |
| Encantado | Incapacitado | Propenso |
| Ensordecido | Invisible | Contenido |
| Agotamiento | Paralizado | Aturdido |
| Atemorizado | Petrificado | Inconsciente |

Una condición no se acumula consigo misma; el destinatario puede tener una condición o no. La condición de Agotamiento es una excepción a esa regla.

## Cono [Área de efecto]

Un cono es un área de efecto que se extiende en línea recta desde un punto de origen en la dirección que su creador elige. El ancho de un cono en cualquier punto de su longitud es igual a la distancia de ese punto al punto de origen. Por ejemplo, un cono tiene 4,5 metros de ancho en un punto de su longitud que se encuentra a 4,5 metros del punto de origen. El efecto que crea un cono especifica su longitud máxima.

El punto de origen de un cono no está incluido en el área de efecto a menos que su creador decida lo contrario.

## Cubrir

La cobertura proporciona cierto grado de protección al objetivo que se encuentra detrás. Hay tres grados de cobertura, cada uno con un beneficio diferente: Media cobertura (+2 bonificador a las tiradas de salvación de CA y Destreza), Cobertura de tres cuartos (+5 bonificador a las tiradas de salvación de CA y Destreza) y Cobertura total (no puede ser objetivo directo). Si se encuentra detrás de más de un grado de cobertura, el objetivo solo se beneficia del grado más protector. *Véase también* "Jugando el juego" ("Combate").

#### Arrastrándose

Mientras te arrastras, cada pie de movimiento cuesta 1 pie adicional (2 pies adicionales en Terreno Difícil). *Véase también* "Velocidad."

## Criatura

Cualquier ser en el juego, incluido el personaje de un jugador, es una criatura. *Véase también* "Tipo de criatura".

## Tipo de criatura

Cada criatura, incluyendo cada personaje jugador, tiene una etiqueta en las reglas que identifica el tipo de criatura. La mayoría de los personajes jugadores son de tipo humanoide. Estos son los tipos de criatura del juego:

| | | |
|---|---|---|
| Aberración | Elemental | Monstruosidad |
| Bestia | Vidente | Rezumar |
| Celestial | Demonio | Planta |
| Construir | Gigante | No muertos |
| Dragón | Humanoide | |

Los tipos no tienen reglas en sí, pero algunas reglas del juego afectan a las criaturas de ciertos tipos de diferentes maneras.

## Golpe crítico

Si sacas un 20 en el d20 en una tirada de ataque, consigues un Golpe Crítico, y el ataque impacta independientemente de los modificadores o de la CA del objetivo. Un Golpe Crítico te permite tirar dados adicionales para el daño del ataque contra el objetivo. Tira todos los dados de daño del ataque dos veces y súmalos. Luego, añade los modificadores relevantes. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

## Cubo [Área de efecto]

Un cubo es un área de efecto que se extiende en línea recta desde un punto de origen ubicado en cualquier parte de una de sus caras. El efecto que crea un cubo especifica su tamaño, que es la longitud de cada lado.

El punto de origen de un Cubo no está incluido en el área de efecto a menos que su creador decida lo contrario.

#### Maldiciones

Algunos efectos del juego maldicen a una criatura o un objeto. El efecto que confiere una maldición define lo que esta hace. Las maldiciones pueden eliminarse mediante *Eliminar maldición* y *Mayor Restauración* hechizos u otra magia que termina explícitamente con las maldiciones.

## Cilindro [Área de efecto]

Un Cilindro es un área de efecto que se extiende en línea recta desde un punto de origen situado en el centro de su parte superior o inferior circular. El efecto que crea un Cilindro especifica el radio de su base y su altura.

El punto de origen de un cilindro está incluido en el área de efecto.

### Prueba D20

Las Pruebas D20 abarcan las tres tiradas principales de d20 del juego: pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación. Si algo en el juego afecta a las Pruebas D20, afecta a las tres tiradas. El DJ determina si una Prueba D20 está justificada en una circunstancia dada. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

# Daño

El daño representa un daño que hace que una criatura o un objeto pierda puntos de golpe.

### Tirada de daño

Una tirada de daño es una tirada de dados, ajustada por cualquier modificador aplicable, que inflige daño a un objetivo. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

# Umbral de daño

Una criatura u objeto con umbral de daño tiene inmunidad a todo daño a menos que reciba una cantidad de daño de un solo ataque o efecto igual o mayor que su umbral de daño; en cuyo caso, recibe todo el daño recibido. Cualquier daño que no alcance o supere el umbral de daño es superficial y no reduce los puntos de golpe. Por ejemplo, si un objeto tiene un umbral de daño de 10, no recibe daño si se le infligen 9 puntos de daño, ya que ese daño no supera el umbral. Si el mismo objeto recibe 11 puntos de daño, recibe todo ese daño.

## Tipos de daños

Los ataques y otros efectos dañinos infligen diferentes tipos de daño. Los tipos de daño no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la Resistencia, dependen de ellos. La tabla de Tipos de Daño ofrece ejemplos para ayudar al DJ a asignar un tipo a un nuevo efecto.

**Tipos de daños**

| Tipo | Ejemplos |
|---|---|
| Ácido | Líquidos corrosivos, enzimas digestivas. |
| Golpear | Objetos contundentes, constricción, caídas |
| Frío | Agua helada, ráfagas de hielo |
| Fuego | Llamas, calor insoportable |
| Fuerza | Energía mágica pura |
| Iluminación | Electricidad |
| Necrótico | Energía que drena la vida |
| Perforación | Colmillos, objetos perforantes |
| Veneno | Gas tóxico, veneno |
| Psíquico | Energía desgarradora |
| Radiante | Energía sagrada, radiación abrasadora |
| Cuchillada | Garras, objetos cortantes |
| Trueno | Sonido conmocionante |

## Oscuridad

Un área de oscuridad está muy oscurecida. *Véase también* "Muy oscuro" y "Jugando el juego" ("Exploración").

#### Visión en la oscuridad

Si tienes Visión en la Oscuridad, puedes ver en la penumbra dentro de un rango específico como si fuera luz brillante, y en la oscuridad dentro de ese rango como si fuera luz tenue. En esa oscuridad, los colores se distinguen solo como tonos de gris. *Véase también* "Jugando el juego" ("Exploración").

## Dash [Acción]

Al ejecutar la acción de Correr, obtienes movimiento adicional durante el turno actual. El aumento es igual a tu Velocidad después de aplicar cualquier modificador. Por ejemplo, con una Velocidad de 9 metros, puedes moverte hasta 18 metros en tu turno si corres. Si tu Velocidad de 9 metros se reduce a 4,5 metros, puedes moverte hasta 9 metros este turno si corres.

Si tienes una velocidad especial, como la de vuelo o la de nado, puedes usarla en lugar de tu velocidad al realizar esta acción. Tú eliges qué velocidad usar cada vez. *Véase también* "Velocidad."

### Muerto

Una criatura muerta no tiene puntos de vida y no puede recuperarlos a menos que primero sea revivida mediante magia como la *Resucitar a los muertos* o *Revivificar* Hechizo. Cuando se lanza un hechizo de este tipo, el espíritu sabe quién lo lanza y puede negarse. El espíritu de una criatura muerta ha abandonado el cuerpo y ha partido hacia los Planos Exteriores, y para revivirla es necesario invocar su regreso.

Si la criatura vuelve a la vida, el efecto de reanimación determina sus Puntos de Golpe actuales. Salvo que se indique lo contrario, la criatura vuelve a la vida con cualquier condición, contagio mágico o maldición que la afectara al morir, si la duración de dichos efectos aún persiste. Si la criatura murió con algún nivel de Agotamiento, regresa con 1 nivel menos. Si la criatura tenía Sintonía con uno o más objetos mágicos, ya no está sintonizada con ellos.

## Sordo [Condición]

Mientras tengas la condición de Sordo, experimentarás el siguiente efecto.

***No puedo oir.*** No puedes oír y fallas automáticamente en cualquier prueba de habilidad que requiera audición.

### Tiro de salvación de muerte

Un personaje jugador debe realizar una tirada de salvación de muerte (también llamada tirada de salvación de muerte) si comienza su turno con 0 puntos de golpe. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

## Deshidratación [Peligro]

Una criatura requiere una cantidad de agua al día según su tamaño, como se muestra en la tabla de Necesidades de Agua Diarias. Una criatura que bebe menos de la mitad del agua necesaria para un día gana 1 nivel de Agotamiento al final del día. El agotamiento causado por la deshidratación no se puede eliminar hasta que la criatura beba la cantidad total de agua necesaria para un día. *Véase también* "Agotamiento."

**Necesidades de agua por día**

| Tamaño | Agua | Tamaño | Agua |
|---|---|---|---|
| Diminuto | 1/4 galón | Grande | 4 galones |
| Pequeño | 1 galón | Enorme | 16 galones |
| Medio | 1 galón | Gigantesco | 64 galones |

## Terreno difícil

Si una casilla es Terreno Difícil, cada pie de movimiento en esa casilla cuesta 1 pie adicional. Por ejemplo, moverse 5 pies por Terreno Difícil cuesta 10 pies de movimiento. El Terreno Difícil no es acumulativo; una casilla puede ser Terreno Difícil o no.

Un espacio es Terreno Difícil si contiene alguno de los siguientes o algo similar:

- Una criatura que no sea Tiny ni tu aliado
- Muebles de tamaño adecuado para criaturas de su tamaño o más grandes.
- Fuertes nevadas, hielo, escombros o maleza.
- Líquido que se encuentra entre la espinilla y la cintura.
- Una abertura estrecha del tamaño adecuado para una criatura un tamaño más pequeña que tú.
- Una pendiente de 20 grados o más

### Clase de dificultad

Una Clase de Dificultad (CD) es el número objetivo para una prueba de característica o una tirada de salvación. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

## Luz tenue

Un área con luz tenue está ligeramente oscurecida. *Véase también* ""Ligeramente oscurecido" y "Jugando el juego" ("Exploración").

## Desventaja

Si tienes Desventaja en una tirada de D20, tira dos d20 y usa la tirada más baja. Una tirada no puede verse afectada por más de una Desventaja, y Ventaja y Desventaja en la misma tirada se cancelan mutuamente. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

### Desengancharse [Acción]

Si realizas la acción Desengancharte, tu movimiento no provoca Ataques de Oportunidad durante el resto del turno actual.

## Esquivar [Acción]

Si realizas la acción de Esquivar, obtienes los siguientes beneficios: hasta el comienzo de tu siguiente turno, cualquier tirada de ataque realizada contra ti tiene Desventaja si puedes ver al atacante y realizas tiradas de salvación de Destreza con Ventaja.

Pierdes estos beneficios si tienes la condición de Incapacitado o si tu Velocidad es 0.

## Emanación [Área de efecto]

Una emanación es un área de efecto que se extiende en línea recta desde una criatura u objeto en todas direcciones. El efecto que crea una emanación especifica la distancia a la que se extiende.

Una Emanación se mueve con la criatura u objeto que es su origen a menos que sea un efecto instantáneo o estacionario.

El origen de una Emanación (criatura u objeto) no está incluido en el área de efecto a menos que su creador decida lo contrario.

## Encontrar

Un encuentro es una escena de una aventura que forma parte de al menos uno de los tres pilares del juego: interacción social, exploración o combate. *Véase también* "Jugando el juego" ("Interacción social", "Exploración" y "Combate").

### Enemigo

Una criatura es tu enemiga si lucha contra ti en combate, trabaja activamente para hacerte daño o está designada como tu enemiga por las reglas o el DM.

## Agotamiento [Condición]

Mientras tengas el estado de Agotamiento, experimentarás los siguientes efectos.

***Niveles de agotamiento.*** Esta condición es acumulativa. Cada vez que la recibes, ganas 1 nivel de Agotamiento. Mueres si tu nivel de Agotamiento es 6.

***Pruebas D20 afectadas.*** Cuando realizas una prueba D20, la tirada se reduce en 2 veces tu nivel de Agotamiento.

***Velocidad reducida.*** Tu velocidad se reduce en una cantidad de pies igual a 5 veces tu nivel de agotamiento.

***Eliminando niveles de agotamiento.*** Al finalizar un Descanso Largo, se elimina 1 de tus niveles de Agotamiento. Cuando tu nivel de Agotamiento llega a 0, la condición termina.

#### Puntos de experiencia

A medida que superan desafíos y completan aventuras, los personajes ganan Puntos de Experiencia (PX), que otorga el Director de Juego. Cuando el total de PX de un personaje supera ciertos umbrales, su nivel sube. *Véase también* "Avance de nivel."

## Pericia

La Pericia es una característica que mejora el uso de una competencia de habilidad. Al realizar una prueba de habilidad con una competencia de habilidad en la que tienes Pericia, tu Bonificación de Competencia se duplica para esa prueba, a menos que la bonificación se duplique con otra característica.

Si obtienes Pericia, la obtienes en una habilidad en la que seas competente. No puedes tener Pericia en la misma habilidad más de una vez.

*Véase también* "Jugando el juego" ("Competencia").

## Caída [Peligro]

Una criatura que cae recibe 1d6 de daño contundente al final de la caída por cada 10 pies de caída, hasta un máximo de 20d6. Al aterrizar, queda tumbada a menos que evite recibir daño de la caída.

Una criatura que cae al agua u otro líquido puede usar su Reacción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) CD 15 y golpear la superficie con la cabeza o los pies. Con éxito, el daño resultante de la caída se reduce a la mitad.

## Vuelo

Diversos efectos permiten a una criatura volar. Mientras vuelas, te caes si estás incapacitado o tumbado, o si tu velocidad de vuelo se reduce a 0. Puedes mantenerte en el aire en esas circunstancias si puedes planear. *Véase también* ""Caída" y "Velocidad de vuelo".

#### Velocidad de vuelo

Puedes usar la Velocidad de Vuelo para viajar por el aire. Mientras tengas Velocidad de Vuelo, puedes permanecer en el aire hasta aterrizar, caer o morir. *Véase también* ""Volar" y "Velocidad".

## Amistoso [Actitud]

Una criatura amistosa te ve con buenos ojos. Tienes Ventaja en una prueba de característica para influir en una criatura amistosa. *Véase también* "Influencia."

## Asustado [Condición]

Mientras tienes el estado de Miedo, experimentas los siguientes efectos.

***Comprobaciones de habilidad y ataques afectados.*** Tienes Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras la fuente del miedo esté dentro de la línea de visión.

***No se puede acercar.*** No puedes acercarte voluntariamente a la fuente del miedo.

## Agarrado [Condición]

Mientras tengas la condición Agarrado, experimentarás los siguientes efectos.

***Velocidad 0.*** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar. ***Ataques afectados.*** Tienes Desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no sea el luchador.

***Móvil.*** El luchador puede arrastrarte o llevarte cuando se mueve, pero cada pie de movimiento le cuesta 1 pie extra a menos que seas Pequeño o dos o más tamaños más pequeño que él.

#### Aferramiento

Una criatura puede aferrar a otra criatura. Los personajes suelen aferrarse usando un Golpe Desarmado. Muchos monstruos tienen ataques especiales que les permiten aferrar rápidamente a sus presas. Independientemente de cómo se inicie el aferramiento, este sigue estas reglas. *Véase también* ""Golpe desarmado" y "Agarrado".

***Condición de lucha.*** Agarrar con éxito a una criatura le otorga la condición de Agarrado.

***Una pinza por mano.*** Una criatura debe tener una mano libre para aferrar a otra. Algunos bloques de estadísticas y efectos de juego permiten a una criatura aferrarse usando un tentáculo, unas fauces u otra parte del cuerpo. Sea cual sea la parte que use el agarrador, solo puede aferrar a una criatura a la vez con esa parte, y no puede usarla para seleccionar a otra criatura a menos que finalice el agarrador.

***Poniendo fin a un agarre.*** Una criatura agarrada puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) contra la CD de escape de la criatura agarrada, finalizando su condición si tiene éxito. La condición también finaliza si el agarrador tiene la condición de Incapacitado o si la distancia entre el objetivo agarrado y el agarrador excede el alcance de la criatura agarrada. Además, el agarrador puede liberar al objetivo en cualquier momento (sin acción).

## Peligro

Un peligro es un peligro ambiental. *Véase también* "Ardor", "Deshidratación", "Caída", "Desnutrición" y "Asfixia".

#### Cicatrización

La curación es la forma de recuperar puntos de vida. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

## Muy oscurecido

Tienes la condición de Cegado mientras intentas ver algo en un espacio muy oscurecido. *Véase también* "Cegado", "Oscuridad" y "Jugando el juego" ("Exploración").

## Ayuda [Acción]

Cuando realiza la acción Ayuda, realiza una de las siguientes acciones.

***Ayudar en una prueba de habilidad.*** Elige una de tus habilidades o competencias con herramientas y un aliado que esté cerca

Suficiente para que puedas asistirle verbal o físicamente cuando realice una prueba de habilidad. Ese aliado tiene Ventaja en la siguiente prueba de habilidad que realice con la habilidad o herramienta elegida. Este beneficio caduca si el aliado no lo usa antes del comienzo de tu siguiente turno. El DJ tiene la última palabra sobre si tu asistencia es posible.

***Ayudar en una tirada de ataque.***Distraes momentáneamente a un enemigo a 1,5 metros de ti, lo que otorga Ventaja a la siguiente tirada de ataque de uno de tus aliados contra ese enemigo. Este beneficio expira al comienzo de tu siguiente turno.

## Inspiración heroica

Si tú (un personaje jugador) tienes Inspiración Heroica, puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de tirarlo, y debes usar la nueva tirada.

Si obtienes Inspiración heroica pero ya la tienes, se pierde a menos que se la des a un personaje jugador que no la tenga.

### Ocultar [Acción]

Con la acción de Esconderse, intentas ocultarte. Para ello, debes superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15 mientras estás Muy Oculto o tras una Cobertura de Tres Cuartos o Cobertura Total, y debes estar fuera de la línea de visión del enemigo; si puedes ver a una criatura, puedes discernir si ella te ve a ti.

Con una prueba exitosa, obtienes la condición de Invisible mientras estás oculto. Anota el total de tu prueba, que es la CD para que una criatura te encuentre con una prueba de Sabiduría (Percepción).

Dejas de estar oculto inmediatamente después de que ocurra cualquiera de las siguientes situaciones: haces un sonido más fuerte que un susurro, un enemigo te encuentra, realizas una tirada de ataque o lanzas un hechizo con un componente Verbal.

#### Salto de altura

Al realizar un Salto de Altura, saltas una distancia equivalente a 3 pies más tu modificador de Fuerza (mínimo 0 pies) si te mueves al menos 10 pies a pie inmediatamente antes del salto. Al realizar un Salto de Altura desde parado, solo puedes saltar la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada pie de salto cuesta 1 pie de movimiento.

Puedes extender los brazos la mitad de tu altura durante el salto. Así, puedes alcanzar una distancia igual a la altura del salto más 1.5 veces tu altura.

#### Dados de puntos de golpe

Los Dados de Puntos de Golpe, o Dados de Golpe para abreviar, ayudan a determinar el máximo de Puntos de Golpe de un personaje jugador, como se explica en "Creación de Personajes". La mayoría de los monstruos también tienen Dados de Golpe. Una criatura puede gastar Dados de Golpe durante un Descanso Corto para recuperar Puntos de Golpe.*Véase también*"“Breve descanso.”

#### Puntos de golpe

Los Puntos de Golpe (PV) miden la dificultad de matar o destruir una criatura u objeto. El daño reduce los Puntos de Golpe y la sanación los restaura. No puedes tener más Puntos de Golpe que tu máximo, ni menos de 0.*Véase también* “Romper objetos” y “Jugar el juego” (“Daño y curación”).

## Actitud hostil

Una criatura hostil te ve con malos ojos. Tienes Desventaja en una prueba de característica para influir en una criatura hostil.*Véase también*"Influencia."

## Flotar

Algunas criaturas pueden flotar, como se indica en sus bloques de estadísticas, y algunos hechizos y otros efectos otorgan la capacidad de flotar. Flotar mientras vuelas evita que caigas en ciertas circunstancias.*Véase también* "Vuelo."

### Ilusiones

Los hechizos y otros efectos a veces crean ilusiones mágicas. Dicho efecto define qué hace la ilusión y a qué sentidos o facultades mentales engaña.

Si una ilusión se manifiesta en el espacio, es insustancial e ingrávida, pero parece verse afectada por el entorno como si fuera real, a menos que el efecto que la creó especifique lo contrario. Por ejemplo, la ilusión visual de una criatura proyecta sombras y reflejos, y el viento parece afectar a la criatura ilusoria. De igual manera, una ilusión audible resuena en un espacio con eco.

### Inmunidad

Si tienes inmunidad a un tipo de daño o una condición, no te afecta de ninguna manera.

## Armas improvisadas

Un arma improvisada es un objeto que se usa como arma improvisada, como un cristal roto, la pata de una mesa o una sartén. Un arma simple o marcial también se considera improvisada si se usa de forma contraria a su diseño. Si se usa un arma a distancia para realizar un ataque cuerpo a cuerpo o lanzar un arma cuerpo a cuerpo sin la propiedad de lanzamiento, el arma se considera improvisada. Un arma improvisada sigue las reglas a continuación.

***Competencia.***No añadas tu bonificación de competencia a las tiradas de ataque con un arma improvisada.

***Daño.***Si impacta, el arma inflige 1d4 de daño de un tipo que el DM considera apropiado para el objeto.

***Rango.***Si lanzas el arma, tiene un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies.

***Equivalentes de armas.***Si un arma improvisada se asemeja a un arma simple o marcial, el DJ puede indicar que funciona como tal y usar sus reglas. Por ejemplo, el DJ podría tratar la pata de una mesa como un garrote.

## Incapacitado [Condición]

Mientras tengas la condición de Incapacitado, experimentarás los siguientes efectos.

***Inactivo.*** No puedes realizar ninguna acción, acción adicional ni reacción.

***Sin concentración.*** Tu concentración está rota. ***Sin habla.*** No puedes hablar

***Sorprendido.*** Si estás incapacitado cuando tiras Iniciativa, tienes Desventaja en la tirada.

## Indiferente [Actitud]

Una criatura indiferente no tiene intención de ayudarte ni de obstaculizarte. La indiferencia es la actitud por defecto de un monstruo. *Véase también* "Influencia."

## Influencia [Acción]

Con la acción Influencia, incitas a un monstruo a hacer algo. Describe o interpreta cómo te comunicas con él. ¿Intentas engañarlo, intimidarlo, divertirlo o persuadirlo sutilmente? El DJ determina si el monstruo se muestra dispuesto, reacio o indeciso ante tu interacción; esta determinación determina si es necesaria una prueba de habilidad, como se explica a continuación.

***Deseoso.*** Si tu impulso se alinea con los deseos del monstruo, no es necesaria ninguna prueba de habilidad; el monstruo cumple tu petición de la forma que prefiere.

***Reacio.*** Si tu impulso es repugnante para el monstruo o contrario a su alineamiento, no es necesaria ninguna prueba de habilidad; no cumple.

***Vacilante.*** Si instas al monstruo a hacer algo que duda, debes realizar una prueba de característica, que se ve afectada por su actitud: Indiferente, Amistosa u Hostil, cada una de las cuales se define en este glosario. La tabla de Pruebas de Influencia sugiere qué prueba de característica realizar según tu interacción con el monstruo. El DJ elige la prueba, cuya CD predeterminada es 15 o la puntuación de Inteligencia del monstruo, la que sea mayor. Si la prueba tiene éxito, el monstruo obedece. Si falla, debes esperar 24 horas (o el tiempo que establezca el DJ) antes de volver a instarlo de la misma manera.

**Controles de influencia**

| Comprobación de habilidad | Interacción |
|---|---|
| Carisma (Engaño) | Engañando a un monstruo que te entiende |
| Carisma (Intimidación) | Intimidar a un monstruo |
| Carisma (Actuación) | Divirtiendo a un monstruo |
| Carisma (Persuasión) | Persuadir a un monstruo que te entiende |
| Sabiduría (Manejo de Animales) | Engatusar suavemente a una Bestia o Monstruosidad |

## Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Las reglas de combate de "Jugando" explican cómo tirar la iniciativa.

A veces, un DJ puede hacer que los combatientes usen sus puntuaciones de Iniciativa en lugar de tirar la Iniciativa. Tu puntuación de Iniciativa es igual a 10 más tu modificador de Destreza. Si tienes Ventaja en las tiradas de Iniciativa, aumenta tu puntuación de Iniciativa en 5. Si tienes Desventaja en esas tiradas, disminuye esa puntuación en 5. *Véase también* "Jugando el juego" ("Combate").

## Invisible [Condición]

Mientras tengas la condición Invisible, experimentarás los siguientes efectos.

***Sorpresa.*** Si eres Invisible cuando tiras Iniciativa, tienes Ventaja en la tirada.

***Excusado.*** No te afecta ningún efecto que requiera que su objetivo sea visible, a menos que su creador pueda verte de alguna manera. Cualquier equipo que lleves puesto o que lleves también queda oculto.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Desventaja, y tus tiradas de ataque tienen Ventaja. Si una criatura puede verte de alguna manera, no obtienes este beneficio contra ella.

# Saltar

Cuando saltas, realizas un salto de longitud (horizontal) o un salto de altura (vertical). *Véase también* ""Salto de longitud" y "Salto de altura".

## Noqueando a una criatura

Cuando reducirías los Puntos de Golpe de una criatura a 0 con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes reducirla a 1. La criatura queda entonces inconsciente y comienza un Descanso Corto.

La criatura permanece inconsciente hasta que recupere sus puntos de golpe o hasta que alguien utilice una acción para administrarle primeros auxilios, lo que requiere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 exitosa.

### Ligeramente oscurecido

Tienes Desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para ver algo en un espacio Ligeramente Obscurecido. *Véase también* ""Luz tenue" y "Jugando el juego" ("Exploración").

## Línea [Área de efecto]

Una Línea es un área de efecto que se extiende desde un punto de origen en línea recta a lo largo de su longitud y cubre un área definida por su ancho. El efecto que crea una Línea especifica su longitud y ancho.

El punto de origen de una Línea no está incluido en el área de efecto a menos que su creador decida lo contrario.

### Salto de longitud

Cuando haces un salto de longitud, saltas horizontalmente una cantidad de pies hasta tu puntuación de Fuerza si

Muévete al menos 3 metros inmediatamente antes del salto. Al realizar un salto de longitud desde parado, solo puedes saltar la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada metro que saltes cuesta 30 centímetros de movimiento.

Si aterrizas en Terreno Difícil, debes tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o tener la condición Tumbado.

Esta regla de salto de longitud asume que la altura del salto no importa, como al cruzar un arroyo o un abismo. A discreción del DJ, debes superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para superar un obstáculo bajo (no más alto que un cuarto de la distancia del salto), como un seto o un muro bajo. De lo contrario, chocas contra el obstáculo.

#### Descanso largo

Un Descanso Largo es un periodo de inactividad prolongado (al menos 8 horas) disponible para cualquier criatura. Durante un Descanso Largo, duermes al menos 6 horas y no realizas más de 2 horas de actividad ligera, como leer, hablar, comer o hacer guardia.

Durante el sueño, estás inconsciente. Tras finalizar un descanso prolongado, debes esperar al menos 16 horas antes de comenzar otro.

***Beneficios del Descanso.***Para iniciar un Descanso Prolongado, debes tener al menos 1 Punto de Golpe. Al finalizar el descanso, obtienes los siguientes beneficios:

**Recupera todos los HP.**Recuperarás todos los puntos de vida perdidos y todos Dados de Puntos de Golpe gastados. Si tu máximo de Puntos de Golpe se redujo, vuelve a la normalidad.

**Puntuaciones de habilidad restauradas.**Si alguna de tus habilidades Las puntuaciones se redujeron y vuelven a la normalidad.

**Agotamiento reducido.**Si tienes el Agotamiento condición, su nivel disminuye en 1.

**Característica especial.**Algunas funciones se recargan mediante un Descanso prolongado. Si tienes esta función, se recarga como se indica en su descripción.

***Interrumpiendo el descanso.***Un descanso largo se detiene por las siguientes interrupciones:

- Iniciativa continua
- Lanzar un hechizo que no sea un truco
- Recibir cualquier daño
- 1 hora de caminata u otro esfuerzo físico

Si descansaste al menos 1 hora antes de la interrupción, obtienes los beneficios de un Descanso Corto.*Véase también*"Breve descanso."

Puedes reanudar un Descanso Largo inmediatamente después de una interrupción. Si lo haces, el descanso requiere una hora adicional por cada interrupción para finalizar.

## Magia [Acción]

Cuando realizas la acción Mágica, lanzas un hechizo que tiene un tiempo de lanzamiento de una acción o usas una característica o un objeto mágico que requiere una acción Mágica para activarse.

Si lanzas un hechizo con un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más, debes realizar la acción de Magia en cada turno de ese lanzamiento y mantener la Concentración mientras lo haces. Si tu Concentración se rompe, el hechizo falla, pero no gastas un espacio de hechizo.*Véase también*" Concentración."

## Efecto mágico

Un efecto es mágico si es creado por un hechizo, un objeto mágico o un fenómeno que una regla etiqueta como mágico.

## Desnutrición [Peligro]

Una criatura necesita una cantidad de alimento al día según su tamaño, como se muestra en la tabla de Necesidades de Alimento Diarias. Una criatura que come, pero consume menos de la mitad de la comida necesaria para un día, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o ganar 1 nivel de Agotamiento al final del día. Una criatura que no come durante 5 días gana automáticamente 1 nivel de Agotamiento al final del quinto día, así como un nivel adicional al final de cada día subsiguiente sin comer.

El agotamiento causado por la desnutrición no se puede eliminar hasta que la criatura coma la cantidad completa de comida necesaria para un día.*Véase también*"Agotamiento."

**Necesidades alimentarias por día**

| Tamaño | Alimento | Tamaño | Alimento |
|---|---|---|---|
| Diminuto | 1/4 libra | Grande | 4 libras |
| Pequeño | 1 libra | Enorme | 16 libras |
| Medio | 1 libra | Gigantesco | 64 libras |

## Monstruo

Un monstruo es una criatura controlada por el DM, incluso si la criatura es benévola.*Véase también*""Criatura" y "NPC".

## Personaje no jugador

Un personaje no jugador (PNJ) es un monstruo que tiene un nombre personal y una personalidad distintiva.*Véase también* "Monstruo."

## Objeto

Un objeto es una cosa inerte y distinta. Las cosas compuestas, como los edificios, comprenden más de un objeto.*Véase también*""Romper objetos".

## Espacio ocupado

Un espacio está ocupado si hay una criatura en él o si está completamente lleno de objetos.

## Ataques de oportunidad

Puedes realizar un Ataque de Oportunidad cuando una criatura que ves deja tu alcance usando su acción, su Acción Bonus, su Reacción o una de sus velocidades. Para realizar el Ataque de Oportunidad, realiza una Reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un Golpe Desarmado contra la criatura provocadora. El ataque ocurre justo antes de que la criatura deje tu alcance.*Véase también*"Jugando el juego" ("Combate").

## Paralizado [Condición]

Mientras tengas la condición Paralizada, experimentarás los siguientes efectos.

***Incapacitado.*** Usted tiene la condición de incapacitado.

***Velocidad 0.*** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar. ***Tiradas de salvación afectadas.*** Fallarás automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja.

***Golpes críticos automáticos.*** Cualquier tirada de ataque que te golpee es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ti.

## Percepción pasiva

La Percepción Pasiva es una puntuación que refleja la percepción general de una criatura de su entorno. El DJ utiliza esta puntuación para determinar si una criatura percibe algo sin realizar conscientemente una tirada de Sabiduría (Percepción).

La Percepción Pasiva de una criatura es igual a 10 más su bonificación a la prueba de Sabiduría (Percepción). Si la criatura tiene Ventaja en dichas pruebas, aumenta la puntuación en 5. Si la criatura tiene Desventaja, disminuye la puntuación en 5. Por ejemplo, un personaje de nivel 1 con Sabiduría 15 y competencia en Percepción tiene una Percepción Pasiva de 14 (10 + 2 + 2). Si ese personaje tiene Ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción), la puntuación se convierte en 19.

## Por día

Si una regla dice que puedes usar algo una cierta cantidad de veces por día, eso significa que debes terminar un Descanso Largo para usarlo nuevamente luego de que se acaben los usos.

## Petrificado [Condición]

Mientras tengas el estado Petrificado, experimentarás los siguientes efectos.

***Convertido en sustancia inanimada.*** Te transformas, junto con cualquier objeto no mágico que lleves puesto o que lleves, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer.

***Incapacitado.*** Usted tiene la condición de incapacitado.

***Velocidad 0.*** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja.

***Tiradas de salvación afectadas.*** Fallarás automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

***Resistir daños.*** Tienes resistencia a todo daño.

***Inmunidad al veneno.*** Tienes inmunidad a la condición de envenenado.

### Personaje del jugador

Un personaje jugador es un personaje controlado por un jugador. *Véase también* "Creación de personajes."

## Envenenado [Condición]

Mientras tengas el estado de Envenenado, experimentarás el siguiente efecto.

***Comprobaciones de habilidad y ataques afectados.*** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

## Posesión

Algunos efectos hacen que una criatura sea poseída por otra criatura o entidad. Un efecto posesivo define cómo opera la posesión. La posesión puede prevenirse mediante... *Protección contra el mal y el bien* hechizo y terminó por el *Disipar el mal y el bien* deletrear.

### Competencia

Si tienes competencia con algo, puedes añadir tu Bonificación de Competencia a cualquier Tirada de D20 que hagas con ese objeto. Una criatura puede tener competencia en una habilidad o tirada de salvación, o con un arma o herramienta. *Véase también* "Jugando el juego" ("Competencia").

## Prono [Condición]

Mientras tengas la condición Prono, experimentarás los siguientes efectos.

***Movimiento restringido.*** Tus únicas opciones de movimiento son arrastrarte o gastar una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu Velocidad (redondeando hacia abajo) para enderezarte y así terminar la condición. Si tu Velocidad es 0, no puedes enderezarte.

***Ataques afectados.*** Tienes Desventaja en las tiradas de ataque. Una tirada de ataque contra ti tiene Ventaja si el atacante está a menos de 1,5 metros de ti. De lo contrario, esa tirada de ataque tiene Desventaja.

### Alcanzar

Una criatura tiene un alcance de 5 pies a menos que una regla diga lo contrario.

## Reacción

Una Reacción es una acción especial que se realiza en respuesta a un disparador definido en su descripción. Puedes realizar una Reacción en el turno de otra criatura, y si la realizas en tu turno, puedes hacerlo incluso si también realizas una acción, una Acción Bonus o ambas. Una vez que realizas una Reacción, no puedes realizar otra hasta el comienzo de tu siguiente turno. El Ataque de Oportunidad es una Reacción disponible para todas las criaturas. *Véase también* ""Ataques de oportunidad" y "Jugando el juego" ("Acciones").

## Listo [Acción]

Realizas la acción de Preparar para esperar una circunstancia específica antes de actuar. Para ello, realizas esta acción en tu turno, lo que te permite actuar mediante una Reacción antes del inicio de tu siguiente turno.

Primero, decides qué circunstancia perceptible activará tu Reacción. Luego, eliges la acción que realizarás en respuesta a ese desencadenante, o eliges aumentar tu Velocidad en respuesta a él. Algunos ejemplos incluyen: «Si el cultista pisa el

"trampilla, tiraré de la palanca que la abre", y "Si el zombi se pone a mi lado, me alejo".

Cuando se produce el detonante, puedes tomar tu Reacción inmediatamente después de que finalice el detonante o ignorarlo.

Al preparar un hechizo, lo lanzas de forma normal (gastando los recursos utilizados), pero retienes su energía, que liberas con tu reacción al activarse. Para estar preparado, un hechizo debe tener un tiempo de lanzamiento igual a una acción, y retener su magia requiere concentración, que puedes mantener hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si se rompe la concentración, el hechizo se disipa sin surtir efecto.

## Resistencia

Si tienes resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo). La resistencia solo se aplica una vez por cada daño. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

## Restringido [Condición]

Mientras tengas la condición Restringida, experimentarás los siguientes efectos.

***Velocidad 0.*** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar. ***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja, y tus tiradas de ataque tienen Desventaja.

***Tiradas de salvación afectadas.*** Tienes Desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

## Ritual

Si tienes preparado un hechizo con la etiqueta Ritual, puedes lanzarlo como tal. La versión Ritual tarda 10 minutos más en lanzarse de lo normal. Además, no consume espacio de hechizo, lo que significa que no puede lanzarse a un nivel superior. *Véase también* "Hechizos."

# Redondear

Al dividir o multiplicar un número en el juego, redondea hacia abajo si obtienes una fracción, incluso si esta es un medio o mayor. Algunas reglas hacen una excepción y te indican que debes redondear hacia arriba.

### Ahorrar

Salvación es otro nombre para una tirada de salvación. *Véase también* "Tirada de salvación".

### Tiro de salvación

Una tirada de salvación, también llamada tirada de salvación, representa un intento de evitar o resistir una amenaza. Normalmente, solo se realiza una tirada de salvación cuando una regla lo exige, pero se puede decidir fallar la tirada sin tirar. El resultado de una tirada de salvación se detalla en el efecto que la permitió. Si un objetivo se ve obligado a realizar una tirada de salvación y no tiene la puntuación de característica utilizada, falla automáticamente. *Véase también* "Jugando el juego" ("Pruebas D20").

## Buscar [Acción]

Al realizar la acción de Buscar, realizas una prueba de Sabiduría para discernir algo que no es obvio. La tabla de Buscar sugiere qué habilidades son aplicables al realizar esta acción, según lo que intentes detectar.

### Buscar

| Habilidad | Cosa a detectar |
|---|---|
| Conocimiento | Estado mental de la criatura |
| Medicamento | Enfermedad de la criatura o causa de muerte |
| Percepción | Criatura u objeto oculto |
| Supervivencia | Pistas o comida |

## Cambio de forma

Si un efecto, como Forma salvaje o el *Organismo polimorfo* Hechizo que te permite cambiar de forma; su descripción especifica qué te sucede. A menos que la descripción indique lo contrario, cualquier efecto que tengas (condiciones, hechizos, maldiciones, etc.) se transfiere de una forma a otra. Regresas a tu forma original si mueres.

### Descanso corto

Un Descanso Breve es un periodo de inactividad de una hora, durante el cual una criatura no hace nada más extenuante que leer, hablar, comer o hacer guardia. Para iniciar un Descanso Breve, debes tener al menos 1 Punto de Golpe.

***Beneficios del Descanso.*** Al terminar el resto obtendrás los siguientes beneficios:

**Gastar dados de puntos de vida.** Puedes pasar uno o más Usa tus Dados de Puntos de Golpe para recuperarlos. Por cada Dado de Puntos de Golpe que gastes de esta manera, tira el dado y súmale tu modificador de Constitución. Recuperarás Puntos de Golpe equivalentes al total (mínimo 1 Punto de Golpe). Puedes decidir gastar un Dado de Puntos de Golpe adicional después de cada tirada.

**Característica especial.** Algunas funciones se recargan mediante un Descanso breve. Si tienes esta función, se recarga como se indica en su descripción.

***Interrumpiendo el descanso.*** Un descanso breve se detiene por las siguientes interrupciones:

- Iniciativa continua
- Lanzar un hechizo que no sea un truco
- Recibir cualquier daño

Un descanso breve interrumpido no aporta ningún beneficio.

# Efectos simultáneos

Si dos o más cosas ocurren simultáneamente en un turno, quien esté en la mesa de juego (jugador o DJ) decide el orden en que ocurren. Por ejemplo, si dos efectos ocurren al comienzo del turno de un personaje jugador, el jugador decide cuál ocurre primero.

#### Tamaño

Una criatura u objeto pertenece a una categoría de tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gigantesco. El tamaño de una criatura determina cuánto espacio ocupa en combate. El tamaño de un objeto afecta sus Puntos de Golpe. *Véase también* ""Romper objetos" y "Jugar el juego" ("Combate").

#### Habilidad

Una habilidad es un área de especialización asociada a una prueba de característica. Si tienes competencia en una habilidad, puedes añadir tu Bonificación de Competencia al realizar una prueba de característica asociada a esa habilidad. *Véase también* "Jugando el juego" ("Competencia").

#### Velocidad

Una criatura tiene una Velocidad, que es la distancia en pies que la criatura puede cubrir cuando se mueve en su turno. *Véase también* "Escalar", "Gatear", "Volar", "Saltar", "Nadar" y "Jugar el juego" ("Combate").

***Velocidades especiales.*** Algunas criaturas tienen velocidades especiales, como la de excavación, la de trepar, la de vuelo o la de nado, cada una de las cuales se define en este glosario. Si tienes más de una velocidad, elige cuál usar al moverte; puedes cambiar entre ellas durante el movimiento. Al cambiar, se resta la distancia recorrida a la nueva velocidad. El resultado determina la distancia adicional que puedes moverte. Si el resultado es 0 o menos, no puedes usar la nueva velocidad durante el movimiento actual. Por ejemplo, si tienes una Velocidad de 30 y una Velocidad de Vuelo de 40, podrías volar 3 metros, caminar 3 metros y saltar para volar 6 metros más.

***Cambios en sus velocidades.*** Si un efecto aumenta o disminuye tu Velocidad durante un tiempo, cualquier Velocidad especial que tengas aumenta o disminuye en la misma cantidad durante el mismo periodo. Por ejemplo, si tu Velocidad se reduce a 0 y tienes Velocidad de Escalada, tu Velocidad de Escalada también se reduce a 0. De igual forma, si tu Velocidad se reduce a la mitad y tienes Velocidad de Vuelo, tu Velocidad de Vuelo también se reduce a la mitad.

#### Deletrear

Un hechizo es un efecto mágico que tiene las características descritas en "Hechizos".

#### Ataque de hechizo

Un ataque de hechizo es una tirada de ataque realizada como parte de un hechizo u otro efecto mágico. *Véase también* ""Hechizos" ("Lanzar hechizos").

#### Enfoque de lanzamiento de hechizos

Un Foco de Lanzamiento de Hechizos es un objeto que ciertas criaturas pueden usar en lugar de los componentes materiales de un hechizo si estos no son consumidos por el hechizo ni tienen un coste especificado. Algunas clases permiten a sus miembros usar ciertos tipos de Focos de Lanzamiento de Hechizos. *Véase también* " "Hechizos" ("Lanzar hechizos").

## Esfera [Área de efecto]

Una esfera es un área de efecto que se extiende en línea recta desde un punto de origen hacia afuera en todas direcciones. El efecto que crea una esfera especifica la distancia que se extiende como el radio de la esfera.

El punto de origen de una Esfera está incluido en el área de efecto de la Esfera.

## Estable

Una criatura es Estable si tiene 0 Puntos de Golpe pero no está obligada a realizar Tiradas de Salvación contra Muerte. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

#### Bloque de estadísticas

Un bloque de estadísticas contiene las estadísticas de juego de un monstruo. Cada bloque incluye la siguiente información, presentada después del nombre del monstruo.

***Tamaño.*** Un monstruo puede ser diminuto, pequeño, mediano, grande, enorme o gigantesco. *Véase también* "Tamaño."

***Tipo de criatura.*** Esta entrada indica la familia de seres a la que pertenece un monstruo, junto con cualquier etiqueta descriptiva. *Véase también* "Tipo de criatura".

***Alineación.*** Se sugiere una alineación para el monstruo y el DM determina su alineación real. *Véase también* "Alineación."

***CA, Iniciativa y HP.*** Estas entradas indican la Clase de Armadura, la Iniciativa y los Puntos de Golpe del monstruo, que se detallan en "Jugando". Entre paréntesis, después de los Puntos de Golpe, se indican los Dados de Puntos de Golpe del monstruo, junto con la contribución de su Constitución, si la hay, a sus Puntos de Golpe. Tras el modificador de Iniciativa se incluye una puntuación de Iniciativa. Algunas criaturas creadas por magia carecen de información sobre los Dados de Golpe y la Iniciativa.

***Velocidad.*** Aquí se proporciona la velocidad del monstruo, junto con cualquier velocidad especial. *Véase también* ""Velocidad de madriguera", "Velocidad de trepar", "Velocidad de vuelo" y "Velocidad de nado".

***Puntuaciones de habilidad.*** Una tabla proporciona las puntuaciones de característica del monstruo, los modificadores y los modificadores de tirada de salvación, todos los cuales se detallan en "Jugar el juego".

***Habilidades.*** Esta entrada enumera las habilidades del monstruo, si las tiene. *Véase también* "Jugando el juego" ("Competencia").

***Resistencias y vulnerabilidades.*** Estas entradas enumeran las resistencias y vulnerabilidades del monstruo, si las hay. *Véase también* ""Resistencia" y "Vulnerabilidad".

***Inmunidades.*** En esta sección se enumeran las inmunidades al daño y la condición del monstruo, si las hay. *Véase también* "Inmunidad."

***Engranaje.*** Si el monstruo tiene algún equipo que se pueda regalar o recuperar, aparece enumerado en esta entrada.

***Sentido.*** Esta entrada enumera los sentidos especiales del monstruo, como la visión en la oscuridad y su percepción pasiva. *Véase también* "Percepción pasiva".

***Idiomas.*** Esta entrada enumera todos los idiomas que conoce el monstruo.

***CR.*** El Índice de Desafío resume la amenaza que representa un monstruo y se detalla en "Monstruos". A continuación, se indican los Puntos de Experiencia que reciben los personajes al derrotar a un monstruo y su Bonificación de Competencia. Algunas criaturas creadas por magia no tienen RD. *Véase también* ""Calificación de desafío" y "Puntos de experiencia".

***Rasgos.*** Los rasgos del monstruo, si los hay, son características que están activas en todo momento o en determinadas situaciones.

***Comportamiento.*** El monstruo puede realizar estas acciones además de las detalladas en este glosario. *Véase también* "Jugando el juego" ("Acciones").

***Acciones de bonificación.*** Si el monstruo tiene opciones de Acción Bonus, éstas se enumeran en esta sección.

***Reacciones.*** Si el monstruo puede realizar reacciones especiales, éstas se enumeran en esta sección.

***Notación de ataque.*** La entrada del ataque de un monstruo comienza indicando si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, y luego proporciona la bonificación a la tirada de ataque, su alcance y qué sucede al impactar. Un ataque es contra un objetivo a menos que la entrada indique lo contrario.

***Notación del efecto de la tirada de salvación.*** Si un efecto fuerza una tirada de salvación, la entrada del efecto comienza identificando el tipo de tirada de salvación requerida y luego proporciona la CD de la tirada, una descripción de qué criaturas deben hacer la tirada y qué sucede en caso de una tirada de salvación fallida o exitosa.

***Notación de daños.*** Un bloque de estadísticas suele proporcionar un número estático y una expresión de dado para cada instancia de daño. Por ejemplo, un ataque podría infligir 4 (1d4 + 2) de daño al impactar. El DJ determina si se usa el número estático o la expresión de dado entre paréntesis; no se usan ambos.

## Estudio [Acción]

Cuando realizas la acción de Estudiar, haces una prueba de Inteligencia para estudiar tu memoria, un libro, una pista u otra fuente de conocimiento y recordar una pieza importante de información sobre ello.

La tabla de Áreas de Conocimiento sugiere qué habilidades son aplicables a diversas áreas de conocimiento.

**Áreas de conocimiento**

| Habilidad | Áreas |
|---|---|
| Arcanos | Hechizos, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, planos de existencia y ciertas criaturas (Aberraciones, Constructos, Elementales, Hadas y Monstruosidades) |
| Historia | Eventos y personas históricas, civilizaciones antiguas, guerras y ciertas criaturas (gigantes y humanoides). |
| Investigación | Trampas, cifras, acertijos y artilugios |
| Naturaleza | Terreno, flora, clima y ciertas criaturas (bestias, dragones, limos y plantas) |
| Religión | Deidades, jerarquías y ritos religiosos, símbolos sagrados, cultos y ciertas criaturas (celestiales, demonios y no muertos). |

## Aturdido [Condición]

Mientras estés en estado aturdido, experimentarás los siguientes efectos.

***Incapacitado.*** Usted tiene la condición de incapacitado.

***Tiradas de salvación afectadas.*** Fallarás automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja.

## Asfixia [Peligro]

Una criatura puede contener la respiración durante 1 minuto más su modificador de Constitución (mínimo 30 segundos) antes de que comience la asfixia. Cuando una criatura se queda sin aliento o se está asfixiando, obtiene 1 nivel de Agotamiento al final de cada turno. Cuando una criatura puede respirar de nuevo, elimina todos los niveles de Agotamiento que obtuvo por asfixia.

## Sorpresa

Si una criatura es tomada por sorpresa al comienzo del combate, esa criatura es sorprendida, lo que hace que tenga Desventaja en su tirada de Iniciativa. *Véase también* "Jugando el juego" ("Combate").

## Nadar

Mientras nadas, cada pie de movimiento cuesta 1 pie adicional (2 pies adicionales en Terreno Difícil). Ignoras este coste adicional si tienes Velocidad de Nado y la usas para nadar. A criterio del DJ, desplazarse cualquier distancia en aguas turbulentas podría requerir una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 con éxito.

#### Velocidad de natación

Se puede usar una velocidad de natación para nadar sin gastar el movimiento adicional normalmente asociado con la natación. *Véase también* ""Natación" y "Velocidad".

#### Objetivo

Un objetivo es la criatura u objeto al que se dirige una tirada de ataque, que es forzado a realizar una tirada de salvación por un efecto o que es seleccionado para recibir los efectos de un hechizo u otro fenómeno.

## Telepatía

La telepatía es una habilidad mágica que permite a una criatura comunicarse mentalmente con otra dentro de un rango específico. A menos que una regla indique lo contrario, la criatura contactada no necesita compartir un idioma con el telépata para comprender esta comunicación, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma o ser telepática para comprender.

Un telépata no necesita ver a la criatura contactada, y puede iniciar o finalizar el contacto telepático en cualquier momento (sin necesidad de acción). El contacto telepático no puede iniciarse y se interrumpe inmediatamente si el telépata o la otra criatura están incapacitados. El contacto telepático también se interrumpe si la criatura contactada ya no está dentro del alcance de la telepatía o si el telépata contacta con otra criatura dentro del alcance.

Una criatura sin telepatía puede recibir mensajes telepáticos, pero no puede iniciar una conversación telepática. Una vez iniciada la conversación, el no telépata puede comunicarse mentalmente con el telépata hasta que la conexión telepática termine.

#### Teletransportación

La teletransportación es un tipo especial de transporte mágico. Si te teletransportas, desapareces y reapareces en otro lugar al instante, sin moverte por el espacio intermedio. Esta transportación no consume movimiento a menos que una regla indique lo contrario, y la teletransportación nunca provoca Ataques de Oportunidad.

Al teletransportarte, todo el equipo que llevas puesto se teletransporta contigo. Si tocas a otra criatura al teletransportarte, esta no se teletransporta contigo a menos que el efecto de teletransportación indique lo contrario.

Si el espacio de destino de tu teletransportación está ocupado por otra criatura o bloqueado por un obstáculo sólido, aparecerás en el espacio desocupado más cercano de tu elección.

La descripción de un efecto de teletransportación te indica si debes ver el destino de la teletransportación.

### Puntos de vida temporales

Los puntos de vida temporales son otorgados por ciertos efectos y actúan como un amortiguador contra la pérdida de puntos de vida reales. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

#### Sentido del temblor

Una criatura con Sentido del temblor puede señalar la ubicación de criaturas y objetos en movimiento dentro de un rango específico, siempre que la criatura con Sentido del temblor y cualquier cosa que esté detectando estén en contacto con la misma superficie (como el suelo, una pared o un techo) o el mismo líquido.

El sentido del temblor no puede detectar criaturas u objetos en el aire y no cuenta como una forma de visión.

#### Visión verdadera

Si tienes Visión Verdadera, tu visión se mejora dentro de un rango específico. Dentro de ese rango, tu visión penetra lo siguiente:

**Oscuridad.** Puedes verlo en modo normal y mágico. Oscuridad.

**Invisibilidad.** Ves criaturas y objetos que tienen La condición invisible.

**Ilusiones visuales.** Las ilusiones visuales parecen transparentes. te son útiles y automáticamente tendrás éxito en las tiradas de salvación contra ellos.

**Transformaciones.** Disciernes la verdadera forma de cualquier cosa criatura u objeto que ves que ha sido transformado por magia.

**Plano etéreo.** Ves dentro del Plano Etéreo.

### Huelga desarmada

En lugar de usar un arma para un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar un puñetazo, una patada, un cabezazo o un golpe contundente similar. En términos de juego, esto es un Golpe Desarmado: un ataque cuerpo a cuerpo que implica usar el cuerpo para dañar, agarrar o empujar a un objetivo a menos de 1,5 metros de ti.

Siempre que uses tu Golpe desarmado, elige una de las siguientes opciones para su efecto.

***Daño.*** Realizas una tirada de ataque contra el objetivo. Tu bonificador a la tirada es igual a tu modificador de Fuerza más tu Bonificador de Competencia. Al impactar, el objetivo recibe daño contundente igual a 1 más tu modificador de Fuerza.

***Luchar.*** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a elección propia), o estar en estado de Agarrado. La CD para la tirada de salvación y cualquier intento de escape es 8 más tu modificador de Fuerza y tu Bonificador de Competencia. Esta presa solo es posible si el objetivo no es más grande que tú y si tienes una mano libre para agarrarlo. *Véase también* "Aferramiento."

***Empujón.*** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a elección propia), o bien lo empujas 1,5 metros o lo dejas tumbado. La CD de la tirada de salvación es 8 más tu modificador de Fuerza y tu Bonificador de Competencia. Este empujón solo es posible si el objetivo no es más de una talla mayor que tú.

### Inconsciente [Condición]

Mientras tienes el estado inconsciente, experimentas los siguientes efectos.

***Inerte.*** Tienes los estados Incapacitado y Tumbado, y sueltas lo que tengas en la mano. Al terminar este estado, permaneces Tumbado.

***Velocidad 0.*** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

***Ataques afectados.*** Las tiradas de ataque contra ti tienen Ventaja.

***Tiradas de salvación afectadas.*** Fallarás automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

***Golpes críticos automáticos.*** Cualquier tirada de ataque que te golpee es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ti.

***Inconsciente.*** No eres consciente de tu entorno.

### Espacio desocupado

Un espacio está desocupado si no hay criaturas en él y no está completamente lleno de objetos.

### Utilizar [Acción]

Normalmente interactúas con un objeto mientras haces otra cosa, como al desenvainar una espada como parte de la acción de Ataque. Cuando un objeto requiere una acción para su uso, realizas la acción de Utilizar.

### Vulnerabilidad

Si tienes vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica. La vulnerabilidad solo se aplica una vez a cada instancia de daño. *Véase también* "Jugando el juego" ("Daño y curación").

## Arma

Un arma es un objeto que está en la categoría de arma simple o marcial. *Véase también* "Equipo" ("Armas").

### Ataque con armas

Un ataque con arma es una tirada de ataque realizada con un arma. *Véase también* "Arma."

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Caja de herramientas de juego

## Ritmo de viaje

Un grupo de personajes puede viajar por tierra a un ritmo normal, rápido o lento, como se describe en "Jugar". Durante cualquier etapa del viaje, el terreno predominante determina el ritmo máximo de viaje de los personajes, como se muestra en la columna "Ritmo Máximo" de la tabla "Terreno de Viaje". Ciertos factores pueden afectar el ritmo de viaje de un grupo.

### Buenos caminos

La presencia de una buena carretera aumenta el ritmo máximo del grupo en un paso (de Lento a Normal o de Normal a Rápido).

### Viajeros más lentos

El grupo debe moverse a un ritmo lento si la velocidad de algún miembro del grupo se reduce a la mitad o menos de lo normal.

### Viajes prolongados

Los personajes pueden forzarse a viajar más de 8 horas al día, a riesgo de cansarse. Al final de cada hora adicional de viaje, cada personaje debe superar una tirada de salvación de Constitución o ganar 1 nivel de Agotamiento. La CD es 10 + 1 por cada hora que supere las 8 horas.

### Movimiento especial

Si un grupo puede viajar a alta velocidad durante un tiempo prolongado, como con un hechizo como *Paseo del viento* o un objeto mágico como un *Alfombra de vuelo*, traduce la velocidad del grupo en velocidades de viaje usando estas reglas:

**Millas por hora**=Velocidad ÷ 10 **Millas por día**(Ritmo normal) = Millas por hora × número de horas de viaje (normalmente 8) **ritmo rápido**=Millas por día × 1⅓ (redondeado hacia abajo) **Ritmo lento**=Millas por día × 2/3 (redondeado hacia abajo)

Si los personajes están volando o su movimiento especial les permite ignorar el terreno difícil, pueden moverse a un ritmo rápido sin importar el terreno.

### Vehículos

Los personajes que viajan en un vehículo utilizan la velocidad del vehículo en millas por hora (como se muestra en "Equipo") para determinar su velocidad de viaje, y no eligen un ritmo de viaje.

# Creando un fondo

El trasfondo de un personaje representa lo que hacía antes de convertirse en aventurero. Crear un trasfondo único o personalizar uno existente puede reflejar la temática de tu campaña o elementos de tu mundo. También puedes crear un trasfondo para ayudar al jugador a crear la historia que tiene en mente para su personaje.

Esta sección describe, paso a paso, cómo puedes crear fondos personalizados para tu mundo y los héroes que lo habitan.

## 1: Elige habilidades

Elige tres habilidades que parezcan apropiadas para el contexto:

**Fuerza o destreza.**Estas habilidades son ideales para un trasfondo que implica esfuerzo físico. **Constitución.** Esta habilidad es ideal para un segundo plano. que implica resistencia o largas horas de actividad.

**Terreno de viaje**

| Terreno | Ritmo máximo | Distancia de encuentro | Forrajeo DC | Navegación DC | Buscar DC |
|---|---|---|---|---|---|
| Ártico | Rápido* | 6d6 × 10 pies | 20 | 10 | 10 |
| Costero | Normal | 2d10 × 10 pies | 10 | 5 | 15 |
| Desierto | Normal | 6d6 × 10 pies | 20 | 10 | 10 |
| Bosque | Normal | 2d8 × 10 pies | 10 | 15 | 15 |
| Pradera | Rápido | 6d6 × 10 pies | 15 | 5 | 15 |
| Colina | Normal | 2d10 × 10 pies | 15 | 10 | 15 |
| Montaña | Lento | 4d10 × 10 pies | 20 | 15 | 20 |
| Pantano | Lento | 2d8 × 10 pies | 10 | 15 | 20 |
| Infraoscuridad | Normal | 2d6 × 10 pies | 20 | 10 | 20 |
| Urbano | Normal | 2d6 × 10 pies | 20 | 15 | 15 |
| Llevado por barco | Especial† | 6d6 × 10 pies | 15 | 10 | 15 |

* Es necesario un equipamiento adecuado (como esquís) para mantener un ritmo rápido en terreno ártico.

†La velocidad de viaje de los personajes mientras están en el agua depende del vehículo que los transporta; consulte "Vehículos".

**Inteligencia o Sabiduría.**Una o ambas habilidades son Ideal para un fondo que se centra en asuntos cerebrales o espirituales.

**Carisma.**Esta habilidad es ideal para un segundo plano. que implica desempeño o interacción social.

### 2: Elige una hazaña

Elige una dote de la categoría Origen. Consulta "Dotes de Origen" para ver ejemplos de dotes de Origen.

#### 3: Elija las competencias de las habilidades

Elige dos habilidades apropiadas para el trasfondo. No es necesario que haya una relación entre las competencias que otorga un trasfondo y las puntuaciones de habilidad que aumenta.

#### 4: Elija una herramienta de competencia

Elija una herramienta utilizada en la práctica del fondo o que a menudo se asocia con él.

## 5: Elige el equipo

Reúne un paquete de equipo por valor de 50 GP (incluyendo el oro no gastado). No incluyas armas marciales ni armaduras, ya que los personajes las obtienen de sus elecciones de clase.

# Maldiciones y Contagios mágicos

Una maldición es una carga mágica que dura un tiempo determinado o hasta que se elimina por algún medio. Un contagio mágico es un efecto adverso de origen mágico que es contagioso por definición.

Las siguientes secciones tratan en detalle las maldiciones y los contagios mágicos.

#### Maldiciones

Una maldición normalmente toma una de las formas que se detallan a continuación.

#### Otorgar maldición

Las maldiciones más simples son creadas por *Otorgar maldición* hechizo. Los efectos de tales maldiciones son limitados y pueden ser eliminados por el *Eliminar maldición* deletrear.

*Otorgar maldición* Proporciona parámetros útiles para medir la potencia de otras maldiciones. Una maldición que dura 1 minuto equivale a un hechizo de nivel 3, mientras que una que dura hasta que se disipa equivale a un hechizo de nivel 9.

### Criaturas malditas

Algunos monstruos están asociados con maldiciones, ya sea como parte de sus orígenes o debido a su capacidad de propagar maldiciones; los hombres lobo son un excelente ejemplo.

Tú decides cómo funciona un hechizo *Eliminar maldición* Afecta a una criatura con orígenes malditos. Por ejemplo, podrías decidir que una momia fue creada mediante una maldición y que solo puede ser destruida permanentemente lanzando *Eliminar maldición* sobre su cadáver.

#### Objetos mágicos malditos

Los objetos mágicos malditos se crean deliberadamente o se originan como resultado de eventos sobrenaturales. Dichos objetos se detallan en «Objetos Mágicos».

#### Maldiciones narrativas

Una maldición puede manifestarse durante una aventura cuando la violación de un tabú por parte de una criatura amerita un castigo sobrenatural, como romper una promesa, profanar una tumba o asesinar a un inocente. Dicha maldición puede tener cualquier efecto que diseñes o puede ser una versión personalizada de otro tipo de maldición que se discute en esta sección.

Una criatura afectada por tal maldición debería saber por qué está siendo castigada y ser capaz de aprender cómo terminar con su maldición, probablemente corrigiendo simbólicamente el mal que cometió. Cómo un hechizo como *Eliminar maldición* El efecto de una maldición que forma parte de tu aventura depende de ti; el hechizo podría simplemente suprimir los efectos de la maldición temporalmente. En cualquier caso, las maldiciones narrativas deberían sentirse como magia rara y potente, arraigada en la historia de tu campaña.

### Maldiciones ambientales

Algunos lugares están tan impregnados de maldad que cualquiera que se aloje allí carga con una maldición. La Posesión Demoníaca es un ejemplo de maldición ambiental.

***Posesión demoníaca.***La posesión demoníaca surge del caos y el mal del Abismo y comúnmente afecta a las criaturas que interactúan con objetos demoníacos o permanecen en lugares profanados, donde los espíritus demoníacos esperan a sus víctimas.

Una criatura que se convierte en objetivo de Posesión Demoníaca debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o ser poseída por una entidad demoníaca incorpórea. Siempre que la criatura poseída obtenga un 1 en una tirada de D20, la entidad demoníaca toma el control de la criatura y determina su comportamiento posterior. Al final de cada uno de los turnos posteriores de la criatura poseída, esta realiza una tirada de salvación de Carisma CD 15 y recupera el control si tiene éxito.

Tras finalizar un Descanso Prolongado, una criatura con Posesión Demoníaca realiza una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si la tirada tiene éxito, el efecto termina en la criatura. *Disipar el mal y el bien* Un hechizo o cualquier magia que elimine una maldición también termina su efecto sobre ella.

## Contagios mágicos

A los alquimistas, los pocionistas y las zonas de magia salvaje se les atribuye la creación de los primeros contagios mágicos. Un brote de este tipo puede sentar las bases de una aventura, ya que los personajes buscan una cura e intentan detener su propagación.

### Descanso y recuperación

Si una criatura infectada con un contagio mágico pasa 3 días recuperándose (sin realizar actividades que interrumpan un Descanso Prolongado), realiza una tirada de salvación de Constitución CD 15 al final del periodo de recuperación. Si la tirada tiene éxito, la criatura tiene Ventaja en las tiradas de salvación para combatir el contagio mágico durante las siguientes 24 horas.

### Ejemplos de contagios

Los siguientes ejemplos muestran cómo funcionan los contagios mágicos. Puedes modificar las CD de las tiradas de salvación, los efectos y otras características de estos contagios para adaptarlos a tu campaña.

#### Fiebre del cacareo

*Contagio mágico*

Las pociones y elixires de fabricación barata a veces se contaminan con la Fiebre del Cacareo, que afecta solo a los humanoides (los gnomos son extrañamente inmunes). Una criatura sufre los siguientes efectos 1d4 días después de la infección:

**Fiebre.** La criatura gana 1 nivel de Agotamiento, que dura hasta que termina el contagio en la criatura.

**Risa incontrolable.** Mientras la criatura tiene niveles de Agotamiento, la criatura realiza una tirada de salvación de Constitución CD 13 cada vez que recibe daño que no sea psíquico. Si falla, recibe 5 (1d10) puntos de daño psíquico y queda incapacitada mientras ríe sin control. Al final de cada turno, repite la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada tiene éxito automáticamente.

***Luchando contra el contagio.*** Al final de cada Descanso Prolongado, una criatura infectada realiza una tirada de salvación de Constitución CD 13. Tras superar tres de estas tiradas, el contagio cesa y queda inmune a la Fiebre del Cacareo durante 1 año.

***Propagando el contagio.*** Cualquier humanoide (excepto un gnomo) que comience su turno dentro de una emanación de 3 metros proveniente de una criatura infectada con Fiebre de Cacareo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o también se infectará con el contagio. Si la tirada tiene éxito, el humanoide no puede contraer el contagio de esa criatura infectada durante las siguientes 24 horas.

#### Plaga de alcantarilla

*Contagio mágico*

Las pociones contaminadas y los desechos alquímicos pueden provocar la Plaga de las Cloacas, que se incuba en alcantarillas y vertederos, y a veces se transmite por criaturas que habitan en dichas zonas, como otyughs y ratas. Cualquier humanoide herido por una criatura portadora del contagio o que entre en contacto con suciedad o despojos contaminados debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o se infectará con la Plaga de las Cloacas. Una criatura sufre los siguientes efectos 1d4 días después de la infección:

**Fatiga.** La criatura gana 1 nivel de Agotamiento. **Debilidad.** Mientras la criatura tenga algún Agotamiento niveles, recupera solo la mitad del número normal de Puntos de Golpe al gastar Dados de Puntos de Golpe.

**Inquietud.** Mientras la criatura tenga algún Agotamiento- niveles de ción, finalizar un Descanso Largo no restaura los Puntos de Golpe perdidos ni reduce el nivel de Agotamiento de la criatura.

***Luchando contra el contagio.*** Diariamente al amanecer, una criatura infectada realiza una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, la criatura gana 1 nivel de Agotamiento a medida que su fatiga empeora. Si tiene éxito, su nivel de Agotamiento disminuye en 1. Si su nivel de Agotamiento se reduce a 0, el contagio termina.

#### Podredumbre visual

*Contagio mágico*

Cualquier Bestia o Humanoide que beba agua contaminada con Putrefacción Visual debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o tener el estado de Cegado hasta que termine el contagio.

***Luchando contra el contagio.*** Magia como una *Sanar* o *Restauración menor* El hechizo termina el contagio inmediatamente. Un personaje competente con un Kit de Herboristería puede usarlo para crear una dosis de ungüento no mágico, lo que requiere una hora. Al aplicarlo a los ojos de una criatura con Podredumbre Visual, el ungüento suprime el contagio durante 24 horas. Si el contagio se suprime de esta manera durante un total de 72 horas (lo que requiere tres dosis y aplicaciones del ungüento), el contagio termina.

***Propagando el contagio.*** Cualquier humanoide que entre en contacto con una criatura infectada con Putrefacción Visual debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o, de lo contrario, contraerá el contagio. Si la tirada tiene éxito, el humanoide no podrá contraer el contagio de esa criatura infectada durante las siguientes 24 horas.

# Efectos ambientales

### Aguas profundas

Nadar en aguas profundas (más de 30 metros) presenta desafíos adicionales debido a la presión y la baja temperatura del agua. Tras cada hora de natación en aguas profundas, una criatura que carezca de Velocidad de Nado debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o ganar 1 nivel de Agotamiento.

## Frío extremo

Cuando la temperatura es de 0 grados Fahrenheit o inferior, una criatura expuesta al frío extremo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada hora o ganar 1 nivel de Agotamiento. Las criaturas con Resistencia o Inmunidad al daño por Frío superan automáticamente la tirada de salvación.

## Calor extremo

Cuando la temperatura es de 38 °C o superior, una criatura expuesta al calor extremo y sin acceso a agua potable debe superar una tirada de salvación de Constitución al final de cada hora o ganar 1 nivel de Agotamiento. La CD es de 5 durante la primera hora y aumenta en 1 por cada hora adicional. Las criaturas con armadura Media o Pesada tienen Desventaja en la tirada de salvación. Las criaturas con Resistencia o Inmunidad al daño por Fuego superan la tirada de salvación automáticamente.

## Agua helada

Una criatura puede sumergirse en agua helada durante un número de minutos igual a su puntuación de Constitución antes de sufrir efectos adversos. Cada minuto adicional que pase en agua helada requiere que la criatura supere una tirada de salvación de Constitución CD 10 o gane 1 nivel de Agotamiento. Las criaturas con Resistencia o Inmunidad al daño por Frío superan automáticamente la tirada de salvación, al igual que las criaturas adaptadas naturalmente a vivir en agua helada.

### Fuertes precipitaciones

Todo lo que se encuentre en una zona de lluvia o nevada intensa queda Ligeramente Obscurecido, y las criaturas en la zona tienen Desventaja en todas las tiradas de Sabiduría (Percepción). La lluvia intensa también extingue las llamas abiertas.

## Altura

Viajar a altitudes de 3.000 metros o más sobre el nivel del mar es agotador para la mayoría de las criaturas debido a la reducida cantidad de oxígeno en el aire. Cada hora que una criatura pasa viajando a gran altitud cuenta como 2 horas para determinar su distancia (véase "Ritmo de viaje").

Las criaturas pueden aclimatarse a una gran altitud pasando 30 días o más a esta altitud. Las criaturas no pueden aclimatarse a altitudes superiores a los 20.000 pies a menos que sean nativas de dichos entornos.

### Hielo resbaladizo

El hielo resbaladizo es Terreno Difícil. Una criatura que se mueve sobre hielo resbaladizo por primera vez en un turno o comienza su turno allí debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o estar tumbada.

## Viento fuerte

El viento fuerte impone Desventaja en las tiradas de ataque a distancia con armas. También extingue las llamas abiertas y dispersa la niebla. Una criatura voladora en un viento fuerte debe aterrizar al final de su turno o caerá.

Un viento fuerte en un desierto puede crear una tormenta de arena que impone Desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

### Hielo delgado

El hielo delgado tiene una tolerancia de peso de 3d10 × 10 libras por cada 3 metros cuadrados. Cuando el peso total de un área de hielo delgado excede su tolerancia, el hielo de esa área se rompe. Todas las criaturas sobre hielo roto caen. Debajo del hielo hay agua helada (ver "Agua helada" más arriba).

# Miedo y estrés mental

Debido a la naturaleza de su vocación, los aventureros tienden a ser menos susceptibles al miedo y al estrés mental que la gente común. Mientras que un granjero podría huir aterrorizado ante un oso o una aparición, los aventureros son de una pasta más resistente. Dicho esto, ciertas criaturas y efectos del juego pueden aterrorizar o desestabilizar incluso al aventurero más aguerrido.

Si planeas utilizar alguna de estas reglas, discútelas con tus jugadores al comienzo de la campaña.

## Efectos del miedo

Siempre que los personajes se encuentren con algo sobrenaturalmente aterrador, usen la condición de Asustado como efecto base. Los efectos de Miedo suelen requerir una tirada de salvación de Sabiduría, con una CD de salvación basada en lo aterradora que sea la situación. La tabla de ejemplos de CD de Miedo ofrece algunos ejemplos.

**Muestras de DC de miedo**

| Ejemplo | Guardar DC |
|---|---|
| Cuando los personajes abren un sarcófago, aparece una aparición inofensiva pero aterradora. | 10 |
| Un personaje activa una trampa mágica que crea una manifestación ilusoria de los peores miedos de ese personaje, visible sólo para ese personaje. | 15 |
| Se abre un portal al Abismo, revelando un reino de pesadilla de tormento y masacre. | 20 |

Normalmente, una criatura asustada repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y termina el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

A tu discreción, una criatura Atemorizada podría estar sujeta a otros efectos mientras dure la condición de Atemorizada. Considera estos ejemplos:

- La criatura asustada debe realizar la acción de Carrera en cada uno de sus turnos y utiliza su movimiento para alejarse de la fuente de su miedo.
- Las tiradas de ataque contra la criatura asustada tienen ventaja.
- La criatura asustada sólo puede realizar una de las siguientes acciones en cada uno de sus turnos: moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

## Efectos del estrés mental

Cuando un personaje está sujeto a un efecto que provoca estrés mental intenso, el daño psíquico es la mejor manera de emular ese efecto.

La tabla de ejemplos de efectos de estrés mental ofrece algunos ejemplos de estos efectos, con sugerencias de CD para tiradas de salvación y daño. El estrés mental suele resistirse con una tirada de Sabiduría exitosa, pero a veces es más apropiado una tirada de Inteligencia o Carisma. Con una tirada exitosa, un personaje podría recibir la mitad de daño en lugar de nada, a tu discreción.

**Ejemplos de efectos del estrés mental**

| Ejemplo | Ahorrar corriente continua | Psíquico Daño |
|---|---|---|
| Un personaje ingiere una sustancia alucinógena que distorsiona su percepción de la realidad. | 10 | 1d6 |
| Un personaje toca un ídolo diabólico que desgarra su mente y amenaza con destrozarla. | 15 | 3d6 |
| Una trampa mágica arroja a un personaje al Reino Lejano hasta el final del siguiente turno de ese personaje. | 20 | 9d6 |

## Efectos prolongados

La exposición al estrés mental puede causar efectos prolongados. Considere las siguientes posibilidades.

***Efectos a corto plazo.*** El personaje sufre el estado de Asustado, Incapacitado o Aturdido durante 1d10 minutos. Este estado puede ir acompañado de comportamiento alarmante o alucinaciones. Estos efectos pueden suprimirse con el *Calmar las emociones* hechizo o eliminado por el *Restauración menor* deletrear.

***Efectos a largo plazo.*** El personaje tiene Desventaja en algunas o todas las pruebas de característica durante 1d10 × 10 horas, debido a su falta de voluntad o incapacidad para ejercer un conjunto específico de habilidades. El personaje podría sentirse debilitado e incapaz de ejercer mucha Fuerza, por ejemplo, o volverse tan desconfiado de los demás que las pruebas de Carisma le resulten más difíciles. Estos efectos pueden suprimirse con *Calmar las emociones* hechizo o eliminado por el *Restauración menor* deletrear.

***Efectos indefinidos.*** Un efecto indefinido es un efecto a largo plazo (ver arriba) que dura hasta que es eliminado por un *Mayor Restauración* hechizo. Puede ser suprimido por un *Calmar las emociones* deletrear.

# Veneno

Dada su naturaleza insidiosa y mortal, los venenos son una herramienta favorita entre los asesinos y las criaturas malvadas.

Los venenos se clasifican en los siguientes cuatro tipos:

**Contacto.**El veneno de contacto se puede untar en una objeto y permanece activo hasta que se toca o se lava. Una criatura que toca veneno de contacto con la piel expuesta sufre sus efectos. **Ingerido.**Una criatura debe tragar una dosis entera del veneno ingerido para sufrir sus efectos. La dosis puede administrarse en la comida o en un líquido. Puedes decidir que una dosis parcial tenga un efecto reducido, como otorgar Ventaja en la tirada de salvación o infligir solo la mitad del daño en una tirada de salvación fallida. **Inhalado.**Los polvos y gases venenosos hacen efecto Al inhalarse. Soplar el polvo o liberar el gas somete a su efecto a criaturas en un cubo de 1,5 metros. La nube resultante se disipa inmediatamente después. Contener la respiración es ineficaz contra los venenos inhalados, ya que afectan las membranas nasales, los conductos lagrimales y otras partes del cuerpo. **Lesión.**El veneno para heridas se puede aplicar como bonificación. Acción sobre un arma, munición u objeto similar. El veneno conserva su potencia hasta que se aplica a través de una herida o se lava. Una criatura que recibe daño penetrante o cortante de un objeto cubierto con el veneno queda expuesta a sus efectos.

## Compra de veneno

En algunos entornos, las leyes prohíben la posesión y el uso de veneno, pero un traficante ilegal o un boticario sin escrúpulos podría tener un alijo oculto. Los personajes con contactos criminales podrían adquirir veneno fácilmente. Otros personajes podrían tener que realizar extensas indagaciones y pagar sobornos antes de conseguir el veneno que buscan.

## Cosecha de veneno

Un personaje puede intentar extraer veneno de una criatura venenosa muerta o incapacitada. El intento dura 1d6 minutos, tras lo cual el personaje realiza una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 20 con un Kit de Envenenador. Con éxito, el personaje extrae suficiente veneno para una sola dosis, y no se puede extraer más veneno de esa criatura. Si falla la prueba, el personaje no puede extraer ningún veneno. Si falla la prueba por 5 o más, queda expuesto al veneno de la criatura.

## Muestras de venenos

Los ejemplos de venenos se detallan aquí en orden alfabético. La descripción de cada veneno incluye el precio sugerido por dosis, su tipo (contacto, ingestión, inhalación o lesión) y una descripción de sus efectos debilitantes.

### Sangre de asesino (150 GP)

*Veneno ingerido*

Una criatura sometida a la Sangre de Asesino realiza una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si falla, recibe 6 (1d12) puntos de daño por Veneno y permanece envenenada durante 24 horas. Si tiene éxito, solo recibe la mitad del daño.

### Humos de Othur quemados (500 GP)

*Veneno inhalado*

Una criatura sometida a los Humos de Othur Quemado debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o recibir 10 (3d6) puntos de daño por Veneno, y debe repetir la tirada al comienzo de cada turno. Por cada tirada fallida sucesiva, la criatura recibe 3 (1d6) puntos de daño por Veneno. Tras tres tiradas exitosas, el veneno cesa.

### Moco de oruga (200 GP)

*Contacto Veneno*

Una criatura sometida a Moco Reptante debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estar envenenada durante 1 minuto. La criatura también está paralizada mientras está envenenada de esta forma. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

### Esencia de Éter (300 GP)

*Veneno inhalado*

Una criatura sometida a Esencia de Éter debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estar envenenada durante 8 horas. La criatura también está inconsciente mientras está envenenada de esta manera. La criatura despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarla.

### Malicia (250 GP)

*Veneno inhalado*

Una criatura sometida a Malicia debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar envenenada durante 1 hora. La criatura también queda cegada mientras está envenenada de esta forma.

### Lágrimas de medianoche (1500 GP)

*Veneno ingerido*

Una criatura que ingiere Lágrimas de Medianoche no sufre ningún efecto hasta la medianoche. Cualquier efecto que

Terminar la condición de Envenenado neutraliza este veneno. Si el veneno no ha sido neutralizado antes de la medianoche, la criatura realiza una tirada de salvación de Constitución CD 17 y recibe 31 (9d6) puntos de daño por Veneno si falla la tirada o la mitad si la supera.

### Aceite de Taggit (400 GP)

*Contacto Veneno*

Una criatura sometida al Aceite de Taggit debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estar envenenada durante 24 horas. La criatura también está inconsciente mientras está envenenada de esta manera. Despierta si recibe daño.

## Tintura pálida (250 GP)

*Veneno ingerido*

Una criatura sometida a Tintura Pálida debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o recibir 3 (1d6) puntos de daño por Veneno y quedar envenenada. La criatura envenenada repite la tirada de salvación cada 24 horas, recibiendo 3 (1d6) puntos de daño por Veneno si falla. El daño infligido por el veneno no se puede curar de ninguna manera mientras la criatura permanezca envenenada. Tras siete tiradas de salvación exitosas contra el veneno, la criatura deja de estar envenenada.

### Veneno de gusano púrpura (2000 GP)

*Veneno para lesiones*

Una criatura sometida a Veneno de Gusano Púrpura realiza una tirada de salvación de Constitución CD 21 y sufre 35 (10d6) puntos de daño por Veneno si la tirada falla o la mitad si tiene éxito.

### Veneno de serpiente (200 GP)

*Veneno para lesiones*

Una criatura sometida al Veneno de Serpiente debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11, tomando 10 (3d6) de daño por veneno en una tirada de salvación fallida o la mitad de daño en una tirada exitosa.

### Picadura de araña (200 GP)

*Veneno para lesiones*

Una criatura sometida a Picadura de Araña debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estar envenenada durante 1 hora. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también queda inconsciente mientras está envenenada. La criatura despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarla.

## Letargo (600 GP)

*Veneno ingerido*

Una criatura sometida al veneno de Letargo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o permanecer envenenada durante 4d6 horas. Su Velocidad se reduce a la mitad mientras esté envenenada de esta forma.

### Suero de la verdad (150 GP)

*Veneno ingerido*

Una criatura sometida al Suero de la Verdad debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estar envenenada durante 1 hora. La criatura envenenada no puede mentir a sabiendas.

### Veneno de Wyvern (1200 GP)

*Veneno para lesiones*

Una criatura sometida a Veneno de Wyvern realiza una tirada de salvación de Constitución CD 14 y sufre 24 (7d6) puntos de daño por Veneno si falla la tirada o la mitad si tiene éxito.

## Trampas

Las trampas deben usarse con moderación para que no pierdan su encanto. Un pozo oculto puede ser una sorpresa divertida, pero demasiadas trampas en una aventura pueden llevar a los jugadores a ser demasiado cautelosos, lo que ralentiza el juego.

Las mejores trampas son distracciones fugaces que los personajes hábiles pueden superar rápidamente o acertijos mortales que requieren rapidez mental y trabajo en equipo. Las trampas indetectables e ineludibles rara vez son divertidas.

### Partes de una trampa

La descripción de una trampa incluye las siguientes partes después del nombre de la trampa:

**Gravedad y niveles.**Una trampa se designa como un nuisance o tan mortal para personajes de ciertos niveles. Es poco probable que una trampa molesta dañe gravemente a personajes de los niveles indicados, mientras que una trampa mortal puede causarles graves daños.

**Desencadenar.**Las trampas suelen estar configuradas para activarse cuando una criatura... La materia entra en un área o toca un objeto. Algunos ejemplos de desencadenantes incluyen pisar una placa de presión, cruzar un cable trampa, girar el pomo de una puerta o usar la llave equivocada en una cerradura.

**Duración.**Algunas trampas tienen duraciones expresadas En rondas, minutos u horas. Otros especifican que sus efectos duran hasta que la trampa se destruye o se disipa. Si la duración de una trampa es instantánea, su efecto se resuelve al instante. Si una trampa se reinicia tras activarse, se indica en esta entrada. De lo contrario, una trampa permanece inactiva tras su activación.

Ten cuidado al colocar una trampa en personajes de un nivel inferior al rango de la trampa. Una trampa que es molesta en un rango de nivel puede ser mortal para personajes de un nivel inferior.

### Trampas de ejemplo

Las trampas se presentan en orden alfabético.

## Techo colapsado

*Trampa mortal (niveles 1-4)*

**Desencadenar:**Una criatura cruza un cable trampa **Duración:**Instantáneo

Esta trampa utiliza un cable trampa para derrumbar una sección inestable del techo. El cable trampa se encuentra a 7,5 cm del suelo y se extiende entre dos soportes débiles que se derrumban al tirar de él.

La primera criatura que cruce el cable trampa hace que los soportes se derrumben y la sección inestable del techo se derrumbe. Cada criatura bajo la sección inestable del techo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 11 (2d10) puntos de daño contundente o la mitad.

En caso de éxito. Los escombros del derrumbe convierten la zona atrapada en terreno difícil.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Buscar, una criatura puede examinar la zona atrapada y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11, detectando el cable trampa y la sección inestable del techo si tiene éxito. Una vez detectado, el cable trampa se puede cortar o evitar fácilmente (no se requiere prueba de característica).

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para niveles más altos incrementando el daño y la CD de salvación, como se muestra en la siguiente tabla.

| Niveles | Daño contundente | Guardar DC |
|---|---|---|
| 5–10 | 22 (4d10) | 15 |
| 11–16 | 55 (10d10) | 17 |
| 17–20 | 99 (18d10) | 19 |

## Red que cae

*Trampa molesta (niveles 1 a 4)*

**Desencadenar:**Una criatura cruza un cable trampa **Duración:**Instantáneo

Una trampa de red descendente utiliza un cable trampa para liberar una red pesada de 3 metros cuadrados suspendida del techo. El cable trampa se encuentra a 7,5 cm del suelo y se extiende entre dos columnas o árboles.

La primera criatura que cruce el cable trampa hará que la Red caiga sobre ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o estar en estado de Restringido hasta que escape. El objetivo supera automáticamente si es Enorme o mayor. Una criatura puede realizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10, liberándose a sí misma o a otra criatura a su alcance de la Red si la prueba tiene éxito.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Buscar, una criatura puede examinar la zona atrapada y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11, detectando el cable trampa y la red suspendida si tiene éxito. Una vez detectado, el cable trampa se puede cortar o evitar fácilmente (no se requiere prueba de característica).

***Destruir la red.***Reducir la Red a 0 Puntos de Golpe libera a cualquier criatura atrapada en ella (ver "Equipo de Aventura" para ver las estadísticas de la Red).

***Coloca la trampa.***Una criatura con Herramientas de Ladrón y todos los componentes de la trampa (incluida una Red) puede intentar colocar una trampa de red descendente, con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 13 exitosa. Cada intento de colocar esta trampa dura 10 minutos.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para niveles más altos incrementando el peso de la Red, lo que aumenta la CD de salvación y la CD de la prueba de Fuerza (Atletismo) de la siguiente manera: CD 12 en los niveles 5-10, CD 14 en los niveles 11-16, o CD 16 en los niveles 17-20.

## Estatua que lanza fuego

*Trampa mortal (niveles 1-4)*

**Desencadenar:**Una criatura se mueve sobre una placa de presión.

**Duración:**Instantáneo y la trampa se reinicia en el inicio del siguiente turno

Cuando una criatura se mueve sobre la placa de presión de esta trampa por primera vez en un turno o comienza su turno allí, una estatua cercana exhala un cono de llama mágica de 4,5 metros. La estatua puede tener cualquier aspecto, como un dragón o un mago. Cada criatura en el cono debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 11 (2d10) puntos de daño por Fuego o la mitad si la supera.

***Detectar y desarmar.***A*Detectar magia*El hechizo revela un aura de magia de Evocación alrededor de la estatua. Como acción de Buscar, una criatura a 1,5 metros o menos de la estatua puede examinarla y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, detectando un pequeño glifo en la estatua si la supera. Una vez encontrado el glifo, un personaje puede realizar una acción de Estudio para examinarlo y realizar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15, asegurándose de que el glifo significa "fuego" si la prueba tiene éxito. Como acción, un personaje puede usar una herramienta afilada para desfigurar el glifo, lo que desactiva la trampa.

Como acción de Buscar, una criatura puede examinar la sección del suelo que forma la placa de presión y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectándola si tiene éxito. Introducir una Púa de Hierro u otro objeto similar bajo la placa de presión evita que la trampa se active.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para niveles más altos aumentando el daño y el área de efecto, como se muestra en la siguiente tabla.

| Niveles | Daños por incendio | Área de efecto |
|---|---|---|
| 5–10 | 22 (4d10) | Cono de 30 pies |
| 11–16 | 55 (10d10) | Cono de 60 pies |
| 17–20 | 99 (18d10) | Cono de 120 pies |

## Pozo oculto

*Trampa molesta (niveles 1 a 4)*

**Desencadenar:**Una criatura se mueve hacia la tapa del pozo. **Duración:**Instantáneo

Este pozo de 3 metros de profundidad tiene una tapa abatible construida con un material idéntico al del suelo circundante. Cuando una criatura se mueve sobre la tapa, esta se abre como una trampilla, provocando que la criatura caiga al pozo. La tapa permanece abierta desde entonces.

Una criatura que cae en el pozo recibe 3 (1d6) puntos de daño contundente por la caída.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Estudio, una criatura puede examinar la sección del suelo que forma la tapa del pozo y realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, detectando el pozo con éxito. Una vez detectado el pozo, se puede colocar una Púa de Hierro o un objeto similar entre la tapa del pozo y el suelo circundante para evitar que se abra, lo que facilita el cruce. La tapa también se puede mantener cerrada usando *Cerradura arcana*o magia similar.

***Escapar.***Una criatura necesita velocidad de trepar, equipo de trepar o magia como*Escalada de araña*Para escalar las paredes lisas del pozo. Puedes facilitar la salida del pozo añadiendo grietas en las paredes lo suficientemente grandes como para servir de asideros.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para obtener niveles más altos aumentando la profundidad y el daño del pozo, como se muestra en la siguiente tabla.

| Niveles | Profundidad del pozo | Daño contundente |
|---|---|---|
| 5–10 | 30 pies | 10 (3d6) |
| 11–16 | 60 pies | 21 (6d6) |
| 17–20 | 120 pies | 42 (12d6) |

## Dardos envenenados

*Trampa mortal (niveles 1-4)*

**Desencadenar:**Una criatura se mueve sobre una placa de presión. **Duración:**Instantáneo y la trampa se reinicia en el inicio del siguiente turno si se ha activado menos de tres veces

Cuando una criatura se mueve sobre la placa de presión de esta trampa por primera vez en un turno, se disparan dardos envenenados desde tubos incrustados en las paredes circundantes. Los agujeros que albergan estos tubos están ocultos por polvo y telarañas o hábilmente escondidos entre bajorrelieves, murales o frescos.

Cada criatura en el camino de los dardos debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o será alcanzada por 1d3 dardos, recibiendo 3 (1d6) puntos de daño por Veneno por cada dardo.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Buscar, una criatura puede examinar las paredes y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectando los agujeros si la prueba tiene éxito. Tapar todos los agujeros con cera, tela o detritos impide que los dardos se disparen.

Como acción de Buscar, una criatura puede examinar la sección del suelo que forma la placa de presión y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectándola si tiene éxito. Introducir una Púa de Hierro o un objeto similar bajo la placa de presión evita que la trampa se active.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para niveles más altos incrementando el daño de veneno de cada dardo de la siguiente manera: 7 (2d6) en los niveles 5-10, 14 (4d6) en los niveles 11-16, o 24 (7d6) en los niveles 17-20.

## Aguja envenenada

*Trampa molesta (niveles 1 a 4)*

**Desencadenar:**Una criatura abre la cerradura de la trampa incorrectamente. o no logra desarmar la trampa **Duración:**Instantáneo

Una aguja envenenada está oculta en una cerradura. Cuando una criatura abre la cerradura con cualquier objeto que no sea la llave, la aguja sale disparada y la apuñala. La criatura realiza una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, la criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño por Veneno y tiene la...

Condición durante 1 hora. Con una tirada de salvación exitosa, la criatura solo recibe la mitad del daño.

***Evitar.***La trampa no se activa si se abre la cerradura con un*Golpear*hechizo o magia similar.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Buscar, una criatura puede examinar la cerradura con trampa y realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectando la aguja si tiene éxito. Una vez detectada la trampa, un personaje puede intentar desactivarla con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15. Si falla la prueba, la criatura activa la trampa.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para niveles más altos incrementando el daño y la CD de salvación, como se muestra en la siguiente tabla.

| Niveles | Daño por veneno | Guardar DC |
|---|---|---|
| 5–10 | 11 (2d10) | 13 |
| 11–16 | 22 (4d10) | 15 |
| 17–20 | 55 (10d10) | 17 |

## Piedra rodante

*Trampa mortal (niveles 11-16) o trampa molesta (niveles 17-20)*

**Desencadenar:**Una criatura se mueve sobre una placa de presión. **Duración:**Hasta que la piedra deje de rodar

Cuando una criatura se mueve hacia una placa de presión oculta, un orbe de piedra sólida de 1,5 metros de radio se libera de un compartimento secreto y comienza a rodar. La piedra y todas las criaturas cercanas tiran Iniciativa; la piedra obtiene un bonificador de +8 a su tirada de Iniciativa.

En su turno, la piedra se mueve 60 pies en una dirección, cambiando de rumbo si un obstáculo la redirige. Puede moverse a través de los espacios de las criaturas, y las criaturas pueden moverse a través del espacio de la piedra, tratándolo como Terreno Difícil. Siempre que la piedra entre en el espacio de una criatura por primera vez en un turno, o una criatura entre en el espacio de la piedra mientras esta rueda, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibir 55 (10d10) de daño contundente y quedar tumbada.

La piedra se detiene al chocar contra una pared o una barrera similar. No puede doblar las esquinas, pero los creadores de mazmorras creativos incorporan curvas en los pasajes cercanos que permiten que la piedra siga moviéndose.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Estudio, una criatura puede examinar la sección del suelo que forma la placa de presión y realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, deduciendo la función de la placa de presión si tiene éxito. Introducir una Púa de Hierro o un objeto similar bajo la placa de presión evita que la trampa se active.

***Destruye la piedra.***La piedra es un objeto grande que tiene CA 17, HP 100, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño por veneno y psíquico.

***Ralentiza la piedra.***Como acción, una criatura puede intentar ralentizar la piedra con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Si la prueba tiene éxito, la distancia que recorre la piedra en su turno se reduce en 4,5 metros. Si esa distancia baja a 0, deja de moverse y deja de ser una amenaza.

### Pozo con pinchos

*Trampa mortal (niveles 1-4)*

**Desencadenar:**Una criatura se mueve hacia la tapa del pozo. **Duración:**Instantáneo

Un pozo de 3 metros de profundidad tiene una tapa abatible construida con el mismo material que el suelo circundante. Cuando una criatura se mueve sobre la tapa, esta se abre como una trampilla, haciendo que la criatura caiga en el pozo, que tiene púas afiladas de madera o metal en el fondo. La tapa permanece abierta desde entonces.

Una criatura que cae en el pozo aterriza en el fondo y recibe 3 (1d6) puntos de daño contundente por la caída más 9 (2d8) puntos de daño perforante por las púas.

***Detectar y desarmar.***Como acción de Estudio, una criatura puede examinar la sección del suelo que forma la tapa del pozo y realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, detectando el pozo con éxito. Una vez detectado el pozo oculto, se puede colocar una Púa de Hierro o un objeto similar entre la tapa del pozo y el suelo circundante para evitar que se abra, lo que facilita el cruce. La tapa también puede mantenerse cerrada con un *Cerradura arcana*hechizo o magia similar.

***Escapar.***Una criatura necesita una Velocidad de Escalada, equipo de escalada o magia como un*Escalada de araña*Hechizo para escalar las paredes lisas del pozo. Puedes facilitar la salida del pozo añadiendo grietas en las paredes lo suficientemente grandes como para servir de asideros.

***En niveles superiores.***Puedes escalar la trampa para obtener niveles más altos aumentando la profundidad y el daño del pozo, como se muestra en la siguiente tabla.

| Niveles | Profundidad del pozo | Daño |
|---|---|---|
| 5–10 | 30 pies | 10 (3d6) Contundente más 13 (3d8) Perforante |
| 11–16 | 60 pies | 21 (6d6) Contundente más 36 (8d8) Perforante |
| 17–20 | 120 pies | 42 (12d6) Contundente más 57 (13d8) Perforante |

# Encuentros de combate

Las siguientes características pueden hacer que un encuentro de combate sea más interesante o desafiante:

**Cambios de elevación.**Características del terreno que pro-
Proporcionar un cambio de elevación (como pilas de cajas vacías, repisas y balcones) recompensa el posicionamiento inteligente y anima a los personajes a saltar, escalar, volar o teletransportarse.

**Posiciones defensivas.**Enemigos en zonas de difícil acceso
Las ubicaciones o posiciones defensivas obligan a los personajes que normalmente atacan a distancia a moverse.

**Grupos de monstruos mixtos.**Cuando diferentes tipos
Los monstruos trabajan juntos y pueden combinar sus habilidades, al igual que personajes de diferentes clases y orígenes. Una fuerza diversa es más poderosa.

**Razones para mudarse.**Utilice funciones que incentiven
personajes y sus enemigos para moverse, como candelabros, barriles de pólvora o aceite y trampas de piedras rodantes.

## Dificultad del encuentro de combate

Utilice las siguientes pautas para crear un encuentro de combate del nivel de dificultad deseado.

### Paso 1: Elige una dificultad

Tres categorías describen el rango de dificultad del encuentro:

**Baja dificultad.**Un encuentro de baja dificultad es
Probablemente habrá uno o dos momentos de miedo para los jugadores, pero sus personajes deberían salir victoriosos sin bajas. Sin embargo, uno o más de ellos podrían necesitar recursos de curación. A modo de guía general, un solo monstruo suele presentar un desafío de baja dificultad para un grupo de cuatro personajes cuyo nivel sea igual al índice de desafío del monstruo.

**Dificultad moderada.**En ausencia de sanación y otras re-
Según las fuentes, un encuentro de dificultad moderada podría resultar mal para los aventureros. Los personajes más débiles podrían quedar fuera de combate, y existe una pequeña posibilidad de que uno o más personajes mueran.

**Alta dificultad.**Un encuentro de alta dificultad podría
Ser letal para uno o más personajes. Para sobrevivir, necesitarán tácticas inteligentes, rapidez mental y quizás incluso un poco de suerte.

### Paso 2: Determine su presupuesto de XP

Usando la tabla de Presupuesto de XP por Personaje, compara el nivel del grupo con la dificultad deseada del encuentro. Multiplica el número de la tabla por el número de personajes del grupo para obtener tu presupuesto de XP para el encuentro.

**Presupuesto de XP por personaje**

| Fiesta Nivel | — — — Dificultad del encuentro ——— | | |
|---|---|---|---|
| | Baja | Moderado | Alto |
| 1 | 50 | 75 | 100 |
| 2 | 100 | 150 | 200 |
| 3 | 150 | 225 | 400 |
| 4 | 250 | 375 | 500 |
| 5 | 500 | 750 | 1.100 |
| 6 | 600 | 1.000 | 1.400 |
| 7 | 750 | 1.300 | 1.700 |
| 8 | 1.000 | 1.700 | 2.100 |
| 9 | 1.300 | 2.000 | 2.600 |
| 10 | 1.600 | 2.300 | 3.100 |
| 11 | 1.900 | 2.900 | 4.100 |
| 12 | 2.200 | 3.700 | 4.700 |
| 13 | 2.600 | 4.200 | 5.400 |
| 14 | 2.900 | 4.900 | 6.200 |
| 15 | 3.300 | 5.400 | 7.800 |
| 16 | 3.800 | 6.100 | 9.800 |
| 17 | 4.500 | 7.200 | 11.700 |
| 18 | 5.000 | 8.700 | 14.200 |
| 19 | 5.500 | 10.700 | 17.200 |
| 20 | 6.400 | 13.200 | 22.000 |

### Paso 3: Gasta tu presupuesto

Cada criatura tiene un valor de XP en su bloque de estadísticas. Al añadir una criatura a tu encuentro de combate, resta su XP de tu presupuesto de XP para determinar cuántos XP te quedan por gastar. Gasta todo lo que puedas de tu presupuesto de XP sin pasarte. No importa si te sobran algunos XP sin gastar. A continuación, se muestran algunos ejemplos:

**Ejemplo 1.**Un encuentro de baja dificultad para nivel cuatro.
Un personaje tiene un presupuesto de XP de 50 × 4, lo que da un total de 200 XP. Con esto, puedes crear cualquiera de los siguientes encuentros:

- 1**Guerrero Bugbear**(200 XP)
- 2**Avispas gigantes**(100 XP cada uno), para un total de 200 XP
- 6**Ratas gigantes**(25 XP cada uno), para un total de 150 XP

**Ejemplo 2.**Un encuentro de dificultad moderada para
Cinco personajes de nivel 3 tienen un presupuesto de XP de 225 × 5, lo que da un total de 1125 XP. Con esto, puedes crear cualquiera de estos encuentros:

- 2**Druidas**(450 XP cada uno) y 9**Estirges**(25 XP cada uno), para un total de 1125 XP
- 1**Peso**(700 XP), 1**Esqueleto de caballo de guerra**(100 XP) y 6 **Esqueletos**(50 XP cada uno), para un total de 1100 XP

**Ejemplo 3.**Un encuentro de alta dificultad para seis niveles. 15 personajes tienen un presupuesto de XP de 7800 × 6, lo que da un total de 46 800 XP. Con esto, podrías construir este encuentro:

- 2**Dragones rojos adultos**(18.000 XP cada uno) y 2**Gigantes de fuego**(5.000 XP cada uno), para un total de 46.000 XP

### Solución de problemas

Al crear y ejecutar encuentros de combate, tenga en cuenta lo siguiente.

#### Muchas criaturas

Cuantas más criaturas haya en un encuentro, mayor será el riesgo de que una racha de suerte les inflija más daño del esperado. Si tu encuentro incluye más de dos criaturas por personaje, incluye criaturas frágiles que puedan ser derrotadas rápidamente. Esta directriz es especialmente importante para personajes de nivel 1 o 2.

## Ajustes

La ausencia de un jugador podría justificar la eliminación de criaturas de un encuentro para mantener la dificultad prevista. Además, las tiradas de dados y otros factores pueden hacer que un encuentro sea más fácil o más difícil de lo previsto. Puedes ajustar un encuentro sobre la marcha, por ejemplo, haciendo que las criaturas huyan (lo que facilita el encuentro) o añadiendo refuerzos (lo que lo dificulta).

## Criaturas CR 0

Las criaturas con un CR de 0, especialmente las que valen 0 XP, deben usarse con moderación. Si quieres incluir muchas criaturas con CR 0 en un encuentro, usa enjambres.

##### Número de bloques de estadísticas

Los mejores combates suelen combinar un tipo de criatura con otro, como gigantes de fuego con sabuesos infernales. Ten en cuenta la cantidad de bloques de estadísticas que necesitas para el encuentro. Consultar más de dos o tres bloques de estadísticas para un solo encuentro puede ser abrumador, sobre todo si las criaturas son complejas.

## Criaturas poderosas

Si tu encuentro de combate incluye una criatura cuyo CR es mayor que el nivel del grupo, ten en cuenta que dicha criatura podría infligir suficiente daño con una sola acción como para eliminar a uno o más personajes. Por ejemplo, un**Ogro**(CR 2) puede matar a un mago de nivel 1 con un solo golpe.

##### Características inusuales

Si un monstruo tiene una característica que los personajes de nivel inferior no pueden superar fácilmente, considera no agregar ese monstruo a un encuentro para personajes cuyo nivel sea inferior al Índice de desafío del monstruo.

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Objetos mágicos

Los objetos mágicos se obtienen de los tesoros de monstruos abatidos o se descubren en bóvedas perdidas hace mucho tiempo. Estos objetos otorgan capacidades que de otro modo rara vez podrían tener, o complementan las capacidades de su dueño de maneras asombrosas.

## Categorías de objetos mágicos

Cada objeto mágico pertenece a una categoría. La tabla "Categorías de Objetos Mágicos" enumera las nueve categorías y proporciona ejemplos. Las reglas para cada categoría aparecen después de la tabla.

**Categorías de objetos mágicos**

| Categoría | Ejemplos |
|---|---|
| Armadura | *+ 1 armadura de cuero,+1 escudo* |
| Pociones | *Poción de curación* |
| Anillos | *Anillo de invisibilidad* |
| Varillas | *Varilla inamovible* |
| Pergaminos | *Pergamino de hechizo* |
| Personal | *Bastón de Golpe* |
| Varitas | *Varita de bolas de fuego* |
| Armas | *+ 1 munición,+1 espada larga* |
| Objetos maravillosos | *Bolsa de contención,Botas de elfos* |

### Armadura

Un objeto de la categoría Armadura suele ser una versión mágica de la armadura de "Equipo". A menos que la descripción de la armadura indique lo contrario, es necesario usarla para que su magia funcione.

Algunas armaduras mágicas especifican el tipo de armadura, como la de cota de malla o la de placas. Si no se especifica ningún tipo, se elige o se determina aleatoriamente.

## Pociones

Un objeto de la categoría Poción puede ser un brebaje mágico que debe beberse o un aceite que debe aplicarse a una criatura u objeto. Una poción típica consiste en 28 ml (1 onza) de líquido en un vial.

***Usando una poción.***Las pociones son consumibles. Beber una poción o administrarla a otra criatura requiere una acción adicional. Aplicar un aceite puede tardar más tiempo, según se especifica en su descripción. Una vez usada, la poción surte efecto inmediatamente y se agota.

***Mezcla de pociones.***Un personaje podría beber una poción mientras está bajo los efectos de otra o verter varias pociones en un mismo recipiente. Los extraños ingredientes utilizados en la creación de pociones pueden provocar interacciones impredecibles.

Cuando un personaje mezcla dos pociones, tira en la tabla de Miscibilidad de Pociones. Si se combinan más de dos, vuelve a tirar para cada poción subsiguiente, combinando los resultados. A menos que los efectos sean inmediatamente obvios, revélalos solo cuando se hagan evidentes.

**Miscibilidad de pociones**

| Resultado 1d100 | |
|---|---|
| 01 | Ambas pociones pierden sus efectos y la mezcla crea una explosión mágica en una esfera de 1,5 metros de radio centrada en sí misma. Cada criatura en esa área recibe 4d10 de daño de Fuerza. |
| 02–08 | Ambas pociones pierden sus efectos y la mezcla se convierte en un veneno ingerido de tu elección (ver “Veneno” en “Caja de herramientas de juego”). |
| 09–15 | Ambas pociones pierden sus efectos. |
| 16–25 | Una poción pierde su efecto. |
| 26–35 | Ambas pociones funcionan, pero sus efectos numéricos y duraciones se reducen a la mitad. Si una poción no tiene efecto numérico ni duración, pierde su efecto. |
| 36–90 | Ambas pociones funcionan normalmente. |
| 91–99 | Ambas pociones funcionan, pero los efectos numéricos y la duración de una se duplican. Si ninguna de las pociones tiene algo que duplicar de esta manera, funcionan con normalidad. |
| 00 | Solo funciona una poción, pero sus efectos son permanentes. Elige el efecto más simple para hacerlo permanente o el que te parezca más divertido. Por ejemplo, una*Poción de curación* podría aumentar el máximo de Puntos de Golpe del bebedor en 2d4 + 2, o un*Poción de invisibilidad*podría dar al bebedor la condición de invisible indefinidamente. A su discreción, un*Disipar magia*Un hechizo o magia similar podría acabar con este efecto duradero. |

## Anillos

Para que su magia funcione, un artículo de la categoría Anillo debe usarse en un dedo o en un dígito similar, a menos que su descripción indique lo contrario.

### Varillas

Un objeto de la categoría Vara es un cetro, generalmente de metal, madera o hueso. Una vara típica pesa entre 900 y 2200 g.

A menos que su descripción indique lo contrario, una vara se puede utilizar como Foco Arcano.

### Pergaminos

Un objeto de la categoría Pergamino es un rollo de papel o pergamino, a veces sujeto a varillas de madera y generalmente guardado en un tubo de marfil, jade, cuero, metal o madera. El pergamino más común es el *Pergamino de hechizo*, un hechizo almacenado en forma escrita.

***Usando un pergamino.*** Los pergaminos son objetos consumibles. Para liberar la magia de un pergamino, el usuario debe leerlo. Una vez invocada su magia, el pergamino no puede volver a usarse. Sus palabras se desvanecen o se convierte en polvo.

Cualquier criatura que pueda entender un lenguaje escrito puede leer un pergamino e intentar activarlo a menos que su descripción indique lo contrario.

### Personal

Los artículos de la categoría de bastón varían mucho en apariencia: algunos tienen un diámetro casi igual y son lisos, otros son nudosos y retorcidos, algunos están hechos de madera y otros están compuestos de metal pulido o cristal. Un bastón pesa entre 1 y 3 kilos y sirve como bastón o bastón para caminar.

A menos que su descripción indique lo contrario, un bastón puede usarse como un bastón no mágico y como un foco arcano.

## Varitas

Un objeto de la categoría Varita suele medir entre 30 y 38 cm de largo y está hecho de metal, hueso o madera. Su punta es de metal, cristal, piedra u otro material.

A menos que su descripción indique lo contrario, una varita se puede utilizar como Foco Arcano.

# Armas

Un arma mágica suele ser una versión mágica de un arma de "Equipo". Algunas armas mágicas especifican el tipo de arma en sus descripciones, como la espada larga o el arco largo. Si no se especifica ningún tipo de arma, puedes elegirlo o determinarlo aleatoriamente.

***Munición.*** Si un arma mágica tiene la propiedad Munición, la munición disparada desde ella se considera mágica a los efectos de cualquier regla que determine si un arma es mágica o no.

## Objetos maravillosos

Los Artículos Maravillosos incluyen artículos para vestir como botas, cinturones, capas, amuletos, broches y diademas. Bolsos, alfombras, figuritas, cuernos, instrumentos musicales y más también entran en esta categoría.

**METROágicoIequipoRreglas**

Las reglas para identificar, sintonizar y usar objetos mágicos aparecen en «Equipo». A continuación se presentan reglas adicionales.

***Requisitos previos para la sintonización.*** Si un objeto mágico tiene un prerrequisito de clase, la criatura debe pertenecer a esa clase para sintonizar con él. Si una criatura debe ser lanzadora de conjuros para sintonizar con un objeto, cumple los requisitos si puede lanzar al menos un conjuro usando sus rasgos o características, no usando un objeto mágico o similar.

***Artículos hechos para criaturas específicas.*** Los objetos mágicos diseñados para usarse tienden a ajustarse mágicamente al usuario. Sin embargo, puedes decidir que un objeto mágico no se ajuste a cualquier persona. Por ejemplo, un armero podría fabricar objetos que solo puedan usar personas con la forma y el tamaño de un enano.

***Anatomía inusual.*** Usa tu criterio para decidir si una criatura puede usar un objeto no diseñado para su anatomía. Un anillo en un tentáculo podría funcionar, pero un yuan-ti con cola de serpiente en lugar de piernas no puede usar botas mágicas.

***Elementos emparejados.*** Puedes permitir excepciones a la regla de que ambos objetos deben usarse. Por ejemplo, un personaje con un solo brazo podría usar un solo...*Guante de trampa de misiles* siempre y cuando lleven puesto el guante correspondiente.

## Rareza del objeto mágico

Cada objeto mágico tiene una rareza, que proporciona una medida aproximada de su poder en comparación con otros objetos mágicos. Las rarezas se muestran en la tabla de rarezas y valores de objetos mágicos.

Objetos mágicos comunes, como un *Poción de curación*, son los más abundantes. Artefactos como el *Orbe del dragón*, son invaluables, únicos y difíciles de adquirir.

### Valores de los objetos mágicos por rareza

Los objetos mágicos comunes suelen comprarse en pueblos o ciudades. Los objetos mágicos poco comunes y raros suelen encontrarse solo en ciudades, mientras que los objetos mágicos más raros pueden venderse solo en lugares maravillosos, como ciudades en otro plano de existencia. Si permites que los personajes compren y vendan objetos mágicos en tu campaña, la rareza puede ayudarte a fijar el precio de esos objetos. Los valores de las piezas de oro se indican en la tabla de rarezas y valores de los objetos mágicos, aunque un vendedor podría solicitar un servicio en lugar de monedas como pago.

Si un objeto mágico incorpora un objeto con un coste de compra en "Equipo" (como un arma o una armadura), añade el coste de ese objeto al valor del objeto mágico. Por ejemplo, *+1 Armadura* (Armadura de placas)

tiene un valor de 5.500 GP, que es la suma del valor de un objeto mágico raro (4.000 GP) y el costo de una armadura de placas (1.500 GP).

**Rarezas y valores de los objetos mágicos**

| Rareza | Valor* | Rareza | Valor* |
|---|---|---|---|
| Común | 100 GP | Muy raro | 40.000 GP |
| Poco común | 400 GP | Legendario | 200.000 GP |
| Extraño | 4.000 GP | Artefacto | Inestimable |

* Reducir a la mitad el valor de un artículo consumible que no sea un *Pergamino de hechizo*El valor de un *Pergamino de hechizo*es el doble de lo que cuesta escribir el pergamino (como se especifica en la sección "Cómo escribir pergaminos de hechizos" de "Equipo").

# Activando un objeto mágico

Normalmente se requiere una acción mágica para activar un objeto mágico. El usuario del objeto también podría tener que hacer algo especial. La descripción de cada categoría de objeto o de cada objeto individual detalla cómo se activa. Algunos objetos utilizan las siguientes reglas para su activación.

## Palabra de comando

Una palabra de comando es una palabra o frase corta que debe ser pronunciada o firmada para que un elemento funcione. Las palabras de comando habladas deben ser audibles y no funcionan en áreas donde se suprime todo sonido, como en el área de la *Silencio*deletrear.

## Artículos consumibles

Algunos elementos se consumen, es decir, se agotan, cuando se activan.*Poción de curación* Debe tragarse, por ejemplo, mientras que la escritura desaparece de un pergamino al leerlo. Una vez usado, un objeto consumible pierde su magia.

### Hechizos lanzados desde objetos

Algunos objetos mágicos permiten al usuario lanzar un hechizo desde el objeto. El hechizo se lanza con el nivel de lanzador y de conjuro más bajo posible, no consume ninguna ranura de conjuro del usuario y no requiere componentes a menos que la descripción del objeto indique lo contrario. El hechizo utiliza su tiempo de lanzamiento, alcance y duración normales, y el usuario debe concentrarse si requiere Concentración. Muchos objetos, como las Pociones, evitan el lanzamiento de un hechizo y confieren sus efectos con su duración habitual. Algunos objetos hacen excepciones a estas reglas, modificando el tiempo de lanzamiento, la duración u otros aspectos del hechizo.

Un objeto mágico puede requerir que el usuario use su propia habilidad de lanzamiento de conjuros al lanzar un hechizo desde él. Si el usuario tiene más de una habilidad de lanzamiento de conjuros, elige cuál usar con el objeto. Si el usuario no tiene una habilidad de lanzamiento de conjuros, Su modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros es +0 para el objeto y se aplica la bonificación de competencia del usuario.

## Cargos

Algunos objetos mágicos tienen cargas que deben gastarse para activar sus propiedades. La cantidad de cargas restantes de un objeto se revela cuando... *Identificar*Se lanza un hechizo sobre él. Una criatura sintonizada con un objeto sabe cuántas cargas tiene y cuántas recupera.

## "El próximo amanecer"

Los objetos mágicos suelen tener cargas o propiedades que se recargan al amanecer siguiente o en algún otro momento específico. Si dicho objeto se encuentra en un mundo o plano de existencia donde no ocurre el evento especificado, el DJ determina cuándo se recarga.

## Objetos malditos

La descripción de un objeto mágico especifica si lleva una maldición. La mayoría de los métodos de identificación de objetos, incluyendo... *Identificar*hechizo, no logra revelar tal maldición.

La sintonía con un objeto maldito no se puede finalizar voluntariamente a menos que la maldición se rompa primero, como con un *Eliminar maldición*deletrear.

## Resiliencia de objetos mágicos

Un objeto mágico es al menos tan duradero como un objeto no mágico de su tipo. La mayoría de los objetos mágicos, salvo pociones y pergaminos, tienen resistencia a todo daño.

Un artefacto solo puede destruirse de una forma especial. De lo contrario, es inmune al daño. Aprender a destruir un artefacto suele requerir investigación o completar una misión.

## Fabricación de objetos mágicos

"Equipo" contiene reglas sobre la elaboración de cerveza*Pociones de curación*y escribiendo*Pergaminos de hechizos*Para crear otros objetos mágicos, sigue las reglas a continuación. En estas reglas, «tú» se refiere al personaje que crea el objeto mágico.

### Competencia en arcanos

Para crear un objeto mágico, tú y cualquier asistente deben tener competencia en la habilidad Arcana.

#### Herramientas

La tabla de Herramientas de Objetos Mágicos muestra qué herramienta se requiere para crear un objeto mágico de cada categoría. Debes usar la herramienta necesaria para crear un objeto y ser competente con ella. Los asistentes también deben ser competentes con ella. Para más información sobre las herramientas, consulta "Equipo".

**Herramientas para objetos mágicos**

| Categoría del artículo | Herramienta necesaria |
|---|---|
| Armadura | Herramientas de marroquinero, herramientas de herrero o herramientas de tejedor, según el tipo de armadura, como se indica en las descripciones de las herramientas. |
| Poción | Kit de suministros de alquimista o herboristería |
| Anillo | Herramientas de joyero |
| Vara | Herramientas de tallado de madera |
| Voluta | Suministros de calígrafo |
| Personal | Herramientas de tallado de madera |
| Varita mágica | Herramientas de tallado de madera |
| Arma | Herramientas de marroquinero, herramientas de herrero o herramientas de tallador de madera, según el tipo de arma, como se indica en las descripciones de las herramientas. |
| Artículo maravilloso | Herramientas del Tinkerer o la herramienta necesaria para fabricar el objeto no mágico en el que se basa el objeto mágico |

### Hechizos

Si un objeto mágico permite a su usuario lanzar hechizos desde él, debes tener todos esos hechizos preparados todos los días que pases elaborando el objeto.

## Tiempo y costo

La elaboración de un objeto mágico requiere una cantidad de tiempo y dinero según la rareza del objeto, como se muestra en la tabla de tiempo y costo de elaboración de objetos mágicos.

***Trabajo por día.***Por cada día de elaboración, debes trabajar 8 horas. Si un artículo requiere varios días, no es necesario que sean consecutivos.

***Asistentes.***Los personajes pueden combinar esfuerzos para acortar el tiempo de creación. Divide el tiempo necesario para crear un objeto entre el número de personajes que trabajan en él. Normalmente, solo otro personaje puede ayudarte, pero el DJ podría permitir más asistentes.

***Materias primas.***El coste de la tabla representa las materias primas necesarias para fabricar un objeto mágico. El DJ determina si las materias primas adecuadas están disponibles. En una ciudad, hay un 75 % de probabilidad de que los materiales estén disponibles, y en cualquier otro asentamiento, esa probabilidad es del 25 %. Si no hay materiales disponibles, debes esperar al menos 7 días antes de volver a consultar la disponibilidad.

Si un objeto mágico incorpora un objeto que tiene un costo de compra (como un arma o una armadura), también debes pagar ese costo total o fabricar ese objeto usando las reglas en “Equipo”. Por ejemplo, para hacer *+1 Armadura*( Armadura de placas), debes pagar 3500 GP o pagar 2000 GP y fabricar la armadura.

**Tiempo y costo de elaboración de objetos mágicos**

| Rareza del artículo | Tiempo* | Costo* |
|---|---|---|
| Común | 5 días | 50 GP |
| Poco común | 10 días | 200 GP |
| Extraño | 50 días | 2.000 GP |
| Muy raro | 125 días | 20.000 GP |
| Legendario | 250 días | 100.000 GP |

* El tiempo y el costo se reducen a la mitad para un artículo consumible que no sea un *Pergamino de hechizo*, cuyo tiempo de elaboración y coste se detallan en “Equipo”.

## Objetos mágicos sensibles

Algunos objetos mágicos poseen sensibilidad y personalidad. Un objeto así puede estar poseído, atormentado por el espíritu de su anterior dueño o ser consciente de sí mismo gracias a la magia empleada para crearlo. Un objeto con sensibilidad puede ser un preciado aliado para su portador o una constante molestia.

La mayoría de los objetos con consciencia son armas, pero otros tipos de objetos pueden manifestar consciencia. Los objetos de un solo uso, como pociones y pergaminos, nunca son consciencia.

El DJ controla los objetos mágicos sensibles y sus propiedades activadas. Un portador que mantenga una buena relación con el objeto puede acceder a dichas propiedades. Si la relación es tensa, puede surgir un conflicto (ver "Conflicto" más adelante).

### Rasgos de objetos mágicos sensibles

Cuando creas un objeto mágico sensible, creas la personalidad del objeto de la misma manera que crearías un PNJ, con estas excepciones.

### Talento

Un objeto mágico consciente tiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Elige las habilidades del objeto o determínalas al azar de la siguiente manera: tira 4d6 por cada una, descartando la tirada más baja y sumando las demás.

### Alineación

Un objeto mágico consciente tiene un alineamiento. Su creador o naturaleza podrían sugerir un alineamiento. De lo contrario, elige un alineamiento o tira en la tabla de alineamiento del objeto consciente.

### Comunicación

Un objeto consciente se comunica compartiendo sus emociones, transmitiendo sus pensamientos telepáticamente o hablando en voz alta. Puedes elegir cómo se comunica o tirar en la tabla de Comunicación del objeto consciente.

### Sentido

Un objeto consciente puede percibir su entorno con un alcance limitado. Puedes elegir sus sentidos o tirar en la tabla de Sentidos del Objeto.

## Propósito especial

Puedes asignar a un objeto consciente un objetivo que persiga, quizás excluyendo todo lo demás. Mientras el uso del objeto por parte del portador se alinee con ese propósito especial, el objeto seguirá cooperando. Desviarse de esta estrategia podría causar un conflicto entre el portador y el objeto (ver "Conflicto" más adelante). Puedes elegir un propósito especial o tirar en la tabla de Propósitos Especiales del Objeto Consciente.

### Alineación del objeto sensible

| 1d100 | Alineación | 1d100 | Alineación |
|---|---|---|---|
| 01–15 | Bien legítimo | 74–85 | Neutral caótico |
| 16–35 | Neutral Bueno | 86–89 | Mal legal |
| 36–50 | Caótico Bueno | 90–96 | Neutral Mal |
| 51–63 | Neutralidad legal | 97–00 | Caótico Mal |
| 64–73 | Neutral | | |

### Comunicación de objetos sensibles

| 1d10 | Comunicación |
|---|---|
| 1–6 | El objeto se comunica transmitiendo emociones a la criatura que lo porta o lo maneja. |
| 7–9 | El artículo habla uno o más idiomas. |
| 10 | El objeto habla uno o más idiomas. Además, puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que lo porte o empuñe. |

### Sentidos del objeto sensible

| 1d4 | Sentido |
|---|---|
| 1 | Audición y visión estándar hasta 30 pies |
| 2 | Audición y visión estándar hasta 60 pies. |
| 3 | Audición y visión estándar hasta 120 pies |
| 4 | Audición y visión en la oscuridad hasta 120 pies |

### Propósito especial del objeto sensible

| 1d10 | Propósito especial |
|---|---|
| 1 | **Alineado.**El objeto busca derrotar o destruir a aquellos de alineamiento diametralmente opuesto. Dicho objeto nunca es neutral. |
| 2 | **Perdición.**El objeto busca frustrar o destruir criaturas de un tipo particular, como Constructos, Demonios o No Muertos. |
| 3 | **Buscador del Creador.**El objeto busca a su creador y quiere entender por qué fue creado. |
| 4 | **Buscador del destino.**El objeto cree que él y su portador tienen papeles clave que desempeñar en eventos futuros. |
| 5 | **Destructor.**El objeto anhela destrucción e incita a su usuario a luchar arbitrariamente. |
| 6 | **Buscador de gloria.**El objeto busca renombre como el mejor objeto mágico del mundo al ganar fama o notoriedad para su usuario. |
| 7 | **Buscador de conocimientos.**El objeto anhela conocimiento o está decidido a resolver un misterio, aprender un secreto o desentrañar una profecía críptica. |
| 8 | **Protector.**El objeto busca defender a un tipo particular de criatura, como elfos o hombres lobo. |
| 9 | **Buscador de almas gemelas.**El objeto busca otro objeto mágico sensible, quizás uno que sea similar a él. |
| 10 | **Templario.**El objeto busca defender a los sirvientes e intereses de una deidad en particular. |

## Conflicto

Cuando el portador de un objeto consciente actúa de forma contraria a su alineamiento o propósito, puede surgir un conflicto. En tal caso, el portador realiza una tirada de salvación de Carisma (CD 12 más el modificador de Carisma del objeto). Si falla la tirada, el objeto exige una o más de las siguientes cosas:

**Persigue mis sueños.**El artículo exige que su
El portador persigue los objetivos del artículo con exclusión de todos los demás objetivos.

**Deshazte de ello.**El artículo exige que su portador lo deseche.
pose de cualquier cosa que el artículo considere repugnante. **Es hora de un cambio.**El artículo exige ser
entregado a otra persona.

**Mantenme cerca**El artículo insiste en ser transportado o
usado en todo momento

Si su portador se niega a cumplir con las exigencias del artículo, éste puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Hacer imposible que su portador pueda sintonizar con él.
- Suprimir una o más de sus propiedades activadas.

Intenta controlar a su portador, tras lo cual este realiza una tirada de salvación de Carisma (CD 12 más el modificador de Carisma del objeto). Si falla, el portador permanece encantado durante 1d12 horas. Mientras esté encantado, debe intentar seguir las órdenes del objeto.

Si el portador recibe daño, repite la tirada de salvación, finalizando el efecto si tiene éxito. Independientemente de si el intento de controlar a su portador tiene éxito o no, el objeto no puede volver a usar este poder hasta el siguiente amanecer.

# Objetos mágicos A-Z

Los objetos mágicos se presentan en orden alfabético.

Si la descripción de un objeto mágico escribe con mayúscula el nombre de una criatura y lo presenta en**atrevido**Tipo, es una pista visual que te indica el bloque de estadísticas de la criatura. A menos que el texto indique lo contrario, el bloque de estadísticas se encuentra en "Monstruos". Cómo leer y usar un bloque de estadísticas se explica en "Monstruos".

### Armadura de adamantina

*Armadura (Cualquier armadura mediana o pesada, excepto armadura de piel), poco común*

Esta armadura está reforzada con adamantina, una de las sustancias más duras que existen. Mientras la lleves puesta, cualquier golpe crítico contra ti se convierte en un golpe normal.

## Munición, +1, +2 o +3

*Arma (cualquier munición), poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3)*

Obtienes una bonificación a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta munición mágica. La bonificación se determina por la rareza de la munición. Al impactar en un objetivo, la munición deja de ser mágica.

Esta munición suele encontrarse o venderse en cantidades de diez o veinte piezas. Diez piezas equivalen al valor de una poción de la misma rareza.

## Munición de matanza

*Arma (cualquier munición), muy rara*

Esta munición mágica está diseñada para matar criaturas de un tipo específico, que el DJ elige o determina aleatoriamente tirando de la tabla a continuación. Si una criatura de ese tipo recibe daño de la munición, realiza una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 6d10 de daño por la Fuerza adicionales si falla la tirada o la mitad si la supera.

Después de infligir daño adicional a una criatura, la munición deja de ser mágica.

| 1d100 | Tipo de criatura | 1d100 | Tipo de criatura |
|---|---|---|---|
| 01–10 | Aberraciones | 51–60 | Vidente |
| 11–15 | Ganado | 61–70 | Demonios |
| 16–20 | Celestiales | 71–75 | Gigantes |
| 21–25 | Construcciones | 76–80 | Monstruosidades |
| 26–35 | Dragones | 81–85 | Rezuma |
| 36–45 | Elementales | 86–90 | Plantas |
| 46–50 | humanoides | 91–00 | No muertos |

### Amuleto de la salud

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Tu Constitución es 19 mientras llevas este amuleto. No te afecta si tu Constitución es 19 o superior sin él.

### Amuleto de prueba contra detección y localización

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses este amuleto, no podrás ser el objetivo de hechizos de adivinación ni ser percibido a través de sensores de visión mágica a menos que lo permitas.

### Amuleto de los aviones

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Mientras llevas este amuleto, puedes realizar una acción mágica para nombrar un lugar que te resulte familiar en otro plano de existencia. Luego, realiza una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15. Con éxito, lanzas*Cambio de plano*En caso de fallo, tú y cada criatura y objeto dentro de un radio de 15 pies de ti viajarán a un destino aleatorio determinado tirando 1d100 y consultando la siguiente tabla.

| 1d100 | Destino |
|---|---|
| 01–60 | Ubicación aleatoria en el avión que nombraste |
| 61–70 | Ubicación aleatoria en un Plano Interior determinada tirando 1d6: en un**1,**el plano del aire; en un**2,**el plano de la Tierra; en un**3,**el Plano de Fuego; en un**4,**el Plano del Agua; en un**5,**el Feywild; en un**6,**El Páramo Sombrío |
| 71–80 | Ubicación aleatoria en un Plano Exterior determinada tirando 1d8: en un**1,**Arborea; en un**2,** Arcadia; en una**3,**las Tierras de las Bestias; en un**4,** Bytopia; en un**5,**Elíseo; en un**6,**Mecanismo; en un**7,** Monte Celestia; en un**8,**Ysgard |
| 81–90 | Ubicación aleatoria en un Plano Exterior determinada tirando 1d8: en un**1,**el abismo; en un **2,**Aqueronte; en un**3,**Carceri; en un**4,**Gehena; en un**5,**Hades; en un**6,**Limbo; en un**7,**los Nueve Infiernos; en un**8,**Pandemonio |
| 91–00 | Ubicación aleatoria en el plano astral |

### Escudo animado

*Armadura (Escudo), Muy Raro (Requiere Sintonización)*

Mientras sostienes este escudo, puedes realizar una acción adicional para animarlo. El escudo salta y flota en tu espacio para protegerte como si lo estuvieras blandiendo, dejándote las manos libres. El escudo permanece animado durante 1 minuto, hasta que realices una acción adicional para terminar este efecto, o hasta que mueras o estés incapacitado, momento en el que el escudo cae al suelo o a tu mano si tienes una libre.

## Aparato del cangrejo

*Objeto maravilloso, legendario*

Este objeto parece ser un barril de hierro sellado que pesa 227 kg. El barril tiene un cierre oculto, que se puede encontrar con una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 20 exitosa. Al abrir el cierre, se abre una trampilla en un extremo del barril, permitiendo que dos criaturas de tamaño mediano o menor entren en su interior. Diez palancas están dispuestas en fila en el extremo opuesto, cada una en posición neutra, capaces de subir o bajar. Al usar ciertas palancas, el aparato se transforma y se asemeja a una langosta gigante.

El*Aparato del cangrejo*es un objeto grande con las siguientes estadísticas: CA 20; HP 200; Velocidad 30 pies, Natación 30 pies (o 0 pies para ambos si las piernas no están extendidas); Inmunidad al veneno y daño psíquico.

Para su uso como vehículo, el aparato requiere un piloto. Mientras la escotilla del aparato esté cerrada, el compartimento es hermético. El compartimento contiene suficiente aire para 10 horas de respiración, dividido entre el número de criaturas que respiran en su interior.

El aparato flota en el agua. También puede sumergirse hasta una profundidad de 275 metros. Por debajo de esa profundidad, el vehículo sufre 2d6 de daño contundente cada minuto debido a la presión.

Una criatura en el compartimento puede realizar una acción de Utilizar para mover hasta dos palancas del aparato hacia arriba o hacia abajo. Tras cada uso, una palanca vuelve a su posición neutra. Cada palanca, de izquierda a derecha, funciona como se muestra en la tabla de Palancas del Aparato del Cangrejo.

**Aparato de las palancas de cangrejo**

| Apalancar | | Abajo |
|---|---|---|
| 1 | Las patas se extienden, permitiendo que el aparato camine y nade. | Las piernas se retraen, lo que reduce la Velocidad y la Velocidad de Natación del aparato a 0 y hace que no pueda beneficiarse de las bonificaciones a la velocidad. |
| 2 | La persiana de la ventana delantera se abre. | La persiana de la ventana delantera se cierra. |
| 3 | Persianas laterales abiertas (dos por lado). | Las contraventanas laterales se cierran (dos por lado). |
| 4 | Desde la parte frontal del aparato se extienden dos garras. | Las garras se retraen. |
| 5 | Cada garra extendida realiza el siguiente ataque cuerpo a cuerpo: + 8 para golpear, alcance de 5 pies.*Golpear:*7 (2d6) Daño contundente. | Cada garra extendida realiza el siguiente ataque cuerpo a cuerpo: + 8 para golpear, alcance de 5 pies.*Golpear:*El objetivo tiene la condición Agarrado (escape CD 15). |
| 6 | El aparato camina o nada hacia adelante siempre que sus piernas estén extendidas. | El aparato camina o nada hacia atrás siempre que sus patas estén extendidas. |
| 7 | El aparato gira 90 grados en sentido antihorario siempre que sus patas estén extendidas. | El aparato gira 90 grados en el sentido de las agujas del reloj siempre que sus patas estén extendidas. |
| 8 | Los accesorios Eyelike emiten luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. | La luz se apaga. |
| 9 | El aparato se hunde hasta 20 pies si está en líquido. | El aparato se eleva hasta 20 pies si está en líquido. |
| 10 | La escotilla trasera se desobstruye y se abre. | La escotilla trasera se cierra y sella. |

## Armadura, +1, +2 o +3

*Armadura (Cualquier ligera, media o pesada), rara (+1), muy rara (+2) o legendaria (+3)*

Obtienes una bonificación a la clase de armadura al usar esta armadura. Esta bonificación se determina por su rareza.

### Armadura de invulnerabilidad

*Armadura (Armadura de placas), Legendaria (Requiere sintonización)*

Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante mientras usas esta armadura.

***Carcasa de metal.***Puedes realizar una acción mágica para obtener inmunidad al daño contundente, penetrante y cortante durante 10 minutos o hasta que dejes de llevar la armadura. Una vez activada esta propiedad, no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

### Armadura de Resistencia

*Armadura (Cualquier ligera, media o pesada), rara (requiere sintonización)*

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras llevas esta armadura. El DJ elige el tipo o lo determina aleatoriamente tirando de la siguiente tabla.

| 1d10 | Tipo de daño | 1d10 | Tipo de daño |
|---|---|---|---|
| 1 | Ácido | 6 | Necrótico |
| 2 | Frío | 7 | Veneno |
| 3 | Fuego | 8 | Psíquico |
| 4 | Fuerza | 9 | Radiante |
| 5 | Iluminación | 10 | Trueno |

### Armadura de vulnerabilidad

*Armadura (Cualquier ligera, media o pesada), rara (requiere sintonización)*

Al llevar esta armadura, tienes resistencia a uno de los siguientes tipos de daño: contundente, penetrante o cortante. El DJ elige el tipo o lo determina aleatoriamente.

***Maldición.*** Esta armadura está maldita, un hecho que se revela solo cuando la *Identificar* El hechizo se lanza sobre la armadura o te sintonizas con ella. Sintonizar con la armadura te maldice hasta que eres el objetivo de un *Eliminar maldición* Hechizo o magia similar; quitar la armadura no elimina la maldición. Mientras estés maldito, tienes vulnerabilidad a dos de los tres tipos de daño asociados a la armadura (excepto al que otorga resistencia).

## Escudo atrapa flechas

*Armadura (Escudo), Rara (Requiere Sintonización)*

Obtienes una bonificación de +2 a la Clase de Armadura contra tiradas de ataque a distancia mientras empuñas este Escudo. Esta bonificación se suma a la bonificación normal del Escudo a la CA.

Siempre que un atacante realice una tirada de ataque a distancia contra un objetivo a 5 pies o menos de ti, puedes realizar una Reacción para convertirte en el objetivo del ataque en su lugar.

### Bolsa de frijoles

*Objeto maravilloso, raro*

Esta pesada bolsa de tela contiene 3d4 frijoles secos al encontrarla. Pesa media libra, independientemente de cuántos frijoles contenga, y se convierte en un objeto no mágico cuando ya no contiene frijoles.

Si arrojas una o más judías de la bolsa, explotan en una esfera de 3 metros de radio centrada en ellas. Todas las judías arrojadas son destruidas en la explosión, y cada criatura en la esfera, incluyéndote a ti, realiza una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 5d4 de daño por Fuerza si falla la tirada o la mitad si la supera.

Si sacas una judía de la bolsa, la plantas en tierra o arena y luego la riegas, desaparece al producir un efecto 1 minuto después en el suelo donde fue plantada. El DJ puede elegir un efecto de la siguiente tabla o determinarlo al azar.

| 1d100 | Efecto |
|---|---|
| 01 | Brotan 5d4 hongos. Si una criatura se come un hongo, tira cualquier dado. En una tirada impar, quien lo devora debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 5d6 puntos de daño por Veneno y quedar envenenado durante 1 hora. En una tirada par, quien lo devora obtiene 5d6 puntos de golpe temporales durante 1 hora. |
| 02–10 | Un géiser entra en erupción y arroja agua, cerveza, mayonesa, té, vinagre, vino o aceite (a elección del DJ) a 30 pies de altura durante 1d4 minutos. |
| 11–20 | A **Treant** Brotes. Tira cualquier dado. En una tirada impar, el ent es Caótico Maligno. En una tirada par, el ent es Caótico Bueno. |
| 21–30 | Una estatua de piedra, animada pero inmóvil, a tu imagen y semejanza se alza y te amenaza verbalmente. Si la abandonas y otros se acercan, te describe como el villano más atroz y ordena a los recién llegados que te encuentren y te ataquen. Si estás en el mismo plano de existencia que la estatua, sabe dónde estás. La estatua se vuelve inanimada después de 24 horas. |
| 31–40 | Una fogata con llamas verdes surge y arde durante 24 horas o hasta que se extingue. |
| 41–50 | Tres **Hongos chillones** brotar. |
| 51–60 | 1d4 + 4 sapos rosa brillante se arrastran hacia adelante. Al tocar un sapo, se transforma en un monstruo Grande o menor, a elección del DJ, que actúa según su alineamiento y naturaleza. El monstruo permanece allí durante 1 minuto y luego desaparece en una nube de humo rosa brillante. |
| 61–70 | Un hambriento **Bulette** se esconde y ataca. |
| 71–80 | Un árbol frutal crece. Tiene 1d10 + 20 frutos, de los cuales 1d8 actúan como pociones aleatorias. El árbol desaparece después de una hora. Los frutos recolectados permanecen, conservando toda su magia durante 30 días. |
| 81–90 | Un nido de 1d4 + 3 huevos arcoíris surge. Cualquier criatura que coma un huevo realiza una tirada de salvación de Constitución CD 20. Con éxito, la criatura aumenta permanentemente su puntuación de característica más baja en 1, eligiendo al azar entre puntuaciones igualmente bajas. Con fallo, la criatura sufre 10d6 de daño de la Fuerza por una explosión interna. |
| 91–95 | Una pirámide con una base de 60 pies cuadrados se alza hacia arriba. En su interior hay una cámara funeraria que contiene un **Momia**, a **Mamá Señor**, o algún otro No Muerto elegido por el DJ. Su sarcófago contiene un tesoro elegido por el DJ. |
| 96–00 | Un tallo de frijol gigante brota, creciendo hasta la altura que el DJ elija. La cima conduce a donde el DJ elija, como a una gran vista, al castillo de un gigante de las nubes o a otro plano de existencia. |

## Bolsa de devorar

*Objeto maravilloso, muy raro*

Esta bolsa se parece a una *Bolsa de contención* Pero es un orificio de alimentación para una gigantesca criatura extradimensional. Al darle la vuelta a la bolsa, se cierra el orificio.

La criatura extradimensional unida a la bolsa puede sentir lo que se coloca dentro. La materia animal o vegetal colocada completamente en la bolsa es devorada y se pierde para siempre. Cuando se coloca parte de una criatura viva en la bolsa, como sucede cuando alguien mete la mano en su interior, hay un 50 % de probabilidad de que la criatura sea arrastrada dentro de la bolsa. Una criatura dentro de la bolsa puede realizar una acción para intentar escapar, haciéndolo con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 exitosa. Otra criatura puede realizar una acción para meter la mano en la bolsa y sacar a una criatura, haciéndolo con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 exitosa, siempre que quien la sacó no sea arrastrado dentro de la bolsa primero. Cualquier criatura que comience su turno dentro de la bolsa es devorada y su cuerpo destruido.

Se pueden guardar objetos inanimados en la bolsa, que puede contener un pie cúbico de dicho material. Sin embargo, una vez al día, la bolsa se traga cualquier objeto que contenga y lo expulsa a otro plano de existencia. El DJ determina la hora y el plano.

Si la bolsa se perfora o se rompe, se destruye y todo lo que contiene se transporta a una ubicación aleatoria en el Plano Astral.

### Bolsa de contención

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta bolsa tiene un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores: aproximadamente 60 cm cuadrados y 1,2 m de profundidad. Tiene una capacidad de hasta 227 kg, sin exceder un volumen de 1,9 $m^3$. Pesa 2,2 kg, independientemente de su contenido. Para extraer un objeto de la bolsa, se requiere la acción "Utilizar".

Si la bolsa se sobrecarga, se perfora o se rompe, se destruye y su contenido se esparce por el Plano Astral. Si se le da la vuelta, su contenido se derrama intacto, pero es necesario repararla antes de volver a usarla. La bolsa contiene suficiente aire para 10 minutos de respiración, dividido entre el número de criaturas que respiran en su interior.

Colocando un *Bolsa de contención* dentro de un espacio extradimensional creado por un *Mochila práctica*, *Agujero portátil* Un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina donde un objeto fue colocado dentro del otro. Cualquier criatura dentro de una esfera de 3 metros de radio centrada en la puerta es succionada a través de ella a una ubicación aleatoria en el Plano Astral. La puerta se cierra. Es unidireccional y no se puede volver a abrir.

### Bolsa de trucos

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta bolsa, hecha de tela gris, oxidada o canela, parece vacía. Sin embargo, al buscar en su interior, se descubre la presencia de un pequeño objeto peludo.

Puedes realizar una acción mágica para sacar el objeto peludo de la bolsa y lanzarlo hasta 6 metros. Al aterrizar, se transforma en una criatura que determines tirando en la tabla correspondiente al color de la bolsa. Consulta "Monstruos" para ver el bloque de estadísticas de la criatura. La criatura desaparece al amanecer o cuando sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0.

La criatura es Amistosa contigo y tus aliados, y actúa inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Puedes realizar una Acción Bonus para ordenarle cómo se mueve y qué acción realiza en su siguiente turno, como atacar a un enemigo. En ausencia de tales órdenes, la criatura actúa de forma acorde a su naturaleza.

Una vez que se hayan sacado tres objetos peludos de la bolsa, esta no podrá volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

#### Bolsa gris de trucos

| 1d8 | Criatura | 1d8 | Criatura |
|---|---|---|---|
| 1 | Comadreja | 5 | Pantera |
| 2 | Rata gigante | 6 | Tejón gigante |
| 3 | Tejón | 7 | Lobo terrible |
| 4 | Verraco | 8 | Alce gigante |

#### Bolsa de trucos oxidada

| 1d8 | Criatura | 1d8 | Criatura |
|---|---|---|---|
| 1 | Rata | 5 | Cabra gigante |
| 2 | Búho | 6 | Jabalí gigante |
| 3 | Mastín | 7 | León |
| 4 | Cabra | 8 | Oso pardo |

#### Bolsa de trucos color canela

| 1d8 | Criatura | 1d8 | Criatura |
|---|---|---|---|
| 1 | Chacal | 5 | Oso negro |
| 2 | Mono | 6 | Comadreja gigante |
| 3 | Babuino | 7 | Hiena gigante |
| 4 | Pico de hacha | 8 | Tigre |

## Perla de fuerza

*Objeto maravilloso, raro*

Esta pequeña esfera negra mide 3/4 de pulgada de diámetro y pesa una onza. Normalmente, 1d4 + 4 *Perlas de fuerza* se encuentran juntos

Puedes realizar una acción mágica para lanzar la cuenta hasta 18 metros. Al impactar, la cuenta explota en una esfera de 3 metros de radio y es destruida. Cada criatura...

En la Esfera, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibir 5d4 de daño por Fuerza. Una esfera de fuerza transparente encierra el área durante 1 minuto. Cualquier criatura que falle la tirada de salvación y se encuentre completamente dentro del área queda atrapada dentro de esta esfera. Las criaturas que superen la tirada de salvación o se encuentren parcialmente dentro del área son empujadas lejos del centro de la esfera hasta que ya no estén dentro. Solo el aire respirable puede atravesar la pared de la esfera. Ningún ataque ni ningún otro efecto puede atravesarla.

Una criatura encerrada puede realizar una acción de Utilizar para empujar la pared de la esfera, aumentando su velocidad hasta la mitad. La esfera puede recogerse, y su magia hace que pese solo 1 libra, independientemente del peso de las criaturas en su interior.

## Perla de nutrición

*Objeto maravilloso, común*

Esta perla gelatinosa y sin sabor se disuelve en la lengua y proporciona tanta nutrición como un día de raciones.

### Cinturón de los enanos

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Al usar este cinturón obtendrás los siguientes beneficios:

**Enano.**Ya sabes, Dwarvish.

**Amigo de los enanos.**Tienes ventaja en Se realizan pruebas de Carisma (Persuasión) para interactuar con enanos y duergar.

**Tenacidad.**Tu Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Además, mientras estés en sintonía con el cinturón, tienes un 50 por ciento de posibilidades cada día al amanecer de dejarte crecer una barba completa si puedes dejarte crecer una, o una barba más espesa si ya tienes una.

Si no eres un enano o un duergar, obtendrás los siguientes beneficios adicionales al usar el cinturón:

**Visión en la oscuridad.**Tienes Visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

**Resiliencia.**Tienes resistencia al daño por veneno. También tienes Ventaja en las tiradas de salvación que realices para evitar o finalizar la condición de Envenenado.

### Cinturón de fuerza gigante

*Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)*

Al llevar este cinturón, tu Fuerza cambia a una puntuación otorgada por el cinturón. El tipo de gigante determina la puntuación (consulta la tabla a continuación). El objeto no te afecta si tu Fuerza sin el cinturón es igual o mayor que la puntuación del cinturón.

| Cinturón | Estrada. | Rareza |
|---|---|---|
| *Cinturón de fuerza gigante*(colina) | 21 | Extraño |
| *Cinturón de fuerza gigante*(escarcha o piedra) | 23 | Muy raro |
| *Cinturón de fuerza gigante*(fuego) | 25 | Muy raro |
| *Cinturón de fuerza gigante*(nube) | 27 | Legendario |
| *Cinturón de fuerza gigante*(tormenta) | 29 | Legendario |

### Hacha berserker

*Arma (hacha de batalla, hacha grande o alabarda), rara (requiere sintonización)*

Obtienes una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Además, mientras estés en sintonía con esta arma, tu máximo de Puntos de Golpe aumenta en 1 por cada nivel alcanzado.

***Maldición.***Esta arma está maldita, y sintonizar con ella te extiende la maldición. Mientras permanezcas maldito, no estarás dispuesto a desprenderte de ella, manteniéndola siempre a tu alcance. También tienes Desventaja en las tiradas de ataque con armas distintas a esta.

Siempre que otra criatura te dañe mientras tengas el arma, debes superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o entrar en estado de furia. Este estado de furia termina cuando empiezas tu turno y no hay criaturas a menos de 60 pies de ti que puedas ver u oír.

En estado de furia, consideras a la criatura más cercana que puedas ver u oír como tu enemiga. Si hay varias criaturas posibles, elige una al azar. En cada turno, debes acercarte lo más posible a la criatura y realizar la acción de Ataque, seleccionando como objetivo a la criatura. Si no puedes acercarte lo suficiente para atacarla con el arma, tu turno termina tras agotar todo tu movimiento disponible. Si la criatura muere o ya no puedes verla ni oírla, la siguiente criatura más cercana que puedas ver u oír se convierte en tu nuevo objetivo.

## Botas de elfos

*Objeto maravilloso, poco común*

Mientras lleves estas botas, tus pasos no hacen ruido, independientemente de la superficie por la que te desplaces. También tienes Ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo).

## Botas de levitación

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras uses estas botas, puedes lanzar *Erigir por levitación* en ti mismo.

### Botas de velocidad

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras lleves estas botas, puedes realizar una acción adicional para unir los tacones. Si lo haces, las botas duplican tu velocidad y cualquier criatura que realice un ataque de oportunidad contra ti tiene desventaja en la tirada de ataque. Si vuelves a unir los tacones, el efecto termina.

Cuando hayas usado la propiedad de las botas por un total de 10 minutos, la magia dejará de funcionar para ti hasta que termines un Descanso Largo.

## Botas de zancada y salto

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses estas botas, tu Velocidad se convierte en 30 pies a menos que tu Velocidad sea mayor, y tu Velocidad no se reduce por llevar peso que exceda tu capacidad de carga o por usar Armadura Pesada.

Una vez en cada uno de tus turnos, puedes saltar hasta 30 pies gastando solo 10 pies de movimiento.

### Botas de las Tierras Invernales

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Estas botas de piel son cómodas y cálidas. Al usarlas, obtendrás los siguientes beneficios.

***Resistencia al frío.***Tiene resistencia al daño por frío y puede tolerar temperaturas de 0 grados Fahrenheit o inferiores sin ninguna protección adicional.

***Caminante de invierno.***Ignoras el terreno difícil creado por hielo o nieve.

### Cuenco de elementales de agua dominantes

*Objeto maravilloso, raro*

Mientras este recipiente esté lleno de agua y estés a 5 pies de él, puedes realizar una acción mágica para invocar un**Elemental de agua**El elemental aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del cuenco, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Desaparece después de 1 hora, al morir o al retirarlo como Acción Adicional. El cuenco no puede volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

El recipiente mide aproximadamente 30 cm de diámetro y la mitad de profundidad. Tiene una capacidad de unos 11 litros.

### Brazales de tiro con arco

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses estos brazaletes, tendrás competencia con el arco largo y el arco corto, y obtendrás una bonificación de +2 a las tiradas de daño realizadas con dichas armas.

### Brazales de defensa

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras uses estos brazaletes, obtienes una bonificación de +2 a la Clase de Armadura si no usas armadura ni escudo.

### Brasero de los elementales de fuego al mando

*Objeto maravilloso, raro*

Mientras estés a 5 pies de este brasero, puedes realizar una acción mágica para invocar un**Elemental de fuego**El elemental aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del brasero, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Desaparece después de 1 hora, al morir o al retirarlo como Acción Bonus. El brasero no puede volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

## Broche de blindaje

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses este broche, tendrás Resistencia al daño de la Fuerza y tendrás Inmunidad al daño de la*Misil mágico*deletrear.

## Escoba de vuelo

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Esta escoba de madera funciona como una escoba común hasta que te subes a ella y realizas una acción mágica para que flote bajo ti. En ese momento, puedes montarla en el aire. Tiene una velocidad de vuelo de 15 metros. Puede cargar hasta 180 kilos, pero su velocidad de vuelo se reduce a 9 metros si carga más de 90 kilos. La escoba deja de flotar cuando aterrizas o cuando dejas de montarla.

Como acción mágica, puedes enviar la escoba a un destino a menos de 1 milla de ti si nombras el lugar y lo conoces. La escoba regresa a ti cuando realizas una acción mágica y usas una palabra de comando si aún se encuentra a menos de 1 milla de ti.

## Vela de Invocación

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

La magia de esta vela se activa al encenderla, lo que requiere una acción mágica. Tras 4 horas de combustión, se destruye. Puedes apagarla antes de tiempo para usarla más tarde. Resta el tiempo de combustión en incrementos de 1 minuto de su tiempo total.

Mientras está encendida, la vela emite una Luz Tenue en un radio de 9 metros. Mientras estés dentro de esa luz, tienes Ventaja en las Tiradas D20. Además, un Clérigo o un Druida bajo la luz pueden lanzar hechizos de nivel 1 que hayan preparado sin gastar espacios de hechizo.

Alternativamente, cuando enciendas la vela por primera vez, puedes lanzar*Puerta*con él. Hacerlo destruye la vela. El portal creado por el hechizo

enlaces a un Plano Exterior particular elegido por el DM o determinado tirando en la siguiente tabla.

| 1d100 | Plano exterior | 1d100 | Plano exterior |
|---|---|---|---|
| 01–05 | Abismo | 55–59 | gehena |
| 06–10 | Aqueronte | 60–64 | infierno |
| 11–17 | Arbórea | 65–69 | Limbo |
| 18–25 | Arcadia | 70–77 | Mecanismo |
| 26–33 | Tierras de las Bestias | 78–85 | Monte Celestia |
| 34–41 | Bytopia | 86–90 | Nueve infiernos |
| 42–46 | Carceri | 91–95 | Pandemonio |
| 47–54 | elíseo | 96–00 | Ysgard |

## Cabo del Charlatán

*Objeto maravilloso, raro*

Esta capa huele ligeramente a azufre. Mientras la uses, puedes usarla para lanzar*Puerta de dimensión*Como acción mágica. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Al teletransportarte con ese hechizo, dejas tras de ti una nube de humo. El espacio que dejaste queda ligeramente oscurecido por ese humo hasta el final de tu siguiente turno.

### Alfombra de vuelo

*Objeto maravilloso, muy raro*

Puedes hacer que esta alfombra flote y vuele realizando una acción mágica y usando su palabra de comando. Se mueve según tus instrucciones si estás a menos de 9 metros de ella.

Cuatro tamaños de*Alfombra de vuelo*Existen. El DJ elige el tamaño de una alfombra o lo determina aleatoriamente tirando de la siguiente tabla. Una alfombra puede soportar hasta el doble del peso indicado en la tabla, pero su velocidad de vuelo se reduce a la mitad si soporta más de su capacidad normal.

| 1d100 | Tamaño | Capacidad | Velocidad de vuelo |
|---|---|---|---|
| 01–20 | 3 pies × 5 pies. | 200 libras. | 80 pies |
| 21–55 | 4 pies × 6 pies. | 400 libras. | 60 pies |
| 56–80 | 5 pies × 7 pies. | 600 libras. | 40 pies |
| 81–00 | 6 pies × 9 pies. | 800 libras. | 30 pies |

### Incensario para el control de los elementales del aire

*Objeto maravilloso, raro*

Mientras balanceas suavemente este incensario, puedes realizar una acción mágica para invocar un**Elemental de aire**El elemental aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del incensario, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Desaparece después de 1 hora, al morir o al retirarlo como Acción Adicional. El incensario no puede volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

### Campanilla de apertura

*Objeto maravilloso, raro*

Este tubo hueco de metal mide aproximadamente 30 cm de largo y pesa 450 g. Como acción mágica, puedes golpear la campana para lanzar…*Golpear*El sonido habitual del hechizo es reemplazado por el tono claro y resonante del carillón, que se puede escuchar a 300 pies de distancia.

El timbre se puede usar 10 veces. Después de la décima, se agrieta y queda inutilizable.

### Círculo de Explosión

*Objeto maravilloso, poco común*

Mientras usas este círculo, puedes lanzar*Rayo abrasador*Con él (+5 para golpear). El círculo no puede volver a lanzar este hechizo hasta el siguiente amanecer.

### Capa de Arácnidos

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Esta fina prenda está hecha de seda negra entretejida con tenues hilos plateados. Al usarla, obtienes los siguientes beneficios.

***Resistencia al veneno.***Tienes resistencia al daño por veneno.

***Escalada de araña.***Tienes una velocidad de ascenso igual a tu velocidad y puedes moverte hacia arriba, hacia abajo y a través de superficies verticales y techos, dejando tus manos libres.

***Paseo de araña.***No puedes quedar atrapado en redes de ningún tipo y puedes moverte a través de ellas como si fueran Terreno Difícil.

***Web.***Puedes lanzar*Web*(Salvación CD 13). La red creada por el conjuro ocupa el doble de su área normal. Una vez usada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

### Manto de desplazamiento

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras uses esta capa, proyecta mágicamente una ilusión que te hace parecer estar cerca de tu ubicación real, lo que provoca que cualquier criatura tenga Desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Si recibes daño, la propiedad deja de funcionar hasta el comienzo de tu siguiente turno. Esta propiedad queda suprimida mientras tu Velocidad sea 0.

## Capa de los elfos

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras lleves esta capa, las pruebas de Sabiduría (Percepción) realizadas para percibirte tienen Desventaja, y tienes Ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

### Capa de invisibilidad

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Esta capa tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la lleves puesta, puedes realizar una acción mágica para cubrirte con la capucha.

Cabeza y gasta 1 carga para obtener la condición de Invisible durante 1 hora. El efecto termina antes si te bajas la capucha (sin acción) o dejas de usar la capa.

## Capa de protección

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Obtienes un bonificador +1 a la Clase de Armadura y a las tiradas de salvación mientras uses esta capa.

### Capa del Murciélago

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras uses esta capa, tienes Ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). En una zona de Luz Tenue u Oscuridad, puedes agarrar los bordes de la capa y usarla para obtener una Velocidad de Vuelo de 40 pies. Si fallas al agarrar los bordes de la capa mientras vuelas de esta forma, o si ya no estás en Luz Tenue u Oscuridad, pierdes esta Velocidad de Vuelo.

Mientras uses la capa en un área de luz tenue u oscuridad, puedes lanzar *Organismo polimorfo* sobre ti mismo, transformándote en una **Murciélago** Mientras estés en esa forma, conservas tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. La capa no podrá volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

## Capa de la manta raya

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses esta capa, puedes respirar bajo el agua y tienes una velocidad de natación de 60 pies.

### Bola de cristal

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *Adivinación* (salva DC 17) con él.

### Bola de cristal de lectura mental

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *Adivinación* (salvación CD 17) con él. Además, puedes lanzar *Detectar pensamientos* (Salvación CD 17) dirigida a criaturas que puedas ver a menos de 30 pies del sensor del hechizo. No necesitas concentrarte en esto. *Detectar pensamientos* hechizo para mantenerlo durante su duración, pero termina si el *Adivinación* El hechizo termina.

### Bola de cristal de la telepatía

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *Adivinación* ( Puedes usarla para salvar a CD 17. Además, puedes comunicarte telepáticamente con criaturas que puedas ver a menos de 9 metros del sensor del hechizo. También puedes lanzar *Sugerencia* (Salvación CD 17) a través del sensor de una de esas criaturas. No necesitas concentrarte en esto. *Sugerencia* mantenerlo durante su duración, pero termina si *Adivinación* termina. No puedes lanzar *Sugerencia* De esta manera nuevamente hasta el próximo amanecer.

### Bola de cristal de la visión verdadera

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *Adivinación* (salvación CD 17) con él. Además, tienes Visión Verdadera con un alcance de 36 metros centrado en el sensor del hechizo.

## Cubo de fuerza

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Este cubo mide aproximadamente una pulgada de ancho. Cada cara tiene una marca distintiva. Puedes presionar una de esas caras, gastar las cargas necesarias y, así, lanzar el conjuro asociado (salvación CD 17), como se muestra en la tabla de Caras del Cubo de Fuerza.

El cubo comienza con 10 cargas y recupera 1d6 cargas gastadas diariamente al amanecer.

**Caras del Cubo de Fuerza**

| Deletrear | Costo de carga |
|---|---|
| *Armadura de mago* | 1 |
| *Blindaje* | 1 |
| *Pequeña cabaña* | 3 |
| *Santuario privado* | 4 |
| *Esfera resiliente* | 4 |
| *Muro de fuerza* | 5 |

### Puerta cúbica

*Objeto maravilloso, legendario*

Este cubo mide 7,6 cm de diámetro e irradia una energía mágica palpable. Sus seis caras están vinculadas a un plano de existencia diferente, uno de los cuales es el Plano Material. Las demás caras están vinculadas a planos determinados por el DJ.

El cubo tiene 3 cargas y recupera 1d3 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Como acción mágica, puedes gastar una de las cargas del cubo para lanzar uno de los siguientes hechizos con él.

***Puerta.*** Al presionar un lado del cubo, lanzas *Puerta*, abriendo un portal al plano de existencia vinculado a ese lado.

***Cambio de plano.*** Al presionar un lado del cubo dos veces, lanzas *Cambio de plano*, transportando los objetivos al plano de existencia asignado a ese lado.

## Daga de veneno

*Arma (Daga), Rara*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

Puedes realizar una acción adicional para envenenar mágicamente la hoja. El veneno permanece durante 1 minuto o hasta que un ataque con esta arma impacte a una criatura. Esta debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibir 2d10 de daño por veneno y estar envenenada durante 1 minuto. El arma no puede volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

## Espada danzante

*Arma (Espada larga, Espada ropera, Cimitarra o Espada corta), Muy rara (Requiere sintonización)*

Puedes realizar una Acción Bonus para lanzar esta arma mágica al aire. Al hacerlo, el arma comienza a flotar, vuela hasta 9 metros y ataca a una criatura de tu elección a 1,5 metros o menos de ella. El arma usa tu tirada de ataque y suma tu modificador de característica a las tiradas de daño.

Mientras el arma flota, puedes realizar una acción adicional para que vuele hasta 9 metros a otro punto a 9 metros de ti. Como parte de la misma acción adicional, puedes hacer que el arma ataque a una criatura a 1,5 metros o menos de ella.

Tras el cuarto ataque, el arma flotante regresa a ti e intenta regresar a tu mano. Si no tienes ninguna mano libre, el arma cae al suelo en tu espacio. Si no tiene un camino libre hacia ti, se acerca lo más posible y cae al suelo. También deja de flotar si la agarras o estás a más de 9 metros de distancia.

## Decantador de agua infinita

*Objeto maravilloso, poco común*

Este frasco con tapón se agita, como si contuviera agua. El decantador pesa 900 gramos.

Puedes realizar una acción mágica para retirar el tapón y emitir una de tres palabras de comando, tras lo cual una cantidad de agua dulce o salada (a tu elección) saldrá del frasco. El agua dejará de salir al comienzo de tu siguiente turno. Elige entre las siguientes palabras de comando:

**Chapoteo.**El decantador produce 1 galón de agua.
**Fuente.**El decantador produce 5 galones de agua.
**Géiser.**El decantador produce 30 galones de agua. que brota en una Línea de 9 metros de largo y 30 centímetros de ancho. Si sostienes el decantador, puedes apuntar el géiser en una dirección (sin acción). Una criatura de tu elección en la Línea debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o recibir 1d4 de daño contundente y estar tumbado. En lugar de una criatura, puedes seleccionar un objeto en la Línea que no se lleve puesto ni se transporte y que no pese más de 90 kilos. El objeto es derribado por el géiser.

## Baraja de ilusiones

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta caja contiene un juego de cartas. Una baraja completa tiene 34 cartas: 32 que representan criaturas específicas y dos con una superficie reflejada. A una baraja encontrada como tesoro generalmente le faltan 1d20 − 1 cartas.

La magia del mazo solo funciona si sus cartas se roban al azar. Puedes realizar una acción mágica para robar una carta al azar del mazo y lanzarla. Lanza la carta al suelo en un punto a menos de 9 metros de ti. Una ilusión de criatura, determinada tirando en la tabla del Mazo de Ilusiones, se forma sobre la carta lanzada y permanece hasta que se disipa. La criatura ilusoria creada por la carta se ve y se comporta como una criatura real de su especie, excepto que no puede causar daño. Mientras estés a menos de 36 metros de la criatura ilusoria y puedas verla, puedes realizar una acción mágica para moverla a cualquier lugar a menos de 9 metros de su carta.

Cualquier interacción física con la criatura ilusoria revela que es falsa, ya que los objetos la atraviesan. Una criatura que realiza una acción de Estudiar para inspeccionar visualmente la criatura ilusoria la identifica como una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 exitosa. La ilusión dura hasta que se mueve su carta o se disipa (usando un*Disipar magia*hechizo o un efecto similar). Cuando la ilusión termina, la imagen de su carta desaparece y esa carta no puede volver a usarse.

**Baraja de ilusiones**

| 1d100 | Espejismo* |
|---|---|
| 01–03 | Dragón rojo adulto |
| 04–06 | Archimago |
| 07–09 | Asesino |
| 10–12 | Capitán bandido |
| 13–15 | Basilisco |
| 16–18 | Berserker |
| 19–21 | Guerrero Bugbear |
| 22–24 | Gigante de las nubes |
| 25–27 | druida |
| 28–30 | Erinias |
| 31–33 | Ettin |
| 34–36 | Gigante de fuego |
| 37–39 | Gigante de hielo |
| 40–42 | Guerrero gnoll |
| 43–45 | Guerrero goblin |
| 46–48 | Naga guardián |
| 49–51 | Gigante de la colina |
| 52–54 | Guerrero duende |
| 55–57 | Íncubo |
| 58–60 | Gólem de hierro |
| 61–63 | Caballero |
| 64–66 | Guerrero kobold |
| 67–69 | Lich |
| 70–72 | Medusa |
| 73–75 | Bruja nocturna |
| 76–78 | Ogro |
| 79–81 | Oni |

| 1d100 | Espejismo* |
|---|---|
| 82–84 | Sacerdote |
| 85–87 | Súcubo |
| 88–90 | Gnomo |
| 91–93 | Guerrero veterano |
| 94–96 | Wyvern |
| 97–00 | El cajón de las tarjetas |

* Los bloques de estadísticas de estas criaturas (excepto el cajón de cartas) aparecen en "Monstruos".

## Defensor

*Arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo), legendaria (requiere sintonización)*

Obtienes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

La primera vez que ataques con el arma en cada turno, puedes transferir parte o la totalidad de su bonificación a tu Clase de Armadura. Por ejemplo, podrías reducir la bonificación a tus tiradas de ataque y daño a +1 y obtener una bonificación de +2 a tu Clase de Armadura. Las bonificaciones ajustadas se mantienen hasta el comienzo de tu siguiente turno, aunque debes sostener el arma para obtener una bonificación a la CA.

### Armadura de demonio

*Armadura (Cualquier ligera, media o pesada), muy rara (requiere sintonización)*

Al llevar esta armadura, obtienes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura y conoces Abisal. Además, los guanteletes con garras de la armadura permiten que tus Golpes Desarmados inflijan 1d8 de daño Cortante en lugar del daño Contundente habitual, y obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño de tus Golpes Desarmados.

***Maldición.*** Una vez que te pongas esta armadura maldita, no podrás quitártela a menos que seas el objetivo de un *Eliminar maldición* Hechizo o magia similar. Mientras lleves la armadura, tienes Desventaja en las tiradas de ataque contra demonios y en las tiradas de salvación contra sus hechizos y habilidades especiales.

## Grilletes dimensionales

*Objeto maravilloso, raro*

Puedes realizar una acción de Utilizar para colocar estos grilletes en una criatura con la condición de Incapacitado. Los grilletes se ajustan para adaptarse a una criatura de tamaño Pequeño a Grande. Impiden que una criatura atada utilice cualquier método de movimiento extradimensional, incluyendo la teletransportación o el viaje a otro plano de existencia. No impiden que la criatura atraviese un portal interdimensional.

Tú y cualquier criatura que designes al usar los grilletes pueden realizar una acción de Utilizar para eliminarlos. Una vez cada 30 días, la criatura atada puede Realiza una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Con éxito, la criatura se libera y destruye los grilletes.

### Orbe del dragón

*Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)*

Un orbe es un globo de cristal grabado de unos 25 cm de diámetro. Al usarlo, crece hasta unos 50 cm de diámetro y la niebla se arremolina en su interior.

Mientras estés en sintonía con un orbe, puedes realizar una acción mágica para atisbar en sus profundidades. Luego, debes realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si la tirada tiene éxito, controlas el orbe mientras permanezcas en sintonía con él. Si falla, el orbe te impone el estado de Encantado mientras permanezcas en sintonía con él.

Mientras estés encantado por el orbe, no puedes finalizar voluntariamente tu sintonización con él, y el orbe lanza *Sugerencia* sobre ti a voluntad (salvo CD 18), instándote a trabajar por los fines malignos que desea. La esencia de dragón dentro del orbe podría desear muchas cosas: la aniquilación de una sociedad u organización en particular, liberarse del orbe, propagar el sufrimiento en el mundo, promover la adoración a Tiamat o cualquier otra cosa que el DJ decida.

***Hechizos.*** El orbe tiene 7 cargas y recupera 1d4 + 3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si controlas el orbe, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Curar heridas* (versión de nivel 9) | 4 |
| *Luz* | 1 |
| *Sala de la muerte* | 2 |
| *Detectar magia* | 0 |
| *Adivinación* (guardar DC 18) | 3 |

***Llama a los dragones.*** Mientras controlas el orbe, puedes realizar una acción mágica para que emita una llamada telepática que se extiende en todas direcciones a lo largo de 64 kilómetros. Los dragones cromáticos dentro del alcance se sienten obligados a acercarse al orbe lo antes posible por la ruta más directa. Las deidades dragón como Tiamat no se ven afectadas por esta llamada. Los dragones cromáticos atraídos por el orbe podrían mostrarse hostiles hacia ti por obligarlos a hacerlo contra su voluntad. Una vez que uses esta propiedad, no podrás volver a usarla durante 1 hora.

***Destruyendo un orbe.*** A *Orbe del dragón* tiene CA 20 y se destruye si recibe daño de un *+3 armas* o una *Desintegrarse* hechizo. Nada más puede dañarlo.

### Malla de escamas de dragón

*Armadura (Malla de Escamas), Muy Rara (Requiere Sintonización)*

*Malla de escamas de dragón* Está hecho de las escamas de un tipo de dragón. A veces, los dragones recogen sus desechos.

escamas y las regalan. Otras veces, los cazadores conservan cuidadosamente la piel de un dragón muerto. En cualquier caso, *Malla de escamas de dragón*es muy valorado

Mientras uses esta armadura, obtienes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura, tienes Ventaja en las tiradas de salvación contra las armas de aliento de los Dragones y tienes Resistencia a un tipo de daño determinado por el tipo de dragón que proporcionó las escamas (ver la tabla adjunta).

Además, puedes enfocar tus sentidos como acción mágica para discernir la distancia y la dirección del dragón más cercano, a menos de 48 kilómetros de ti, que sea del mismo tipo que la armadura. Esta acción no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

| Dragón | Resistencia | Dragón | Resistencia |
|---|---|---|---|
| Negro | Ácido | Oro | Fuego |
| Azul | Iluminación | Verde | Veneno |
| Latón | Fuego | Rojo | Fuego |
| Bronce | Iluminación | Plata | Frío |
| Cobre | Ácido | Blanco | Frío |

#### Cazador de dragones

*Arma (cualquiera simple o marcial), rara*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

El arma inflige 3d6 de daño adicional del tipo del arma si el objetivo es un Dragón.

## Polvo de desaparición

*Objeto maravilloso, poco común*

Este polvo se asemeja a arena fina. Hay suficiente para un solo uso. Al realizar una acción de Utilizar para lanzar el polvo al aire, tú y cada criatura y objeto dentro de una Emanación de 10 pies que se origine en ti, tenéis el estado de Invisible durante 2d4 minutos. La duración es la misma para todos los sujetos, y el polvo se consume cuando su magia surte efecto. Inmediatamente después de que una criatura afectada realice una tirada de ataque, inflija daño o lance un hechizo, el estado de Invisible termina para esa criatura.

## Polvo de sequedad

*Objeto maravilloso, poco común*

Este pequeño paquete contiene 1d6 + 4 pizcas de polvo. Como acción de Utilizar, puedes espolvorear una pizca de polvo sobre agua, convirtiendo un cubo de agua de hasta 4,5 metros en una bolita del tamaño de una canica, que flota o reposa cerca de donde se esparció el polvo. El peso de la bolita es insignificante. Una criatura puede realizar una acción de Utilizar para estrellar la bolita contra una superficie dura, haciendo que se rompa y libere el agua que absorbió el polvo. Al hacerlo, se destruye la bolita y se termina su magia.

Como acción de Utilizar, puedes espolvorear una pizca de polvo sobre un Elemental a 5 pies de ti que se compone principalmente de agua (como un **Elemental de agua**). Una criatura expuesta a una pizca de polvo realiza una tirada de salvación de Constitución CD 13 y sufre 10d6 puntos de daño necrótico si falla o la mitad si tiene éxito.

## Polvo de estornudos y asfixia

*Objeto maravilloso, poco común*

Encontrado en un pequeño recipiente, este polvo se asemeja *Polvo de desaparición*, y*Identificar*lo revela así. Hay suficiente para un solo uso.

Como acción de Utilizar, puedes lanzar el polvo al aire, obligándote a ti mismo y a todas las criaturas en una Emanación de 9 metros que se origina en ti a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Los constructos, elementales, cienos, plantas y no muertos superan la tirada automáticamente.

Si falla una tirada de salvación, una criatura empieza a estornudar incontrolablemente; está incapacitada y se está asfixiando. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada turno, y el efecto finaliza en sí misma si tiene éxito. El efecto también finaliza en cualquier criatura objetivo de un *Restauración menor*deletrear.

## Placa enana

*Armadura (Media armadura de placas o Armadura de placas), Muy rara*

Al llevar esta armadura, obtienes una bonificación de +2 a la Clase de Armadura. Además, si un efecto te desplaza contra tu voluntad por el suelo, puedes usar una Reacción para reducir la distancia de desplazamiento hasta 3 metros.

## Lanzador enano

*Arma (Warhammer), muy rara (requiere sintonización por parte de un enano o una criatura sintonizada con un cinturón de enanos)*

Obtienes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Posee la propiedad de Arrojamiento con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Al impactar con un ataque a distancia con esta arma, inflige 1d8 de daño de Fuerza adicional, o 2d8 de daño de Fuerza adicional si el objetivo es un Gigante. Inmediatamente después de impactar o fallar, el arma regresa a tu mano.

## Carcaj eficiente

*Objeto maravilloso, poco común*

Cada uno de los tres compartimentos del carcaj se conecta a un espacio extradimensional que permite guardar numerosos objetos sin superar un peso de más de un kilo. El compartimento más corto puede albergar hasta 60 flechas, virotes u objetos similares. El compartimento mediano puede albergar hasta 18 jabalinas u objetos similares. El compartimento más largo puede albergar hasta 6 objetos largos, como arcos, bastones o lanzas.

Puedes sacar cualquier objeto que contenga el carcaj como si lo hicieras desde un carcaj o una vaina normal.

### Botella de Efreeti

*Objeto maravilloso, muy raro*

Cuando realizas una acción Mágica para destapar esta botella de latón pintado, una nube de humo espeso emana de ella. Al final de tu turno, el humo desaparece con un destello de fuego inofensivo y un**Efreeti** aparece en un espacio desocupado a 30 pies de usted.

La primera vez que se abre la botella, el DM tira los dados en la siguiente tabla para determinar qué sucede.

| 1d10 | Efecto |
|---|---|
| 1 | El efreeti te ataca. Tras cinco rondas de combate, desaparece y la botella pierde su magia. |
| 2–9 | El efreeti entiende tus idiomas y obedece tus órdenes durante una hora, tras lo cual regresa a la botella, con un nuevo tapón que lo contiene. El tapón no se puede quitar durante 24 horas. Las dos siguientes veces que se abre la botella, se produce el mismo efecto. Si se abre la botella una cuarta vez, el efreeti escapa y desaparece, y la botella pierde su magia. |
| 10 | El efreeti entiende tus idiomas y puede lanzar *Desear*Una vez para ti. Desaparece al conceder el deseo o después de una hora, y la botella pierde su magia. |

## Gema elemental

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta gema contiene una mota de energía elemental. Al realizar una acción de Utilizar para romperla, se invoca un elemental (consulta "Monstruos" para ver su bloque de estadísticas) y la gema deja de ser mágica. El elemental aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible de la gema rota, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu contador de Iniciativa. El elemental desaparece después de 1 hora, al morir o al retirarlo como acción adicional. El tipo de gema determina el elemental, como se muestra en la siguiente tabla.

| Joya | Elemental invocado |
|---|---|
| Zafiro azul | Elemental de aire |
| Esmeralda | Elemental de agua |
| Corindón rojo | Elemental de fuego |
| diamante amarillo | Elemental de la Tierra |

## Elixir de salud

*Poción, rara*

Al beber esta poción, te curas de todos los contagios mágicos. Además, desaparecen las siguientes afecciones: ceguera, sordera, parálisis y envenenamiento.

El líquido rojo transparente tiene pequeñas burbujas de luz en su interior.

## Cadena élfica

*Armadura (cota de malla o camisa de malla), rara*

Obtienes una bonificación de +1 a la clase de armadura mientras la lleves puesta. Se te considera entrenado con esta armadura incluso si no tienes entrenamiento con armadura media o pesada.

### Arco de energía

*Arma (arco largo o arco corto), muy rara (requiere sintonización)*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica, que no tiene cuerda. Cada vez que retiras el brazo para disparar, una flecha mágica de energía dorada aparece lista para disparar. Una flecha producida por esta arma inflige daño de Fuerza en lugar de daño Perforante al impactar, y desaparece tras impactar o fallar en su objetivo. Hasta que desaparece, la flecha emite Luz Brillante en un radio de 6 metros y Luz Tenue en otros 6 metros.

Esta arma tiene las siguientes propiedades adicionales.

***Flecha de restricción.***Siempre que uses esta arma para realizar un ataque a distancia contra una criatura, puedes intentar inmovilizar al objetivo en lugar de infligirle daño. Si la flecha impacta, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o mantener el estado de Inmovilizado durante 1 minuto. Como acción, una criatura inmovilizada por una flecha puede realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 para intentar romper la inmovilización, finalizando el efecto sobre sí misma si la prueba tiene éxito.

***Flecha de Transporte.***Como acción mágica, puedes disparar una flecha de energía con esta arma a un objetivo visible a menos de 18 metros de ti. El objetivo puede ser una criatura voluntaria de tamaño mediano o menor, o un objeto que no se lleve puesto, siempre que sea lo suficientemente pequeño como para caber en un cubo de 1,5 metros. La flecha teletransporta al objetivo a un espacio desocupado visible a menos de 3 metros de ti.

***Escalera de energía.***Como acción mágica, puedes lanzar una ráfaga de flechas de energía con esta arma contra una pared a una distancia de hasta 18 metros. Las flechas se convierten en peldaños brillantes que sobresalen de la pared, formando una escalera mágica de hasta 18 metros de largo. Esta escalera dura 1 minuto antes de desaparecer.

## Botella humeante

*Objeto maravilloso, poco común*

Como acción mágica, puedes abrir o cerrar esta botella.

Al abrir la botella, se levanta una densa nube de humo que llena una emanación de 18 metros que se origina en ella. El área dentro del humo está muy oscurecida.

Cada minuto que la botella permanece abierta, el tamaño de la Emanación aumenta en 10 pies hasta alcanzar su tamaño máximo de 120 pies.

Al cerrar la botella, la nube se queda fija en su lugar hasta que se dispersa después de 10 minutos. Un viento fuerte (como el creado por el*Racha*El hechizo dispersa la nube después de 1 minuto.

## Ojos de encanto

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Estas lentes de cristal se ajustan sobre los ojos. Tienen 3 cargas. Mientras las uses, puedes gastar 1 o más cargas para lanzar*Persona encantadora*(Salvación CD 13). Por 1 carga, lanzas la versión de nivel 1 del conjuro. Aumentas el nivel del conjuro en uno por cada carga adicional que gastes. Las lentes recuperan todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

### Ojos de visión minuciosa

*Objeto maravilloso, poco común*

Estas lentes de cristal se ajustan sobre los ojos. Al usarlas, la visión mejora significativamente hasta un alcance de 30 cm, lo que otorga Visión en la Oscuridad dentro de ese alcance y Ventaja en las tiradas de Inteligencia (Investigación) realizadas para examinar algo dentro de ese alcance.

## Ojos del águila

*Objeto maravilloso, poco común*

Estas lentes de cristal se ajustan sobre los ojos. Al usarlas, obtienes Ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista. En condiciones de visibilidad clara, puedes distinguir detalles incluso de criaturas y objetos extremadamente distantes, de hasta 60 cm de diámetro.

### Ficha de pluma

*Objeto maravilloso, rareza variable*

Este objeto parece una pluma. Existen diferentes tipos de fichas de pluma, cada una con un efecto único. El DJ elige el tipo de ficha o lo determina aleatoriamente tirando en la tabla de Fichas de Pluma. El tipo de ficha determina su rareza.

***Ancla (Poco común).***Puedes realizar una acción mágica para tocar la ficha con un barco o nave. Durante las siguientes 24 horas, la embarcación no podrá moverse. Volver a tocar la ficha con la nave finaliza el efecto. Al finalizar el efecto, la ficha desaparece.

***Pájaro (Raro).***Puedes realizar una acción Mágica para lanzar la ficha 1,5 metros al aire. La ficha desaparece y un enorme pájaro multicolor ocupa su lugar. El pájaro tiene las estadísticas de un**Roc**Pero no puede atacar. Obedece tus órdenes sencillas y puede cargar hasta 227 kg volando a su velocidad máxima (25,6 km/h durante un máximo de 232 km/día, con una hora de descanso por cada 3 horas de vuelo) o 454 kg a la mitad de esa velocidad. El ave desaparece tras alcanzar la distancia máxima de un día o si sus Puntos de Golpe bajan a 0. Puedes despedir al ave como una acción mágica.

***Abanico (Poco común).***Si estás en un barco o embarcación, puedes realizar una acción Mágica para lanzar la ficha hasta 3 metros de altura. La ficha desaparece y un abanico gigante ocupa su lugar. El abanico flota y crea un viento fuerte. Este viento puede inflar las velas de un barco, aumentando su velocidad en 8 kilómetros por hora durante 8 horas. Puedes deshacerte del abanico como una acción Mágica.

***Barco cisne (raro).***Puedes realizar una acción Mágica para tocar con la ficha una masa de agua de al menos 18 metros de diámetro. La ficha desaparece y un barco de 15 metros de largo y 6 metros de ancho con forma de cisne ocupa su lugar. El barco es autopropulsado y se desplaza a una velocidad de 10 kilómetros por hora. Puedes realizar una acción Mágica mientras estás en el barco para ordenarle que se mueva o que gire hasta 90 grados. El barco permanece allí durante 24 horas y luego desaparece. Puedes despedirlo como una acción Mágica.

***Árbol (Poco común).***Debes estar al aire libre para usar esta ficha. Puedes realizar una acción mágica para tocarla en un espacio libre del suelo. La ficha desaparece y, en su lugar, surge un roble no mágico. El árbol mide 18 metros de altura y tiene un tronco de 1,5 metros de diámetro, con ramas en la copa extendidas en un radio de 6 metros.

***Látigo (raro).***Puedes realizar una acción mágica para lanzar la ficha a un punto a 3 metros o menos de ti. La ficha desaparece y un látigo flotante ocupa su lugar. Luego, puedes realizar una acción adicional para realizar un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo contra una criatura a 3 metros o menos del látigo, con un bonificador de ataque de +9. Al impactar, el objetivo recibe 1d6 + 5 de daño de Fuerza.

Como acción adicional, puedes dirigir el látigo para que vuele hasta 6 metros y repetir el ataque contra una criatura a 3 metros o menos del látigo. El látigo desaparece después de 1 hora, al realizar una acción mágica para deshacerlo, al morir o al estar incapacitado.

**Fichas de plumas**

| 1d100 | Simbólico | Rareza |
|---|---|---|
| 01–20 | Ancla | Poco común |
| 21–35 | Pájaro | Extraño |
| 36–50 | Admirador | Poco común |
| 51–65 | Barco cisne | Extraño |
| 66–90 | Árbol | Poco común |
| 91–00 | Látigo | Extraño |

## Figura de poder maravilloso

*Objeto maravilloso, rareza variable*

A*Figura de poder maravilloso*Es una estatuilla lo suficientemente pequeña como para caber en un bolsillo. Si realizas una acción mágica para lanzar la figura a un punto en el suelo a menos de 60 pies de ti, la figura se convierte en una criatura viviente especificada en la descripción de la figura a continuación. Si el espacio donde aparecería la criatura está ocupado por otras criaturas u objetos, o

Si no hay suficiente espacio para la criatura, la figura no se convierte en una criatura.

La criatura es Amistosa contigo y tus aliados. Entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Si no le das órdenes, la criatura se defiende, pero no realiza ninguna otra acción.

La criatura existe durante un tiempo específico para cada figura. Al finalizar este tiempo, la criatura vuelve a su forma de figura. Regresa a su forma de figura antes si su forma de criatura disminuye a 0 Puntos de Golpe o si realizas una acción Mágica mientras la tocas para que vuelva a su forma de figura. Cuando la criatura vuelve a su forma de figura, su propiedad no puede volver a usarse hasta que transcurra cierto tiempo, como se especifica en la descripción de la figura.

***Grifo de bronce (raro).***Esta estatuilla de bronce representa un grifo rampante. Puede convertirse en...**Grifón** Hasta 6 horas. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado 5 días.

***Mosca del ébano (rara).***Esta estatuilla de ébano, tallada en forma de tábano, puede convertirse en un**Mosca gigante** (ver el bloque de estadísticas adjunto) hasta por 12 horas y se puede usar como montura. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que transcurran 2 días.

**Mosca gigante**

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**19 (3d10 + 3) **Velocidad**

30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 14 | + 2 | + 2 | **Dex** | 13 | + 1 | + 1 | **do**en | 13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento | 2 | − 4 | − 4 | **O**ES | 10 | + 0 | + 0 | **do**Ja | 3 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas**Ninguno

**CR**0 (XP 0; PB +2)

***Leones Dorados (Raro).***Estas estatuillas doradas de leones siempre se crean en pares. Puedes usar una figura o ambas simultáneamente. Cada una puede convertirse en... **León**Hasta una hora. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado 7 días.

***Cabras de marfil (raras).***Estas estatuillas de cabras de marfil se crean siempre en juegos de tres. Cada cabra tiene un aspecto único y su función es diferente a las demás. Sus propiedades son las siguientes:

**Cabra del Terror.**Esta figura puede convertirse en una**Gigante**

**Cabra**por hasta 3 horas. La cabra no puede atacar, pero puedes quitarle los cuernos (sin hacerle daño) y usarlos como armas. Un cuerno se convierte en un*+1 lanza*, y el otro se convierte en un*+2 espadas largas*Quitar un cuerno requiere una acción mágica, y las armas desaparecen y los cuernos regresan cuando la cabra vuelve a su forma de figura. Mientras montas la cabra, cualquier criatura hostil que comience su turno dentro... Una Emanación de 9 metros proveniente de la cabra debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estar en estado de Asustado durante 1 minuto, hasta que dejes de montarla o esta recupere su forma de figurita. La criatura Asustada repite la tirada de salvación al final de cada turno, y el efecto sobre sí misma termina si tiene éxito. Una vez superada la tirada de salvación, la criatura es inmune a este efecto durante las siguientes 24 horas. Una vez usada la figurita, no puede volver a usarse hasta que transcurran 15 días.

**Cabra de Viajes.**Esta figura puede convertirse en una Cabra grande con las mismas estadísticas que una**Montar a caballo**Tiene 24 cargas, y cada hora o fracción que pasa en forma de cabra cuesta 1 carga. Mientras tenga cargas, puedes usarla tantas veces como quieras. Cuando se agota, se transforma en una figura y no puede volver a usarse hasta que transcurran 7 días, momento en el que recupera todas las cargas gastadas. **Cabra del parto.**Esta figura puede convertirse en una**Gigante**

**Cabra**Hasta 3 horas. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado 30 días.

***Elefante de mármol (raro).***Esta estatuilla de mármol se asemeja a un elefante trompetista. Puede convertirse en un... **Elefante**Hasta 24 horas. Una vez utilizado, no se puede volver a utilizar hasta que hayan pasado 7 días.

***Corcel de obsidiana (muy raro).***Este caballo de obsidiana pulida puede convertirse en un**Pesadilla** Hasta 24 horas. La pesadilla solo lucha para defenderse. Una vez usada, no puede volver a usarse hasta que transcurran 5 días.

La figura tiene un 10 % de probabilidad de ignorar tus órdenes cada vez que la usas, incluyendo la orden de volver a su forma de figura. Si montas en la pesadilla mientras ignora tus órdenes, tú y la pesadilla sois transportados instantáneamente a un lugar aleatorio en el plano de Hades, donde la pesadilla vuelve a su forma de figura.

***Perro de ónix (raro).***Esta estatuilla de ónix de un perro puede convertirse en un**Mastín**Hasta 6 horas. El mastín tiene una Inteligencia de 8 y habla común. También posee visión ciega con un alcance de 18 metros. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que transcurran 7 días.

***Búho serpentino (raro).***Esta estatuilla serpenteante de un búho puede convertirse en un**Búho gigante**Hasta 8 horas. El búho puede comunicarse telepáticamente contigo a cualquier distancia si ambos están en el mismo plano de existencia. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado dos días.

***Cuervo plateado (poco común).***Esta estatuilla de plata de un cuervo puede convertirse en un**Cuervo**Hasta 12 horas. Una vez usado, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado 2 días. En forma de cuervo, la figura te otorga la habilidad de lanzar*Mensajero animal*En ello.

### Lengua de fuego

*Arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo), rara (requiere sintonización)*

Mientras sostienes esta arma mágica, puedes realizar una Acción Bonus y usar una palabra de comando para que las llamas envuelvan la parte que inflige daño. Estas llamas emiten Luz Brillante en un radio de 40 pies y Luz Tenue en otros 40 pies. Mientras el arma está en llamas, inflige 2d6 de daño de Fuego adicional al impactar. Las llamas persisten hasta que realices una Acción Bonus para dar la orden de nuevo o hasta que dejes caer, guardes o envaines el arma.

### Barco plegable

*Objeto maravilloso, raro*

Este objeto aparece como una caja de madera que mide 12 pulgadas de largo, 6 pulgadas de ancho y 6 pulgadas de profundidad.
Pesa 1.8 kg y flota. Se puede abrir para guardar objetos en su interior. Este objeto también tiene tres palabras de comando, cada una de las cuales requiere una acción mágica para su uso:

**Primera palabra de mando.**La caja se despliega en una Bote de remos.

**Segunda palabra de mando.**La caja se despliega en una Barco de quilla.

**Tercera palabra de mando.**El*Barco plegable*se pliega hacia atrás En una caja si no hay criaturas a bordo. Cualquier objeto que no quepa en la caja permanece fuera mientras se pliega. Cualquier objeto que quepa en la caja sí.

Cuando la caja se convierte en un recipiente, su peso pasa a ser el de un recipiente normal de su tamaño, y todo lo que estaba almacenado en la caja permanece en el bote.

Las estadísticas del bote de remos y del bote de quilla aparecen en "Equipo". Si cualquiera de las embarcaciones se reduce a 0 puntos de vida, el*Barco plegable*está destruido.

## Marca Frost

*Arma (Guja, Espada larga, Espada ropera, Cimitarra o Espada corta), Muy rara (Requiere sintonización)*

Al impactar con una tirada de ataque con esta arma mágica, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío adicional. Además, mientras la sostengas, tienes resistencia al daño por fuego.

En temperaturas gélidas, el arma emite una luz brillante en un radio de 10 pies y una luz tenue en un radio de 10 pies adicionales.

Al desenvainar esta arma, puedes extinguir todas las llamas no mágicas en un radio de 9 metros. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse durante 1 hora.

### Guanteletes del poder del ogro

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Tu Fuerza es 19 mientras llevas estos guanteletes. No te afectan si tu Fuerza es 19 o superior sin ellos.

## Gema de brillo

*Objeto maravilloso, poco común*

Este prisma tiene 50 cargas. Mientras lo sostienes, puedes realizar una acción mágica y usar una de las tres palabras de comando para causar uno de los siguientes efectos:

**Primera palabra de mando.**La gema arroja luz brillante en un radio de 9 metros y Luz Tenue por 9 metros adicionales. Este efecto no consume carga. Dura hasta que realices una Acción Bonus para repetir la palabra de comando o hasta que uses otra función de la gema.

**Segunda palabra de mando.**Gastas 1 carga y Hace que la gema dispare un rayo de luz brillante a una criatura visible a menos de 18 metros de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar cegada durante 1 minuto. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada turno, y el efecto sobre sí misma termina si tiene éxito.

**Tercera palabra de mando.**Gastas 5 cargas y Hace que la gema brille con una luz intensa en un cono de 9 metros. Cada criatura en el cono realiza una tirada de salvación como si hubiera sido alcanzada por el rayo creado con la segunda palabra de mando.

Cuando se gastan todas las cargas de la gema, esta se convierte en una joya no mágica que vale 50 GP.

### Gema de la visión

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Esta gema tiene 3 cargas. Como acción mágica, puedes gastar 1 carga. Durante los próximos 10 minutos, tienes Visión Verdadera hasta 36 metros al mirar a través de la gema.

La gema recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

#### Cazador de gigantes

*Arma (cualquiera simple o marcial), rara*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

Cuando golpeas a un gigante con esta arma, el gigante sufre 2d6 de daño adicional del tipo de arma y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o tener la condición de Tumbado.

## Cuero tachonado glamuroso

*Armadura (Armadura de cuero tachonado), rara*

Mientras uses esta armadura, obtienes una bonificación de +1 a la Clase de Armadura. También puedes realizar una Acción Bonus para

Hace que la armadura adopte la apariencia de una prenda normal o de otro tipo. Tú decides su aspecto (color, estilo y accesorios), pero conserva su volumen y peso normales. La apariencia ilusoria dura hasta que uses esta propiedad de nuevo o te quites la armadura.

#### Guantes de trampa para misiles

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Si recibes un impacto de una tirada de ataque con un arma a distancia o arrojadiza mientras llevas estos guantes, puedes realizar una Reacción para reducir el daño en 1d10 más tu modificador de Destreza si tienes una mano libre. Si reduces el daño a 0, puedes atrapar la munición o el arma si es lo suficientemente pequeña como para sostenerla en esa mano.

## Guantes de Natación y Escalada

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses estos guantes, tendrás una Velocidad de escalada y una Velocidad de natación igual a tu Velocidad, y obtendrás un bonificador de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) realizadas para escalar o nadar.

## Guantes de robo

*Objeto maravilloso, poco común*

Estos guantes son imperceptibles al usarlos. Al usarlos, obtienes un bonificador de +5 a las pruebas de Destreza (Juego de Manos).

## Gafas de noche

*Objeto maravilloso, poco común*

Al usar estas lentes oscuras, tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros. Si ya tienes visión en la oscuridad, usar las gafas aumenta su alcance en 18 metros.

## Martillo de rayos

*Arma (Maza o Martillo de guerra), Legendaria (Requiere Sintonización)*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

El arma tiene 5 cargas. Puedes gastar 1 carga y realizar un ataque a distancia con ella, lanzándola como si tuviera la propiedad "Arrojada", con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Si el ataque impacta, el arma desata un estruendo audible hasta 300 pies. El objetivo y toda criatura a 30 pies de él, excepto tú, deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar aturdidos hasta el final de tu siguiente turno. Inmediatamente después de impactar o fallar, el arma regresa a tu mano. El arma recupera 1d4 + 1 cargas gastadas diariamente al amanecer.

***La perdición del gigante.*** Mientras estés en sintonía con el arma y lleves una *Cinturón de fuerza gigante* o *Guanteletes del poder del ogro* con el que también estás en sintonía, obtienes los siguientes beneficios:

**La pesadilla de los gigantes.** Cuando sacas un 20 en el d20 para un Si se realiza una tirada de ataque con esta arma contra un Gigante, la criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 17 o morir.

**Poder de gigantes.** La puntuación de Fuerza otorgada por su *Cinturón de fuerza gigante* o *Guanteletes del poder del ogro* aumenta en 4, hasta un máximo de 30.

## Mochila práctica

*Objeto maravilloso, raro*

Esta mochila cuenta con un bolsillo central y dos bolsillos laterales, cada uno de los cuales representa un espacio extradimensional. Cada bolsillo lateral tiene capacidad para hasta 90 kg de material, con un volumen máximo de 7,6 m³. El bolsillo central tiene capacidad para hasta 227 kg de material, con un volumen máximo de 1,9 m³. La mochila siempre pesa 2,2 kg, independientemente de su contenido.

Sacar un objeto de la mochila requiere una acción de Utilizar o una Acción Bonus (a tu elección). Cuando buscas un objeto específico en la mochila, este siempre aparece mágicamente arriba.

Si alguna de sus bolsas se sobrecarga, perfora o rasga, la mochila se rompe y queda destruida. Si se destruye, su contenido se pierde para siempre, aunque siempre aparece un Artefacto en algún lugar. Si se le da la vuelta, su contenido se derrama intacto, y debe repararse antes de poder volver a usarse.

Cada bolsa de la mochila contiene suficiente aire para 10 minutos de respiración, dividido por el número de criaturas que respiran en el interior.

Colocando la mochila dentro de un espacio extradimensional creado por un *Bolsa de contención*, *Agujero portátil* Un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina donde un objeto se colocó dentro del otro. Cualquier criatura a menos de 3 metros de la puerta y que no esté tras Cobertura Total es absorbida por ella y depositada en una ubicación aleatoria del Plano Astral. La puerta se cierra. Es unidireccional y no se puede volver a abrir.

#### Sombrero de disfraz

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras usas este sombrero, puedes lanzar el *Disfrazarse* hechizo. El hechizo termina si se quita el sombrero.

#### Sombrero de muchos hechizos

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización con un mago)*

Este sombrero puntiagudo tiene las siguientes propiedades:

***Enfoque de lanzamiento de conjuros.*** Mientras sostienes el sombrero, puedes usarlo como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de mago. Cualquier hechizo que lances con el sombrero obtiene un componente somático especial: debes introducir la mano en el sombrero y extraer el hechizo.

***Hechizo desconocido.*** Mientras sostienes el sombrero, puedes intentar lanzar un hechizo de nivel 1+ que no conozcas. El hechizo debe estar en la lista de hechizos de Mago, debe ser de un nivel que puedas lanzar y no puede tener componentes materiales que cuesten más de 1000 PO. Una vez que elijas el hechizo, debes gastar un espacio de hechizo de su nivel. Luego, para determinar si lo lanzas, realiza una prueba de Inteligencia (Arcano) (CD 10 más el nivel del hechizo). Si la prueba tiene éxito, lanzas el hechizo usando su tiempo de lanzamiento normal y no puedes volver a usar esta propiedad hasta que completes un Descanso Corto o Largo. Si fallas la prueba, no logras lanzar el hechizo y se produce un efecto aleatorio, que se determina tirando según la siguiente tabla.

Cualquier hechizo que lances desde el sombrero usa tu CD de salvación de hechizo y tu bonificación de ataque de hechizo.

| 1d100 | Efecto |
|---|---|
| 01–50 | Lanzas un hechizo aleatorio determinado al tirar 1d10: en un **1**, *Ampliar/Reducir* (efecto de ampliación); en un **2**, *Ampliar/Reducir* (reducir el efecto); en un **3**, *Fuego de hadas*; en un **4**, *Bola de fuego*; en un **5**, *Racha*; en un **6**, *Invisibilidad* (echar sobre ti mismo); en un **7**, *Rayo*; en un **8**, *Fuerza fantasmal*; en un **9**, *Organismo polimorfo*; en un **10**, *Nube apestosa*. |
| 51–55 | Tienes el estado Aturdido hasta el final de tu próximo turno, creyendo que algo asombroso acaba de suceder. |
| 56–60 | Un enjambre inofensivo de mariposas llena un cubo de 3 metros a 9 metros de ti. El enjambre se dispersa después de 1 minuto. |
| 61–65 | Sacas un objeto no mágico del sombrero. Tira 1d4 para determinar el objeto: en un **1**, un frasco de ácido; en un **2**, un frasco de Fuego de Alquimista; en un **3**, una palanca; en una **4**, una antorcha encendida. |
| 66–70 | Sufres un ataque de “enfermedad mágica” y estás envenenado durante 1 hora. |
| 71–75 | Tienes la condición Petrificada hasta el final de tu próximo turno. |
| 76–80 | Sacas un objeto no mágico del sombrero. Tira 1d4 para determinar el objeto: en un **1**, una daga; en una **2**, una cuerda con un gancho de agarre atado a un extremo; en un **3**, una bolsa de abrojos; en un **4**, una gema que vale 50 GP. |
| 81–85 | Una criatura aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible de ti. La criatura no está bajo tu control y actúa como lo haría normalmente, y desaparece después de 1 hora o cuando sus Puntos de Golpe se reducen a 0. Tira 1d4 para determinar la criatura: en un **1**, a **Camello**; en un **2**, a **Serpiente constrictora**; en un **3**, un **Elefante**; en un **4**, a **Mula**. |
| 86–90 | Un hostil **Enjambre de murciélagos** sale volando del sombrero, ocupa tu espacio y te ataca. |
| 91–95 | Un portal vertical de 3 metros de diámetro y de doble sentido a otro plano de existencia se abre en un espacio desocupado a menos de 9 metros de ti y permanece abierto hasta el final de tu siguiente turno. El DJ determina adónde conduce. |
| 96–00 | Sacas un objeto mágico del sombrero. Tira 1d6 para determinar la rareza del objeto: en un **1–3**, Común; en un **4–5**, Poco común; en un **6** Raro. El DJ elige el objeto, que desaparece después de una hora si no se consume o destruye antes. |

## Diadema del intelecto

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Tu inteligencia es de 19 mientras usas esta diadema. No te afecta si tu inteligencia es de 19 o superior sin ella.

## Yelmo de brillantez

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Este yelmo está engastado con 1d10 diamantes, 2d10 rubíes, 3d10 ópalos de fuego y 4d10 ópalos. Cualquier gema extraída del yelmo se convierte en polvo. Cuando se extraen o destruyen todas las gemas, el yelmo pierde su magia.

Obtendrás los siguientes beneficios mientras uses el casco.

***Luz de diamante.*** Mientras tenga al menos un diamante, el yelmo emite una Emanación de 9 metros. Cuando al menos un No Muerto se encuentra en esa área, la Emanación se llena de Luz Tenue. Cualquier No Muerto que comience su turno en esa área recibe 1d6 de daño Radiante.

***Llamas de ópalo de fuego.*** Mientras el yelmo tenga al menos un ópalo de fuego, puedes realizar una acción mágica para que un arma que lleves estalle en llamas. Las llamas emiten luz brillante en un radio de 3 metros y luz tenue en otros 3 metros. Las llamas son inofensivas para ti y para el arma. Al impactar con un ataque con el arma llameante, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. Las llamas duran hasta que realizas una acción adicional para extinguirlas o hasta que dejas caer o guardas el arma.

***Resistencia Rubí.*** Mientras el casco tenga al menos un rubí, tendrás resistencia al daño de fuego.

***Hechizos.*** Puedes lanzar uno de los siguientes hechizos (salvación CD 18), usando una de las gemas del yelmo del tipo especificado como componente: *Luz* (ópalo), *Bola de fuego* (ópalo de fuego), *Spray prismático* (diamante), o *Muro de fuego* (rubí). La gema se destruye cuando se lanza el hechizo y desaparece del casco.

***Recibiendo daño por fuego.*** Tira 1d20 si llevas el casco y sufres daño de Fuego como resultado de fallar.

Una tirada de salvación contra un hechizo. Con un resultado de 1, el yelmo emite rayos de luz desde las gemas restantes y es destruido. Toda criatura dentro de una Emanación de 60 pies que provenga de ti debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o será alcanzada por un rayo, recibiendo daño Radiante igual al número de gemas en el yelmo.

## Timón de la comprensión de idiomas

*Objeto maravilloso, poco común*

Mientras uses este casco, puedes lanzar *Comprender idiomas* de ello.

## Yelmo de telepatía

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses este casco, tendrás telepatía con un alcance de 30 pies y podrás lanzar hechizos. *Detectar pensamientos* o *Sugerencia* (Salvación CD 13) desde el yelmo. Una vez lanzado cualquiera de los hechizos desde el yelmo, no se puede volver a lanzar desde él hasta el siguiente amanecer.

### Yelmo de teletransportación

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Este yelmo tiene 3 cargas. Mientras lo llevas puesto, puedes gastar 1 carga para lanzar *Teletransportarse* de él. El yelmo recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

## Santo vengador

*Arma (cualquiera simple o marcial), legendaria (requiere sintonización por parte de un paladín)*

Obtienes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Al impactar a un Demonio o a un No Muerto con ella, esa criatura recibe 2d10 de daño Radiante adicional.

Mientras sostienes el arma desenvainada, esta crea una Emanación de 3 metros que se origina en ti. Tú y todas las criaturas aliadas a ti en la Emanación tienen Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos. Si tienes 17 o más niveles en la clase Paladín, el tamaño de la Emanación aumenta a 9 metros.

### Cuerno de Explosión

*Objeto maravilloso, raro*

Puedes realizar una acción mágica para soplar el cuerno, que emite un estallido atronador en un cono de 9 metros, audible hasta 182 metros. Cada criatura en el cono realiza una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla la tirada, la criatura recibe 5d8 de daño por Trueno y permanece ensordecido durante 1 minuto. Si tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad del daño. Los objetos de vidrio o cristal en el cono que no se lleven puestos reciben 10d8 de daño por Trueno.

Cada uso de la magia del cuerno tiene un 20 % de probabilidad de provocar su explosión. La explosión inflige 10d6 de daño de Fuerza al usuario y destruye el cuerno.

### Cuerno del Valhalla

*Objeto maravilloso, raro (plata o latón), muy raro (bronce) o legendario (hierro)*

Puedes realizar una acción mágica para soplar este cuerno. En respuesta, espíritus guerreros del plano de Ysgard aparecen en espacios desocupados a menos de 18 metros de ti. Cada espíritu usa... **Berserker** Bloquea estadísticas y regresa a Ysgard después de una hora o cuando sus puntos de vida bajan a 0. Los espíritus parecen guerreros vivientes y tienen inmunidad a los estados de Encantado y Asustado. Una vez que uses el cuerno, no podrás volver a usarlo hasta que transcurran 7 días.

Cuatro tipos de *Cuerno del Valhalla* Se sabe que existen, cada uno hecho de un metal diferente. El tipo de cuerno determina cuántos espíritus invoca, así como el requisito para su uso. El DJ elige el tipo de cuerno o lo determina al azar tirando de la siguiente tabla.

Si tocas el cuerno sin cumplir con el requisito, los espíritus invocados te atacarán. Si cumples con el requisito, se mostrarán amistosos contigo y tus aliados y obedecerán tus órdenes.

| 1d100 | Tipo de cuerno | Espíritu | Requisito |
|---|---|---|---|
| 01–40 | Plata | 2 | Ninguno |
| 41–75 | Latón | 3 | Competencia en todos Armas sencillas |
| 76–90 | Bronce | 4 | Entrenamiento con todos Armadura media |
| 91–00 | Hierro | 5 | Competencia en todos Armas marciales |

## Herraduras de un céfiro

*Objeto maravilloso, muy raro*

Estas herraduras vienen en juegos de cuatro. Como acción mágica, puedes tocar con una de las herraduras el casco de un caballo o criatura similar, y la herradura se fija al casco. Quitar una herradura también requiere una acción mágica.

Aunque las cuatro herraduras están fijadas a los cascos de un caballo o criatura similar, le permiten moverse con normalidad mientras flota a 10 cm de la superficie. Este efecto significa que la criatura puede cruzar o permanecer sobre superficies inestables, como agua o lava. No deja rastros e ignora el Terreno Difícil. Además, puede viajar hasta 12 horas al día sin aumentar los niveles de Agotamiento por viajes prolongados.

### Herraduras de velocidad

*Objeto maravilloso, raro*

Estas herraduras vienen en juegos de cuatro. Como acción mágica, puedes tocar con una de las herraduras el casco de un caballo o criatura similar, y la herradura se fija al casco. Quitar una herradura también requiere una acción mágica.

Mientras las cuatro herraduras estén unidas a la misma criatura, su Velocidad aumenta en 30 pies.

### Varilla inamovible

*Vara, poco común*

Esta barra de hierro tiene un botón en un extremo. Puedes usar la acción Utilizar para presionarlo, lo que hace que la barra quede fijada mágicamente en su lugar. Hasta que tú u otra criatura vuelvan a usar la acción Utilizar para presionar el botón, la barra no se mueve, incluso si desafía la gravedad. La barra puede soportar hasta 3600 kg de peso. Un mayor peso hace que la barra se desactive y caiga. Una criatura puede usar la acción Utilizar para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30, moviendo la barra fija hasta 3 metros con una prueba exitosa.

### Fortaleza instantánea

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Como acción mágica, puedes colocar esta estatuilla de adamantina de 2,5 cm en el suelo y, usando una palabra de mando, hacer que crezca rápidamente hasta convertirse en una torre cuadrada de adamantina. Repetir la palabra de mando hace que la torre vuelva a su forma de estatuilla, lo cual solo funciona si está vacía. Toda criatura en el área donde aparece la torre es empujada a un espacio desocupado fuera, pero junto a ella. Los objetos en el área que no se estén usando ni transportando también son empujados lejos de la torre.

La torre mide 6 metros de lado y 9 metros de alto, con saeteras por todos lados y una almena en la cima. Su interior se divide en dos plantas, conectadas por una escalera de mano o rampa (a tu elección). Esta escalera de mano o rampa termina en una trampilla que conduce al tejado. Al crearse, la torre tiene una sola puerta a nivel del suelo, en el lado que mira hacia ti. La puerta solo se abre con tu orden, que puedes ejecutar como una acción adicional. Es inmune a... *Golpear* hechizos y magias similares.

La magia impide que la torre se derrumbe. El techo, la puerta y los muros tienen CA 20; PV 100; inmunidad al daño contundente, penetrante y cortante, excepto el infligido por equipo de asedio; y resistencia a todo otro daño. Reducir la torre a su forma de estatuilla no repara el daño. Solo...*Desear* El hechizo puede reparar la torre (este uso del hechizo cuenta como replicar un hechizo de nivel 8 o inferior). Cada lanzamiento de*Desear*hace que la torre recupere todos sus puntos de vida.

### Piedra de Ioun

*Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)*

Aproximadamente del tamaño de una canica,*Piedras de Ioun* reciben su nombre de Ioun, un dios del conocimiento y la profecía venerado en algunos mundos. Muchos tipos de*Piedras de Ioun* Existen, cada tipo una combinación distinta de forma y color.

Cuando realizas una acción Mágica para lanzar un*Piedra de Ioun*En el aire, la piedra orbita tu cabeza a una distancia de 1d3 pies, otorgándote su beneficio mientras lo hace. Puedes tener hasta tres*Piedras de Ioun* orbitando tu cabeza al mismo tiempo.

Cada*Piedra de Ioun*La piedra orbitante se considera un objeto que llevas puesto. La piedra orbitante evita el contacto con otras criaturas y objetos, ajustando su órbita para evitar colisiones y frustrando cualquier intento de ataque o arrebatamiento por parte de otras criaturas.

Como acción de Utilizar, puedes capturar y guardar cualquier cantidad de*Piedras de Ioun*orbitando tu cabeza. Si tu Sintonización con un*Piedra de Ioun*termina mientras está orbitando tu cabeza, la piedra cae como si la hubieras dejado caer.

El tipo de piedra determina su rareza y efectos.

***Absorción (Muy Raro).***Mientras este elipsoide lavanda pálido orbita tu cabeza, puedes usar una Reacción para cancelar un hechizo de nivel 4 o inferior lanzado por una criatura visible. Un hechizo cancelado no tiene efecto y cualquier recurso utilizado para lanzarlo se desperdicia. Una vez que la piedra ha cancelado 20 niveles de hechizos, se consume, se vuelve gris opaco y pierde su magia.

***Agilidad (Muy Raro).***Tu destreza aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera de color rojo intenso orbita tu cabeza.

***Conciencia (Raro).***Mientras este romboide azul oscuro orbita tu cabeza, tienes Ventaja en las tiradas de Iniciativa y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

***Fortaleza (Muy Raro).***Tu Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras este romboide rosa orbita tu cabeza.

***Mayor absorción (legendaria).***Mientras este elipsoide jaspeado de lavanda y verde orbita tu cabeza, puedes usar una Reacción para cancelar un hechizo de nivel 8 o inferior lanzado por una criatura visible. Un hechizo cancelado no tiene efecto y los recursos utilizados para lanzarlo se desperdician. Una vez que la piedra ha cancelado 20 niveles de hechizos, se consume, se vuelve gris opaco y pierde su magia.

***Insight (muy raro).***Tu sabiduría aumenta 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera azul incandescente orbita tu cabeza.

***Intelecto (Muy raro).***Tu Inteligencia aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera jaspeada de color escarlata y azul orbita tu cabeza.

***Liderazgo (Muy raro).***Tu Carisma aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera jaspeada de color rosa y verde orbita tu cabeza.

***Maestría (Legendaria).*** Tu bonificación de competencia aumenta en 1 mientras este prisma verde pálido orbita tu cabeza.

***Protección (Raro).*** Obtendrás una bonificación de +1 a la clase de armadura mientras este prisma de color rosa polvoriento orbita tu cabeza.

***Regeneración (Legendaria).*** Recuperarás 15 Puntos de Golpe al final de cada hora que este huso blanco perlado orbita alrededor de tu cabeza si tienes al menos 1 Punto de Golpe.

***Reserva (Rara).*** Este vibrante prisma púrpura almacena los hechizos lanzados, reteniéndolos hasta que los uses. La piedra puede almacenar hasta 4 niveles de hechizos a la vez. Al encontrarlo, contiene 1d4 niveles de hechizos almacenados, elegidos por el DJ.

Cualquier criatura puede lanzar un hechizo de nivel 1 a 4 sobre la piedra tocándola mientras se lanza. El hechizo no tiene efecto, salvo almacenarse en la piedra. Si la piedra no puede contener el hechizo, este se gasta sin efecto. El nivel de la ranura usada para lanzar el hechizo determina cuánto espacio ocupa.

Mientras esta piedra orbita tu cabeza, puedes lanzar cualquier hechizo almacenado en ella. El hechizo usa el nivel de ranura, la CD de salvación, la bonificación de ataque y la capacidad de lanzamiento de hechizos del lanzador original, pero por lo demás se considera como si lo hubieras lanzado tú. El hechizo lanzado desde la piedra ya no se almacena, liberando espacio.

***Fuerza (Muy Raro).*** Tu fuerza aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras este romboide azul pálido orbita tu cabeza.

***Sustento (Raro).*** No necesitas comer ni beber mientras este huso transparente gira alrededor de tu cabeza.

#### Bandas de hierro

*Objeto maravilloso, raro*

Esta esfera de hierro oxidado mide 7,6 cm de diámetro y pesa 450 g. Puedes usar una acción mágica para lanzarla a una criatura Enorme o menor que puedas ver a menos de 18 metros de ti. Al moverse por el aire, la esfera se abre en una maraña de bandas metálicas.

Realiza una tirada de ataque a distancia con un bonificador de ataque igual a tu modificador de Destreza más tu Bonificador de Competencia. Al impactar, el objetivo queda Restringido hasta que realices una Acción Bonificadora para dar una orden que lo libere. Al hacerlo o fallar el ataque, las bandas se contraen y vuelven a convertirse en una esfera.

Una criatura que pueda tocar las bandas, incluida la que está Restringida, puede realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 para romper las bandas de hierro. Si la prueba tiene éxito, el objeto se destruye y la criatura Restringida se libera. Si falla, cualquier intento posterior de esa criatura fracasará automáticamente hasta que transcurran 24 horas.

Una vez utilizadas las bandas, no podrán volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

#### Frasco de hierro

*Objeto maravilloso, legendario*

Mientras sostienes este frasco de hierro con tapón de latón, puedes realizar una acción mágica para seleccionar como objetivo a una criatura que puedas ver a menos de 18 metros de ti. Si el frasco está vacío y el objetivo es nativo de un plano de existencia distinto al tuyo, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedará atrapado en el frasco. Si el objetivo ya ha sido atrapado por el frasco, tiene Ventaja en la tirada. Una vez atrapado, la criatura permanece en el frasco hasta que la liberan. El frasco solo puede contener una criatura a la vez. Una criatura atrapada en el frasco no envejece y no necesita respirar, comer ni beber.

Puedes realizar una acción mágica para retirar el tapón del frasco y liberar a la criatura que lo contiene. La criatura obedece tus órdenes durante 1 hora, entendiéndolas incluso si no conoce el idioma en el que se dan. Si no le das ninguna orden o le das una que probablemente resulte en su muerte o encarcelamiento, se defiende, pero no realiza ninguna acción. Al final de la duración, la criatura actúa según su disposición y alineamiento normales.

Un *Identificar* El hechizo revela si el frasco contiene una criatura, pero la única forma de determinar el tipo de criatura es abrir el frasco. Un descubrimiento reciente... *Frasco de hierro* Es posible que ya contenga una criatura elegida por el DM.

#### Jabalina del relámpago

*Arma (Jabalina), Poco común*

Cada vez que realices una tirada de ataque con esta arma mágica y golpees, puedes hacer que inflija daño de rayo en lugar de daño perforante.

***Rayo.*** Cuando lanzas esta arma a un objetivo a no más de 36 metros de ti, puedes prescindir de la tirada de ataque a distancia y, en su lugar, convertirla en un rayo. Este rayo forma una Línea de 1,5 metros de ancho entre tú y el objetivo. El objetivo y todas las demás criaturas en la Línea (excluyéndote a ti) realizan una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 4d6 de daño de Rayo o la mitad si la supera. Inmediatamente después de infligir este daño, el arma reaparece en tu mano. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

#### Linterna de la Revelación

*Objeto maravilloso, poco común*

Mientras está encendida, esta linterna con capucha arde durante 6 horas con 450 ml de aceite, emitiendo Luz Brillante en un radio de 9 metros y Luz Tenue en otros 9 metros. Las criaturas y objetos invisibles son visibles mientras estén bajo la Luz Brillante de la linterna. Puedes usar...

acción para bajar la capota, reduciendo la luz de la linterna a luz tenue en un radio de 5 pies.

#### Hoja de la suerte

*Arma (Guja, Espada magna, Espada larga, Estoque, Cimitarra, Hoz o Espada corta), Legendaria (Requiere sintonización)*

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Mientras la lleves contigo, también obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

***Suerte.*** Si llevas el arma, puedes recurrir a su suerte (sin necesidad de acción) para repetir una tirada de D20 fallida si no tienes la condición de Incapacitado. Debes usar la segunda tirada. Una vez usada, esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

***Desear.*** El arma tiene 1d3 cargas. Mientras la sostienes, puedes gastar 1 carga y lanzar *Desear* Una vez usada, esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer. El arma pierde esta propiedad si no tiene cargas.

### Maza de disrupción

*Arma (Maza), Rara (Requiere Sintonización)*

Al impactar a un Demonio o a un No Muerto con esta arma mágica, la criatura recibe 2d6 puntos de daño Radiante adicionales. Si el objetivo tiene 25 Puntos de Golpe o menos tras recibir este daño, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o será destruido. Si la tirada tiene éxito, la criatura queda en estado de Asustado hasta el final de tu siguiente turno.

***Luz.*** Mientras sostienes esta arma, arroja luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en un radio adicional de 20 pies.

### Maza de Golpe

*Arma (Maza), Rara*

Obtienes una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. La bonificación aumenta a +3 cuando usas el arma para atacar a un Constructo.

Al obtener un 20 en una tirada de ataque con esta arma, el objetivo recibe 7 puntos de daño contundente adicionales, o 14 puntos de daño contundente si es un Constructo. Si un Constructo tiene 25 puntos de golpe o menos después de recibir este daño, es destruido.

### Maza del Terror

*Arma (Maza), Rara (Requiere Sintonización)*

Esta arma mágica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la sostienes, puedes realizar una acción mágica y gastar 1 carga para liberar una oleada de terror. Cada criatura que elijas a 30 pies o menos de ti debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estar en estado de Asustado durante 1 minuto. Mientras Asustada de esta manera, una criatura debe pasar sus turnos intentando alejarse lo más posible de ti, y no puede realizar Ataques de Oportunidad. Para su acción, solo puede usar la acción de Carrera o intentar escapar de un efecto que le impide moverse. Si no tiene adónde ir, puede realizar la acción de Esquivar. Al final de cada turno, la criatura repite la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

### Manto de resistencia a hechizos

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos mientras lleves esta capa.

### Manual de salud corporal

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro contiene consejos de salud y nutrición, y sus palabras están cargadas de magia. Si dedicas 48 horas, durante un periodo de 6 días o menos, a estudiar el contenido del libro y a practicar sus directrices, tu Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 30. El manual pierde entonces su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

#### Manual de Ejercicios Remunerativos

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro describe ejercicios de fitness, y sus palabras están cargadas de magia. Si dedicas 48 horas, durante un periodo de 6 días o menos, a estudiar el contenido del libro y a practicar sus directrices, tu Fuerza aumenta en 2, hasta un máximo de 30. El manual pierde entonces su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

### Manual de Gólems

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este tomo contiene la información y los conjuros necesarios para crear un tipo específico de gólem. El DJ elige el tipo o lo determina aleatoriamente tirando en la tabla adjunta. Para descifrar y usar el manual, debes ser un lanzador de conjuros con al menos dos espacios de conjuro de nivel 5. Una criatura que no puede usar un...*Manual de Gólems* e intenta leerlo recibiendo 6d6 de daño psíquico.

Para crear un gólem, debes dedicar el tiempo indicado en la tabla, trabajando ininterrumpidamente con el manual y descansando un máximo de 8 horas al día. También debes pagar el coste especificado para comprar suministros.

Una vez que termines de crear el gólem, el libro se consumirá en llamas sobrenaturales. El gólem cobrará vida al rociarle las cenizas del manual. Consulta "Monstruos" para ver las estadísticas del gólem. El gólem está bajo tu control y comprende y obedece tus órdenes.

| 1d20 | Gólem | Tiempo | Costo |
|---|---|---|---|
| 1–5 | Gólem de arcilla | 30 días | 65.000 GP |
| 6–17 | Gólem de carne | 60 días | 50.000 GP |
| 18 | Gólem de hierro | 120 días | 100.000 GP |
| 19–20 | Gólem de piedra | 90 días | 80.000 GP |

## Manual de rapidez de acción

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro contiene ejercicios de coordinación y equilibrio, y sus palabras están cargadas de magia. Si pasas 48 horas durante un período de 6 días o menos estudiando el contenido del libro y practicando sus pautas, tu Destreza aumenta en 2, hasta un máximo de 30. El manual entonces pierde su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

### Pigmentos maravillosos

*Objeto maravilloso, muy raro*

Esta fina caja de madera contiene 1d4 frascos de pigmento y un pincel (que pesa 1 libra en total).

Usando el pincel y gastando un bote de pigmento, puedes pintar cualquier cantidad de objetos tridimensionales y elementos del terreno (como muros, puertas, árboles, flores, armas, telarañas y fosos), siempre que estos elementos estén dentro de un cubo de 6 metros. El proceso toma 10 minutos (independientemente del número de elementos que crees), durante los cuales debes permanecer en el cubo y requiere concentración. Si pierdes la concentración o abandonas el cubo antes de terminar, todos los elementos pintados desaparecen y el bote de pigmento se desperdicia.

Al terminar el trabajo, todos los objetos pintados y los elementos del terreno se vuelven reales. Así, pintar una puerta en una pared crea una puerta real, que puede abrirse a lo que esté más allá. Pintar un pozo crea un pozo real, cuya profundidad total debe estar dentro del Cubo de 6 metros.

Ningún objeto creado con un pote de pigmento puede tener un valor superior a 25 GP, y el valor total de todos los objetos creados con un pote de pigmento no puede superar los 500 GP. Si pintas objetos de mayor valor (como una gran pila de oro), parecen auténticos, pero una inspección minuciosa revela que están hechos de pasta, galletas u otro material sin valor.

Si pintas una forma de energía como el fuego o el rayo, la energía se disipa tan pronto como terminas la pintura, sin hacer daño.

### Medallón de Pensamientos

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

El medallón tiene 5 cargas. Mientras lo lleves puesto, puedes gastar 1 carga para lanzar *Detectar pensamientos* (Salvación CD 13). El medallón recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

### Espejo de la vida atrapando

*Objeto maravilloso, muy raro*

Al mirar indirectamente este espejo de 1,2 metros de alto y 60 cm de ancho, su superficie muestra imágenes tenues de criaturas. Pesa 22,5 kg y tiene CA 11, PS 10, inmunidad al veneno y daño psíquico, y vulnerabilidad al daño contundente. Se rompe y se destruye al quedar con 0 puntos de golpe.

Si el espejo está colgado en una superficie vertical y te encuentras a menos de 1,5 metros de él, puedes realizar una acción mágica y usar una palabra de comando para activarlo. Permanecerá activado hasta que realices una acción mágica y repitas la palabra de comando para desactivarlo.

Cualquier criatura que no seas tú y que se vea reflejada en el espejo activado a menos de 9 metros de este debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o quedará atrapada, junto con cualquier cosa que lleve o lleve, en una de las doce celdas extradimensionales del espejo. Una criatura que conozca la naturaleza del espejo realiza la tirada de salvación con Ventaja, y los Constructos la superan automáticamente.

Una celda extradimensional es una extensión infinita llena de niebla espesa que reduce la visibilidad a 3 metros. Las criaturas atrapadas en las celdas del espejo no envejecen y no necesitan comer, beber ni dormir. Una criatura atrapada dentro de una celda puede escapar usando magia que permite el viaje planar. De lo contrario, la criatura queda confinada en la celda hasta su liberación.

Si el espejo atrapa a una criatura, pero sus doce celdas extradimensionales ya están ocupadas, libera una criatura atrapada al azar para acomodar al nuevo prisionero. Una criatura liberada aparece en un espacio desocupado a la vista del espejo, pero de espaldas a él. Si el espejo se rompe, todas las criaturas que contiene se liberan y aparecen en espacios desocupados cerca de él.

A menos de 1,5 metros del espejo, puedes realizar una acción mágica para nombrar a una criatura atrapada en él o para nombrar una celda específica. La criatura nombrada o contenida en la celda nombrada aparece como una imagen en la superficie del espejo. Entonces, tú y la criatura podéis comunicaros.

De forma similar, puedes realizar una acción mágica y usar una segunda palabra de mando para liberar a una criatura atrapada en el espejo. La criatura liberada aparece, junto con sus posesiones, en el espacio libre más cercano al espejo y de espaldas a él.

Colocando el espejo dentro de un espacio extradimensional creado por un *Bolsa de contención*, *Agujero portátil* Un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina donde un objeto se colocó dentro del otro. Cualquier criatura a menos de 3 metros de la puerta y que no esté bajo Cobertura Total es succionada a través de ella a una ubicación aleatoria en el Plano Astral. La puerta se cierra. Es unidireccional y no se puede volver a abrir.

### Armadura de mithril

*Armadura (Cualquier armadura mediana o pesada, excepto armadura de piel), poco común*

El mithril es un metal ligero y flexible. Las armaduras fabricadas con esta sustancia pueden usarse bajo la ropa normal. Si la armadura normalmente impone Desventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo) o tiene un requisito de Fuerza, la versión de mithril no la requiere.

## Baraja misteriosa

*Objeto maravilloso, legendario*

Esta baraja, que suele presentarse en una caja o bolsa, contiene varias cartas de marfil o vitela. La mayoría (75 %) de estas barajas tienen trece cartas, pero algunas tienen veintidós. Usa la columna correspondiente de la tabla de Barajas Misteriosas para determinar al azar las cartas extraídas.

Antes de robar una carta, debes declarar cuántas cartas quieres robar y luego robarlas al azar. Cualquier carta que exceda esta cantidad no tiene efecto. De lo contrario, en cuanto robes una carta del mazo, su magia se activa. Debes robar cada carta como máximo una hora después de la anterior. Si no logras robar la cantidad elegida, las cartas restantes saldrán solas del mazo y surtirán efecto todas a la vez.

Una vez que se roba una carta, desaparece. A menos que sea el Loco o el Bufón, reaparece en el mazo, lo que permite robarla dos veces. (Una vez que el Loco o el Bufón hayan salido del mazo, vuelve a tirar en la mesa si esa carta vuelve a salir).

### Baraja misteriosa

| 1d100 (13 cartas Cubierta) | 1d100 (22 cartas Cubierta) | Tarjeta |
|---|---|---|
| — | 01–05 | Balance |
| — | 06–10 | Cometa |
| — | 11–14 | Torre principal |
| 01–08 | 15–18 | Euríale |
| — | 19–23 | Destinos |
| 09–16 | 24–27 | Llamas |
| — | 28–31 | Tonto |
| — | 32–36 | Joya |
| 17–24 | 37–41 | Bufón |
| 25–32 | 42–46 | Llave |
| 33–40 | 47–51 | Caballero |
| 41–48 | 52–56 | Luna |
| — | 57–60 | Rompecabezas |
| 49–56 | 61–64 | Pícaro |
| 57–64 | 65–68 | Ruina |
| — | 69–73 | Sabio |
| 65–72 | 74–77 | Cráneo |
| 73–80 | 78–82 | Estrella |
| 81–88 | 83–87 | Sol |
| — | 88–91 | Garras |
| 89–96 | 92–96 | Trono |
| 97–00 | 97–00 | Vacío |

A continuación se describe el efecto de cada carta. ***Balance.*** Puedes aumentar una de tus puntuaciones de habilidad en 2, hasta un máximo de 22, siempre que también disminuyas otra de tus puntuaciones de habilidad en 2. No puedes disminuir una habilidad con una puntuación de 5 o menos. Alternativamente, puedes elegir no ajustar tus puntuaciones de habilidad, en cuyo caso esta carta no tiene efecto.

***Cometa.*** La próxima vez que entres en combate contra una o más criaturas hostiles, puedes seleccionar una de ellas como tu enemigo al tirar la Iniciativa. Si reduces a tu enemigo a 0 Puntos de Golpe durante ese combate, tienes Ventaja en las Tiradas de Salvación contra la Muerte durante 1 año. Si otra persona reduce a tu enemigo elegido a 0 Puntos de Golpe o no eliges un enemigo, esta carta no tiene efecto.

***Torre principal.*** Desapareces y quedas sepultado en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todo lo que llevas puesto y llevas contigo desaparece contigo, excepto los Artefactos, que permanecen en el espacio que ocupabas cuando desapareciste. Permaneces prisionero hasta que te encuentren y te saquen de la esfera. No se te puede localizar con ninguna magia de Adivinación, pero...*Desear* El hechizo puede revelar la ubicación de tu prisión. No robas más cartas.

***Euríale.*** El rostro medusoico de la carta te maldice. Recibes una penalización de -2 a tus tiradas de salvación mientras estés maldito de esta manera. Solo un dios o la magia de la carta de las Parcas pueden acabar con esta maldición.

***Destinos.*** El tejido de la realidad se deshace y se reestructura, permitiéndote evitar o borrar un evento como si nunca hubiera ocurrido. Puedes usar la magia de la carta en cuanto la robas o en cualquier otro momento antes de morir.

***Llamas.*** Un poderoso demonio se convierte en tu enemigo. El demonio busca tu ruina y te atormenta, saboreando tu sufrimiento antes de intentar matarte. Esta enemistad dura hasta que tú o el demonio mueren.

***Tonto.*** Tienes Desventaja en las Pruebas D20 durante las próximas 72 horas. Roba otra carta; este robo no cuenta como uno de tus robos declarados.

***Joya.*** A tus pies aparecen veinticinco piezas de joyería que valen 2.000 GP cada una o cincuenta gemas que valen 1.000 GP cada una.

***Bufón.*** Tienes Ventaja en las Pruebas D20 durante las próximas 72 horas, o puedes robar dos cartas adicionales además de tus robos declarados.

***Llave.*** Aparecerá en tu personaje un arma mágica rara o más rara con la que eres competente. El DJ elige el arma.

***Caballero.*** Obtendrás el servicio de un **Caballero**, que aparece mágicamente en un espacio desocupado que elijas a menos de 9 metros de ti. El caballero tiene tu mismo alineamiento y te sirve lealmente hasta la muerte, creyendo que el destino los ha unido. Trabaja con tu DJ para crear un nombre y una historia para este PNJ. El DJ puede usar un bloque de estadísticas diferente para representar al caballero, si lo desea.

***Luna.*** Obtienes la habilidad de lanzar hechizos. *Desear* 1d3 veces. ***Rompecabezas.*** Reduce permanentemente tu Inteligencia o Sabiduría en 1d4 + 1 (hasta un mínimo de 1). Puedes robar una carta adicional a las cartas declaradas.

***Pícaro.*** Un PNJ elegido por el DJ se vuelve hostil hacia ti. No conoces su identidad hasta que él o alguien más la revele. Nada menos que un *Desear* Un hechizo o una intervención divina pueden acabar con la hostilidad del PNJ hacia ti.

***Ruina.*** Perderás toda forma de riqueza que poseas, salvo objetos mágicos. La propiedad portátil se desvanece. Los negocios, edificios y terrenos que poseas se pierden de una forma que altera mínimamente la realidad. Cualquier documentación que acredite que deberías poseer algo perdido por esta carta también desaparece.

***Sabio.*** En cualquier momento que elijas dentro del año de haber robado esta carta, puedes hacer una pregunta en meditación y recibir mentalmente una respuesta veraz a esa pregunta.

***Cráneo.*** Un **Avatar de la muerte** ((ver el bloque de estadísticas adjunto) aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible de ti. El avatar te ataca solo a ti, apareciendo como un esqueleto fantasmal vestido con una túnica negra andrajosa y portando una guadaña espectral. El avatar desaparece cuando sus Puntos de Vida llegan a 0 o mueres. Si un aliado tuyo le inflige daño, ese aliado invoca a otro. **Avatar de la muerte** El nuevo avatar aparece en un espacio libre lo más cerca posible de ese aliado y sus ataques solo lo atacan. Tú y tus aliados solo pueden invocar un avatar como consecuencia de este robo. Una criatura eliminada por un avatar no puede ser devuelta a la vida.

***Estrella.*** Aumenta una de tus puntuaciones de habilidad en 2, hasta un máximo de 24.

***Sol.*** Un objeto mágico (elegido por el DJ) aparece en tu cuerpo. Además, obtienes 10 puntos de vida temporales cada día al amanecer hasta que mueres.

***Garras.*** Todo objeto mágico que lleves o lleves se desintegra. Los artefactos que poseas se desvanecen.

***Trono.*** Obtendrás competencia y Pericia en Historia, Perspicacia, Intimidación o Persuasión, según tu elección. Además, obtendrás la propiedad legítima de una pequeña fortaleza en algún lugar del mundo. Sin embargo, la fortaleza alberga actualmente a uno o más monstruos, que debes eliminar antes de que puedas reclamarla como tuya.

***Vacío.*** Tu alma se extrae de tu cuerpo y se contiene en un objeto en un lugar elegido por el DJ. Uno o más seres poderosos custodian el lugar. Mientras tu alma está atrapada de esta manera, tu cuerpo permanece inerte, deja de envejecer y no requiere alimento, aire ni agua. *Desear* El hechizo no puede devolver tu alma a tu cuerpo, pero revela la ubicación del objeto que la contiene. No robas más cartas.

## Avatar de la muerte

*No muerto mediano, Neutral malvado*

**C.A.** 20 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** La mitad del HP máximo de su invocador

**Velocidad** 60 pies, volar 60 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | +3 | +3 | **Dex** | 16 | +3 | +3 | **do en** | 16 | +3 | +3 |
| **INuevo Testamento** | 16 | +3 | +3 | **Oes** | 16 | +3 | +3 | **do Ja** | 16 | +3 | +3 |

**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

**Sentido** Visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 13 **Idiomas** Todos los idiomas que conoce su invocador. **CR** Ninguno (XP 0; PB igual al de su invocador)

### Rasgos

***Movimiento incorpóreo.*** El avatar puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran Terreno Difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El avatar realiza una cantidad de ataques con Guadaña cosechadora igual a la mitad de la bonificación de competencia del invocador (redondeada hacia arriba).

***Guadaña segadora.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* Golpe automático, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño cortante más 4 (1d8) Daño necrótico.

## Collar de Adaptación

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses este collar, puedes respirar normalmente en cualquier entorno y tienes Ventaja en las tiradas de salvación realizadas para evitar o terminar la condición de Envenenado.

### Collar de bolas de fuego

*Objeto maravilloso, raro*

Este collar tiene 1d6 + 3 cuentas colgando. Puedes realizar una acción mágica para desprender una cuenta y lanzarla hasta 18 metros de distancia. Al llegar al final de su trayectoria, la cuenta detona como un arma de nivel 3.*Bola de fuego*(guardar DC 15).

Puedes lanzar varias cuentas, o incluso el collar entero, a la vez. Al hacerlo, aumentas el daño de la*Bola de fuego*por 1d6 por cada cuenta después de la primera (máximo 12d6).

### Collar de cuentas de oración

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un clérigo, druida o paladín)*

Este collar contiene 1d4 + 2 cuentas mágicas de aguamarina, perla negra o topacio. También contiene muchas cuentas no mágicas de piedras como ámbar, heliotropo, citrino, coral, jade, perla o cuarzo. Si se extrae una cuenta mágica del collar, pierde su magia.

Existen seis tipos de cuentas mágicas. El DJ decide el tipo de cada cuenta del collar o lo determina aleatoriamente tirando en la tabla de abajo. Un collar puede tener más de una cuenta del mismo tipo. Para usar una, debes llevarla puesta. Cada cuenta contiene un conjuro que puedes lanzar como acción adicional (usando tu CD de salvación contra conjuros si es necesario). Una vez lanzado el conjuro de una cuenta mágica, no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

| 1d20 | Talón | Deletrear |
|---|---|---|
| 1–6 | Cuenta de bendición | *Bendecir* |
| 7–12 | Perla de curación | *Curar heridas*(versión de nivel 2) |
| 13–16 | Cuenta de favor | *Mayor Restauración* |
| 17–18 | Perla de Golpe | *Golpe brillante* |
| 19 | Perla de invocación | *Guardián de la fe* |
| 20 | Gota de viento | *Paseo del viento* |

Caminando

### Ladrón de nueve vidas

*Arma (cualquiera simple o marcial), muy rara (requiere sintonización)*

Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

***Robo de vida.***El arma tiene 1d8 + 1 cargas. Cuando atacas a una criatura con menos de 100 Puntos de Golpe con esta arma y sacas un 20 en el d20 para la tirada de ataque, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o morirá instantáneamente, ya que la espada le arranca la fuerza vital del cuerpo. Los constructos y los no muertos superan la tirada de salvación automáticamente. El arma pierde 1 carga si la criatura muere. Cuando el arma no tiene cargas restantes, pierde esta propiedad.

#### Juramento de arco

*Arma (arco largo o arco corto), muy rara (requiere sintonización)*

Al colocar una flecha en este arco, susurra en élfico: «Rápida derrota para mis enemigos». Al usar esta arma para un ataque a distancia, puedes pronunciar o firmar las siguientes palabras de mando: «Muerte rápida para quienes me han hecho daño». El objetivo de tu ataque se convierte en tu enemigo jurado hasta que muera o hasta el amanecer de 7 días después. Solo puedes tener un enemigo jurado a la vez. Cuando tu enemigo jurado muera, puedes elegir uno nuevo después del siguiente amanecer.

Al realizar una tirada de ataque a distancia con esta arma contra tu enemigo declarado, obtienes Ventaja en la tirada. Además, tu objetivo no obtiene ningún beneficio de Media Cobertura ni de Cobertura de Tres Cuartos, y no sufres Desventaja por el largo alcance.

Si el ataque impacta, tu enemigo jurado sufre 3d6 puntos de daño perforante adicional.

Mientras tu enemigo jurado viva, tendrás Desventaja en las tiradas de ataque con todas las demás armas.

## Aceite de etéreo

*Poción, rara*

Un vial de este aceite puede cubrir a una criatura Mediana o menor, junto con el equipo que lleve puesto (se requiere un vial adicional por cada categoría de tamaño superior a Mediana). La aplicación del aceite tarda 10 minutos. La criatura afectada obtiene entonces el efecto de...*Etereidad*hechizo por 1 hora.

Se forman gotas de este aceite turbio y gris en el exterior de su recipiente y se evaporan rápidamente.

### Aceite de agudeza

*Poción, muy rara*

Un vial de este aceite puede recubrir un arma cuerpo a cuerpo o veinte piezas de munición, pero solo se ven afectadas la munición y las armas cuerpo a cuerpo que no sean mágicas e inflijan daño cortante o perforante. La aplicación del aceite tarda un minuto, tras el cual el aceite se filtra mágicamente en lo que recubre, convirtiendo el arma recubierta en un...*+3 armas*o la munición recubierta en*+3 municiones*.

Este aceite transparente y gelatinoso brilla con diminutos y ultrafinos fragmentos de plata.

### Aceite de Resbaladizo

*Poción, poco común*

Un vial de este aceite puede cubrir a una criatura Mediana o menor, junto con el equipo que lleve puesto (se requiere un vial adicional por cada categoría de tamaño superior a Mediana). La aplicación del aceite tarda 10 minutos. La criatura afectada obtiene entonces el efecto de...*Libertad de movimiento*hechizo durante 8 horas.

Alternativamente, el aceite se puede verter en el suelo como una acción mágica, donde cubre un cuadrado de 10 pies,

Duplicando el efecto de la*Grasa*hechizo en esa zona durante 8 horas.

Este ungüento pegajoso y negro es espeso y pesado, pero fluye rápidamente cuando se vierte.

## Perla de poder

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Mientras lleves esta perla contigo, puedes realizar una acción mágica para recuperar un espacio de hechizo gastado de nivel 3 o inferior. Una vez que uses la perla, no podrás volver a usarla hasta el siguiente amanecer.

## Periapto de la Salud

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras lleves este colgante, puedes realizar una acción mágica para recuperar 2d4 + 2 puntos de vida. Una vez usado, esta propiedad no podrá volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

Además, tienes Ventaja en las tiradas de salvación para evitar o finalizar el estado de Envenenado mientras lleves este colgante.

## Periapto de prueba contra el veneno

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Esta delicada cadena de plata tiene un colgante de gema negra de talla brillante. Mientras la lleves puesta, tendrás inmunidad al estado de Envenenamiento y al daño por Envenenamiento.

## Periapto de cierre de la herida

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Al usar este colgante, obtendrás los siguientes beneficios.

***Preservación de la vida.***Cada vez que realices una tirada de salvación de muerte, puedes cambiar un resultado de 9 o menos a 10, transformando una tirada de salvación fallida en una exitosa.

***Impulso curativo natural.***Siempre que lances un dado de puntos de golpe para recuperar puntos de golpe, duplica la cantidad de puntos de golpe que restaura.

## Filtro de amor

*Poción, poco común*

La próxima vez que veas una criatura dentro de los 10 minutos posteriores a beber este filtro, quedarás encantado por esa criatura y tendrás el estado Encantado durante 1 hora.

Este líquido efervescente de color rosa contiene una burbuja con forma de corazón que es fácil de pasar por alto.

## Tubos de inquietante

*Objeto maravilloso, poco común*

Estas flautas tienen 3 cargas y recuperan 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes realizar una acción mágica para tocarlas y gastar 1 carga para crear una melodía inquietante y cautivadora. Cada criatura que elijas a menos de 30 pies de ti debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estar en estado de Asustado durante 1 minuto. Una criatura que falla la tirada de salvación...

Lo repite al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Una criatura que supera su tirada de salvación es inmune al efecto de estas tuberías durante 24 horas.

### Tuberías de las alcantarillas

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras tengas estas tuberías contigo, las ratas comunes y las ratas gigantes se mostrarán indiferentes hacia ti y no te atacarán a menos que las amenaces o las dañes.

Las flautas tienen 3 cargas y recuperan 1d3 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Si tocas las flautas como acción mágica, puedes realizar una acción adicional para gastar de 1 a 3 cargas, invocando una**Enjambre de ratas**Con cada carga gastada, si hay suficientes ratas a menos de 800 metros de ti para ser invocadas de esta manera (según lo determine el DJ). Si no hay suficientes ratas para formar un enjambre, la carga se desperdicia. Los enjambres invocados se mueven hacia la música por la ruta más corta disponible, pero de lo contrario no están bajo tu control.

Siempre que un**Enjambre de ratas**que no esté bajo el control de otra criatura se acerca a 30 pies de ti mientras estás tocando las gaitas, el enjambre realiza una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Con una tirada de salvación exitosa, el enjambre se comporta como lo haría normalmente y no puede ser influenciado por la música de las gaitas durante las siguientes 24 horas. Con una tirada de salvación fallida, el enjambre es influenciado por la música de las gaitas y se vuelve Amistoso contigo y tus aliados mientras continúes tocando las gaitas cada ronda como una acción Mágica. Un enjambre Amistoso obedece tus órdenes. Si no das órdenes a un enjambre Amistoso, se defiende pero por lo demás no realiza acciones. Si un enjambre Amistoso comienza su turno a más de 30 pies de ti, tu control sobre ese enjambre termina, y el enjambre se comporta como lo haría normalmente y no puede ser influenciado por la música de las gaitas durante las siguientes 24 horas.

## Armadura de placas de etéreo

*Armadura (Media armadura de placas o Armadura de placas), Legendaria (Requiere sintonización)*

Mientras uses esta armadura, puedes realizar una acción mágica y usar una palabra de comando para obtener el efecto de la *Etereidad*Hechizo. El hechizo termina inmediatamente si te quitas la armadura o realizas una acción mágica para repetir la palabra de mando. Esta propiedad de la armadura no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

## Agujero portátil

*Objeto maravilloso, raro*

Esta fina tela negra, suave como la seda, se dobla hasta alcanzar el tamaño de un pañuelo. Se despliega en una lámina circular de 1,8 metros de diámetro.

Puedes realizar una acción Mágica para desplegar un *Agujero portátil*y colóquelo sobre o contra una superficie sólida, con lo cual el*Agujero portátil*crea un

Agujero extradimensional de 3 metros de profundidad. El espacio cilíndrico dentro del agujero existe en un plano de existencia diferente, por lo que no puede usarse para crear pasajes abiertos. Cualquier criatura dentro de un espacio abierto...*Agujero portátil* Puedes salir del agujero trepando por él.

Puedes realizar una acción Mágica para cerrar un *Agujero portátil*Sujetando los bordes de la tela y doblándola. Al doblarla, se cierra el agujero, y cualquier criatura u objeto que contenga permanece en el espacio extradimensional. Contenga lo que contenga, el agujero prácticamente no pesa.

Si el agujero está plegado, una criatura dentro del espacio extradimensional del agujero puede realizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Con una prueba exitosa, la criatura se abre paso y aparece a 5 pies (1,5 m) del agujero.*Agujero portátil*. Un cerrado*Agujero portátil* Contiene suficiente aire para 1 hora de respiración, dividido por el número de criaturas que respiran en el interior.

Colocando un*Agujero portátil*dentro de un espacio extradimensional creado por un*Bolsa de contención*,*Mochila práctica*Un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre una puerta al Plano Astral. La puerta se origina donde un objeto se colocó dentro del otro. Cualquier criatura a menos de 3 metros de la puerta y que no esté tras Cobertura Total es absorbida por ella y depositada en una ubicación aleatoria del Plano Astral. La puerta se cierra. Es unidireccional y no se puede volver a abrir.

## Poción de amistad animal

*Poción, poco común*

Cuando bebes esta poción, puedes lanzar la versión de nivel 3 de la*Amistad animal*hechizo (salvación CD 13).

Al agitar el líquido fangoso de esta poción aparecen pequeños fragmentos: una escama de pez, una pluma de colibrí, una garra de gato o un pelo de ardilla.

## Poción de clarividencia

*Poción, rara*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto de la *Clarividencia*hechizo (no requiere concentración).

Un globo ocular flota en el líquido amarillento de esta poción, pero desaparece cuando se abre la poción.

## Poción de escalada

*Poción común*

Al beber esta poción, obtienes una Velocidad de Escalada igual a tu Velocidad durante 1 hora. Durante este tiempo, tienes Ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) para escalar.

Esta poción se divide en capas marrones, plateadas y grises que semejan bandas de piedra. Agitar la botella no mezcla los colores.

## Poción de disminución

*Poción, rara*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto "reducir" de la*Ampliar/Reducir*hechizo durante 1d4 horas (no requiere concentración).

El rojo del líquido de la poción se contrae continuamente hasta formar una pequeña gota y luego se expande coloreando el líquido transparente que la rodea. Agitar la botella no interrumpe este proceso.

## Poción de volar

*Poción, muy rara*

Al beber esta poción, obtienes una Velocidad de Vuelo igual a tu Velocidad durante 1 hora y puedes flotar. Si estás en el aire cuando se acabe el efecto de la poción, caerás a menos que tengas otra forma de mantenerte en el aire.

El líquido transparente de esta poción flota en la parte superior de su recipiente y tiene impurezas blancas y turbias flotando en él.

## Poción de forma gaseosa

*Poción, rara*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto de la*Forma gaseosa*hechizo durante 1 hora (no se requiere concentración) o hasta que finalice el efecto como acción adicional.

El recipiente de esta poción parece contener una niebla que se mueve y se vierte como agua.

## Poción de fuerza gigante

*Poción, rareza variable*

Al beber esta poción, tu puntuación de Fuerza cambia durante 1 hora. El tipo de gigante determina la puntuación (consulta la tabla a continuación). La poción no te afecta si tu Fuerza es igual o superior a esa puntuación.

El líquido transparente de esta poción tiene flotando en él una franja de luz que se asemeja a la uña de un gigante.

| Poción | Estrada. | Rareza |
|---|---|---|
| *Poción de fuerza gigante*(colina) | 21 | Poco común |
| *Poción de fuerza gigante*(escarcha o piedra) | 23 | Extraño |
| *Poción de fuerza gigante*(fuego) | 25 | Extraño |
| *Poción de fuerza gigante*(nube) | 27 | Muy raro |
| *Poción de fuerza gigante*(tormenta) | 29 | Legendario |

### Poción de crecimiento

*Poción, poco común*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto de "agrandar" de la*Ampliar/Reducir*hechizo durante 10 minutos (no requiere concentración).

El rojo del líquido de la poción se expande continuamente desde una pequeña perla para colorear el líquido transparente que la rodea y luego se contrae. Agitar la botella no interrumpe este proceso.

## Pociones de curación

*Poción, rareza variable*

Recuperas puntos de vida al beber esta poción. La cantidad de puntos de vida depende de su rareza, como se muestra en la tabla a continuación.

Cualquiera que sea su potencia, el líquido rojo de la poción brilla cuando se agita.

| Poción | HP recuperado | Rareza |
|---|---|---|
| *Poción de curación* | 2d4 + 2 | Común |
| *Poción de curación* (mayor que) | 4d4 + 4 | Poco común |
| *Poción de curación* (superior) | 8d4 + 8 | Extraño |
| *Poción de curación* (supremo) | 10d4 + 20 | Muy raro |

## Poción de heroísmo

*Poción, rara*

Al beber esta poción, obtienes 10 puntos de vida temporales que duran 1 hora. Durante el mismo tiempo, estás bajo el efecto de...*Bendecir*hechizo (no requiere concentración).

El líquido azul de esta poción burbujea y humea como si estuviera hirviendo.

## Poción de invisibilidad

*Poción, rara*

El recipiente de esta poción parece vacío, pero se siente como si contuviera líquido. Al beberla, obtienes el estado de Invisible durante 1 hora. El efecto termina antes si realizas una tirada de ataque, infliges daño o lanzas un hechizo.

## Poción de invulnerabilidad

*Poción, rara*

Durante 1 minuto después de beber esta poción, tienes resistencia a todo daño.

El líquido almibarado de esta poción parece hierro licuado.

## Poción de longevidad

*Poción, muy rara*

Cuando bebes esta poción, tu edad física se reduce en 1d6 + 6 años, hasta un mínimo de 13 años. Cada vez que bebas posteriormente una*Poción de longevidad*, hay un 10 por ciento de probabilidad acumulada de que envejezcas 1d6 + 6 años.

Suspendido en este líquido ámbar hay un pequeño corazón que, contra toda lógica, sigue latiendo. Estos ingredientes desaparecen al abrir la poción.

## Poción de lectura mental

*Poción, rara*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto de la*Detectar pensamientos*hechizo (salvación CD 13) durante 10 minutos (no se requiere Concentración).

El líquido denso y morado de esta poción tiene una nube ovoide de color rosa flotando en él.

## Poción de veneno

*Poción, poco común*

Esta mezcla se ve, huele y sabe como una *Poción de curación*u otra poción beneficiosa. Sin embargo, en realidad es veneno enmascarado por magia ilusoria. *Identificar*revela su verdadera naturaleza.

Si bebes esta poción, sufres 4d6 de daño por Veneno y debes tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o mantener el estado de Envenenado durante 1 hora.

## Poción de resistencia

*Poción, poco común*

Al beber esta poción, obtienes resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. El DJ elige el tipo o lo determina aleatoriamente tirando de la siguiente tabla.

| 1d10 | Tipo de daño | 1d10 | Tipo de daño |
|---|---|---|---|
| 1 | Ácido | 6 | Necrótico |
| 2 | Frío | 7 | Veneno |
| 3 | Fuego | 8 | Psíquico |
| 4 | Fuerza | 9 | Radiante |
| 5 | Iluminación | 10 | Trueno |

### Poción de velocidad

*Poción, muy rara*

Cuando bebes esta poción, obtienes el efecto de la*Prisa* hechizo durante 1 minuto (no se requiere concentración) sin sufrir la ola de letargo que normalmente ocurre cuando el efecto termina.

El fluido amarillo de esta poción tiene vetas negras y se arremolina por sí solo.

## Poción de vitalidad

*Poción, muy rara*

Al beber esta poción, eliminas cualquier nivel de Agotamiento que tengas y terminas tu estado de Envenenamiento. Durante las siguientes 24 horas, recuperas la cantidad máxima de Puntos de Vida por cada Dado de Puntos de Vida que gastes.

El líquido carmesí de esta poción pulsa regularmente con una luz tenue que evoca el latido de un corazón.

## Poción de respiración acuática

*Poción, poco común*

Podrás respirar bajo el agua durante 24 horas después de beber esta poción.

El fluido verde turbio de esta poción huele a mar y tiene una burbuja parecida a una medusa flotando en él.

## Bastón del acróbata

*Arma (Bastón), muy rara (requiere sintonización)*

Tienes un bono de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma mágica.

Mientras sostienes esta arma, puedes hacer que emita una luz tenue verde hasta 10 pies, ya sea como una acción adicional o después de tirar Iniciativa, o puedes extinguir la luz como una acción adicional.

Mientras sostienes esta arma, puedes realizar una Acción Bonus para alterar su forma, convirtiéndola en una vara de 6 pulgadas (para facilitar su almacenamiento) o un poste de 10 pies, o convirtiéndola en un Bastón; el arma se alargará solo hasta donde lo permita el espacio circundante.

En ciertas formas, el arma tiene las siguientes propiedades adicionales.

***Asistencia acrobática (solo formas de bastón y poste de 10 pies).***Mientras sostienes esta arma, tienes Ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias).

***Desviación de ataque (sólo forma de bastón).*** Cuando recibes un ataque mientras sostienes el arma, puedes usar una Reacción para girarla a tu alrededor, lo que otorga una bonificación de +5 a tu Clase de Armadura contra el ataque desencadenante, lo que podría provocar que falles. No puedes volver a usar esta propiedad hasta que completes un Descanso Corto o Largo.

***Arma a distancia (sólo en forma de bastón).***Esta arma tiene la propiedad de lanzamiento, con un alcance normal de 9 metros y un alcance largo de 36 metros. Inmediatamente después de realizar un ataque a distancia, regresa a tu mano.

### Anillo de influencia animal

*Anillo, Raro*

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes gastar 1 carga para lanzar uno de los siguientes conjuros (salvación CD 13):

- *Amistad animal*
- *Miedo*(Afecta solo a las Bestias)
- *Hablar con los animales*

### Anillo de invocación de Djinni

*Anillo legendario (requiere sintonización)*

Mientras uses este anillo, puedes realizar una acción mágica para invocar a un personaje en particular.**Djinn**Desde el Plano Elemental del Aire. El djinn aparece en un espacio desocupado que elijas a menos de 36 metros de ti. Permanece mientras mantengas la Concentración, hasta un máximo de 1 hora, o hasta que tus Puntos de Golpe se reduzcan a 0.

Mientras está invocado, el djinn es amistoso contigo y tus aliados, y obedece tus órdenes. Si no le das órdenes, se defiende de los atacantes, pero no realiza ninguna otra acción.

Una vez que el djinn se va, no puede ser invocado nuevamente durante 24 horas, y el anillo deja de ser mágico si el djinn muere.

*Anillos de invocación de Djinni*A menudo son creados por los djinn que invocan y entregados a los mortales como regalos de amistad o muestras de estima.

### Anillo de mando elemental

*Anillo legendario (requiere sintonización)*

Cada*Anillo de mando elemental*está vinculado a uno de los cuatro Planos Elementales. El DJ elige o determina aleatoriamente el plano vinculado. Por ejemplo, un *Anillo de mando elemental*(El aire está vinculado al Plano Elemental del Aire.

Cada*Anillo de mando elemental*tiene las siguientes dos propiedades:

**Perdición elemental.**Mientras llevas puesto el anillo, tienes Tienen ventaja en las tiradas de ataque contra Elementales y ellos tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ti.

**Compulsión elemental.**Mientras lleva el anillo, Puedes realizar una acción mágica para intentar obligar a un Elemental que veas a menos de 18 metros de ti. El Elemental realiza una tirada de salvación de Sabiduría CD 18. Si falla, el Elemental queda encantado hasta el comienzo de tu siguiente turno, y tú decides qué hará con su movimiento y acción en su siguiente turno.

***Enfoque elemental.***Al usar el anillo, te beneficias de propiedades adicionales correspondientes al Plano Elemental vinculado al anillo:

**Aire.**Ya sabes Auran, tienes Resistencia a la Luz. inflige daño y tienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad y puedes flotar.

**Tierra.**Conoces a Terran y tienes Resistencia. Daño por ácido. El terreno compuesto de escombros, rocas o tierra no es Terreno Difícil para ti. Además, puedes moverte por tierra sólida o roca como si fueran Terreno Difícil sin alterar la materia por la que pasas. Si terminas tu turno en tierra sólida o roca, serás relegado al espacio desocupado más cercano que ocupaste por última vez.

**Fuego.**Conoces a Ignan y tienes inmunidad contra él. Daños por incendio.

**Agua.**Ya sabes, Aquan, ganas una velocidad de nado de 60 pies y podrás respirar bajo el agua.

***Lanzamiento de hechizos.***El anillo tiene 5 cargas y recupera 1d4 + 1 carga gastada diariamente al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes lanzar un conjuro. Elige el conjuro de la lista de conjuros disponibles según el Plano Elemental al que esté vinculado, como se muestra en la siguiente tabla. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro, que tiene una CD de salvación de 18.

| Avión | Hechizos (Cargas) |
|---|---|
| Aire | *Cadena de relámpagos* (3 cargas), *Caída de plumas* (0 cargos), *Racha* (2 cargas), *Muro de viento* (1 carga) |
| Tierra | *Terremoto* (5 cargas), *Forma de la piedra* (2 cargas), *Piel de piedra* (3 cargas), *Muro de piedra* (3 cargas) |
| Fuego | *Manos Ardientes* (1 carga), *Bola de fuego* (2 cargas), *Tormenta de fuego* (4 cargas), *Muro de fuego* (3 cargas) |
| Agua | *Crear o destruir agua* (1 carga), *Tormenta de hielo* (2 cargas), *Tsunami* (5 cargas), *Muro de hielo* (3 cargas), *Paseo del agua* (2 cargas) |

### Anillo de evasión

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si fallas una tirada de salvación de Destreza con el anillo puesto, puedes usar una Reacción para gastar 1 carga y superarla.

### Anillo de plumas cayendo

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Cuando te caes mientras llevas este anillo, desciendes 60 pies por ronda y no sufres daño por la caída.

### Anillo de acción libre

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Mientras lleves este anillo, el Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, la magia no puede reducir tu Velocidad ni causar que estés Paralizado o Restringido.

### Anillo de invisibilidad

*Anillo legendario (requiere sintonización)*

Mientras lleves este anillo, puedes realizar una acción mágica para obtener la condición de invisible. Permanecerás invisible hasta que te quiten el anillo o hasta que realices una acción adicional para volver a ser visible.

## Anillo de salto

*Anillo, poco común (requiere sintonización)*

Mientras uses este anillo, puedes lanzar *Saltar* de él, pero solo puedes apuntar a ti mismo cuando lo haces.

### Anillo de protección mental

*Anillo, poco común (requiere sintonización)*

Al llevar este anillo, eres inmune a la magia que permite a otras criaturas leer tus pensamientos, determinar si mientes, conocer tu alineamiento o tu tipo de criatura. Las criaturas solo pueden comunicarse telepáticamente contigo si se lo permites.

Puedes realizar una acción Mágica para hacer que el anillo se vuelva imperceptible hasta que realices otra acción Mágica. acción para hacerlo perceptible, hasta que te quites el anillo, o hasta que mueras.

Si mueres con el anillo puesto, tu alma entrará en él, a menos que ya contenga un alma. Puedes permanecer en el anillo o partir al más allá. Mientras tu alma esté en el anillo, puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que lo lleve. Quien lo lleve no puede impedir esta comunicación telepática.

### Anillo de protección

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Obtendrás un bonificador +1 a la clase de armadura y a las tiradas de salvación mientras uses este anillo.

### Anillo de regeneración

*Anillo, muy raro (requiere sintonización)*

Mientras lleves este anillo, recuperas 1d6 Puntos de Golpe cada 10 minutos si tienes al menos 1 Punto de Golpe. Si pierdes una parte del cuerpo, el anillo hace que la parte faltante se regenere y recupere su funcionalidad completa después de 1d6 + 1 días si tienes al menos 1 Punto de Golpe todo el tiempo.

### Anillo de Resistencia

*Anillo, Raro*

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras llevas este anillo. La gema del anillo indica el tipo, que el DJ elige o determina aleatoriamente tirando de la siguiente tabla.

| 1d10 | Tipo de daño | Piedra preciosa |
|---|---|---|
| 1 | Ácido | Perla |
| 2 | Frío | Turmalina |
| 3 | Fuego | Granate |
| 4 | Fuerza | Zafiro |
| 5 | Iluminación | Citrino |
| 6 | Necrótico | Chorro |
| 7 | Veneno | Amatista |
| 8 | Psíquico | Jade |
| 9 | Radiante | Topacio |
| 10 | Trueno | Espinela |

### Anillo de estrellas fugaces

*Anillo, muy raro (requiere sintonización)*

Puedes lanzar *Luces danzantes* o *Luz* desde el anillo.

El anillo tiene 6 cargas y recupera 1d6 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes gastar sus cargas para usar las siguientes propiedades.

***Fuego de hadas.*** Puedes gastar 1 carga para lanzar *Fuego de hadas* desde el anillo.

***Esferas de relámpago.*** Puedes gastar 2 cargas como acción mágica para crear hasta cuatro esferas de relámpago de 3 pies de diámetro.

Cada esfera aparece en un espacio desocupado que puedes ver a 36 metros de ti. Las esferas

Dura mientras mantengas la concentración, hasta 1 minuto. Cada esfera emite una luz tenue en un radio de 9 metros.

Como acción adicional, puedes mover cada esfera hasta 9 metros, pero no más de 36 metros de ti. La primera vez que la esfera se acerque a 1,5 metros de una criatura que no esté bajo Cobertura Total, la esfera descargará un rayo sobre esa criatura y desaparecerá. Esta criatura realiza una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla la tirada, la criatura recibe daño de Rayo según el número de esferas que hayas creado, como se muestra en la siguiente tabla. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño.

| Número de Esferas | Iluminación Daño | Número de Esferas | Iluminación Daño |
|---|---|---|---|
| 1 | 4d12 | 3 | 2d6 |
| 2 | 5d4 | 4 | 2d4 |

***Estrellas fugaces.*** Puedes gastar de 1 a 3 cargas como acción mágica. Por cada carga que gastes, lanzas una mota de luz brillante desde el anillo a un punto visible a menos de 18 metros de ti. Cada criatura en un cubo de 4,5 metros que se origine en ese punto recibe una lluvia de chispas y realiza una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla, recibe 5d4 de daño radiante o la mitad si la supera.

#### Anillo de almacenamiento de hechizos

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Este anillo almacena los hechizos lanzados, reteniéndolos hasta que el portador sintonizado los use. Puede almacenar hasta 5 niveles de hechizos simultáneamente. Al encontrarlo, contiene 1d6 − 1 niveles de hechizos almacenados, elegidos por el DJ.

Cualquier criatura puede lanzar un hechizo de nivel 1 a 5 al anillo tocándolo mientras se lanza. El hechizo no tiene más efecto que almacenarse en el anillo. Si el anillo no puede contener el hechizo, este se gasta sin efecto. El nivel de la ranura usada para lanzar el hechizo determina cuánto espacio ocupa.

Mientras lleves este anillo, puedes lanzar cualquier hechizo almacenado en él. El hechizo usa el nivel de ranura, la CD de salvación, la bonificación de ataque y la capacidad de lanzamiento de hechizos del lanzador original, pero por lo demás se considera como si lo hubieras lanzado tú. El hechizo lanzado desde el anillo ya no se almacena, liberando espacio.

### Anillo de giro de hechizos

*Anillo legendario (requiere sintonización)*

Mientras lleves este anillo, tienes Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos. Si superas la tirada de salvación contra un hechizo de nivel 7 o inferior, este no te afecta. Si ese hechizo solo te afecta a ti y no crea un área de efecto, puedes realizar una Reacción para desviar el hechizo hacia su lanzador.

El lanzador debe realizar una tirada de salvación contra el hechizo usando su propia CD de salvación de hechizo.

### Anillo de natación

*Anillo, poco común*

Tienes una velocidad de natación de 40 pies mientras usas este anillo.

### Anillo de telequinesis

*Anillo, muy raro (requiere sintonización)*

Mientras uses este anillo, puedes lanzar *Telequinesia* de ello.

### Anillo del Carnero

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes realizar una acción mágica para gastar de 1 a 3 cargas y realizar un ataque con hechizo a distancia contra una criatura que puedas ver a menos de 18 metros de ti. El anillo produce una cabeza de carnero espectral y realiza su tirada de ataque con un bonificador de +7. Al impactar, por cada carga que gastes, el objetivo recibe 2d10 de daño de Fuerza y es empujado 1,5 metros lejos de ti.

Como alternativa, puedes gastar de 1 a 3 de las cargas del anillo como acción mágica para intentar romper un objeto no mágico que puedas ver a menos de 18 metros de ti y que no lleves puesto. El anillo realiza una prueba de Fuerza con un bonificador de +5 por cada carga que gastes.

### Anillo de los tres deseos

*Anillo, Legendario*

Mientras uses este anillo, puedes gastar 1 de sus 3 cargas para lanzar *Desear* de él. El anillo deja de ser mágico cuando usas la última carga.

### Anillo de calidez

*Anillo, poco común (requiere sintonización)*

Si recibes daño por frío mientras usas este anillo, el anillo reduce el daño que recibes en 2d8.

Además, al usar este anillo, usted y todo lo que usa o lleva consigo no sufrirán daños ante temperaturas de 0 grados Fahrenheit o inferiores.

#### Caminata por el Anillo del Agua

*Anillo, poco común*

Mientras usas este anillo, lanzas *Paseo del agua* Desde allí, apuntando sólo a ti mismo.

### Anillo de visión de rayos X

*Anillo, raro (requiere sintonización)*

Mientras llevas este anillo, puedes realizar una acción mágica para obtener visión de rayos X con un alcance de 9 metros durante 1 minuto. Para ti, los objetos sólidos dentro de ese radio parecen transparentes y no impiden que la luz los atraviese. La visión puede penetrar 1...

Pie de piedra, 2.5 cm de metal común o hasta 90 cm de madera o tierra. Las sustancias más espesas o una lámina delgada de plomo impiden la visión.

Siempre que uses el anillo nuevamente antes de tomar un Descanso prolongado, debes tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o ganar 1 nivel de Agotamiento.

### Túnica de ojos

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Esta túnica está adornada con patrones que simulan ojos. Al usarla, obtienes los siguientes beneficios:

**Visión panorámica.**La bata te da ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista.

**Sentidos especiales.**Tienes Visión en la oscuridad y Visión verdadera, Ambos con un alcance de 120 pies.

***Desventajas.***A*Luz*hechizo lanzado sobre la túnica o un *Luz*Un hechizo lanzado a menos de 5 pies de la túnica te da la condición de Cegado durante 1 minuto. Al final de cada uno de tus turnos, realizas una tirada de salvación de Constitución (CD 11 para*Luz*o DC 15 para*Luz*), poniendo fin a la condición sobre usted mismo en caso de éxito.

### Túnica de colores centelleantes

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Esta túnica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la lleves puesta, puedes realizar una acción mágica y gastar 1 carga para que la prenda muestre un patrón cambiante de tonos deslumbrantes hasta el final de tu siguiente turno. Durante este tiempo, la túnica emite Luz Brillante en un radio de 9 metros y Luz Tenue en otros 9 metros, y las criaturas que puedan verte tienen Desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Cualquier criatura bajo la Luz Brillante que pueda verte cuando se active el poder de la túnica debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estar aturdida hasta que el efecto termine.

### Túnica de estrellas

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Esta túnica negra o azul oscuro está bordada con pequeñas estrellas blancas o plateadas. Obtienes una bonificación de +1 a las tiradas de salvación mientras la lleves puesta.

Seis estrellas, ubicadas en la parte frontal superior de la túnica, son particularmente grandes. Mientras la llevas puesta, puedes realizar una acción mágica para eliminar una de las estrellas y gastarla para lanzar la versión de nivel 5 de *Misil mágico*. Diariamente, al anochecer, 1d6 estrellas removidas reaparecen en la túnica.

Mientras lleves la túnica, puedes realizar una acción mágica para entrar al Plano Astral con todo lo que llevas puesto y llevas. Permaneces allí hasta que realices una acción mágica para regresar al plano en el que estabas. Reapareces en la última casilla que ocupaste o, si está ocupada, en la casilla desocupada más cercana.

### Túnica de los Archimagos

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)*

Esta elegante prenda está hecha de tela exquisita y adornada con runas.

Obtendrás estos beneficios mientras uses la túnica.

***Armadura.***Si no llevas armadura, tu clase de armadura base es 15 más tu modificador de Destreza.

***Resistencia mágica.***Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Mago de guerra.***Tu CD de salvación de hechizo y tu bonificación de ataque de hechizo aumentan en 2 cada una.

### Túnica de objetos útiles

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta túnica está cubierta de parches de tela de diversas formas y colores. Mientras la llevas puesta, puedes realizar una acción mágica para desprender uno de los parches, convirtiéndola en el objeto o criatura que representa. Una vez retirado el último parche, la túnica se convierte en una prenda común.

La túnica tiene dos de cada uno de los siguientes parches:

- Linterna Bullseye (llena y encendida)
- Daga
- Espejo
- Polo
- Cuerda (enrollada)
- Bolsa

Además, la túnica tiene 4d4 parches adicionales. El DJ elige los parches o los determina al azar tirando de la siguiente tabla.

| 1d100 | Parche |
|---|---|
| 01–08 | Bolsa de 100 GP |
| 09–15 | Cofre de plata (1 pie de largo, 6 pulgadas de ancho y profundidad) con un valor de 500 GP |
| 16–22 | Puerta de hierro (de hasta 10 pies de ancho y 10 pies de alto, con barrotes en un lado de su elección), que puede colocar en una abertura a su alcance; se adapta para ajustarse a la abertura, fijándose y abisagrándose sola. |
| 23–30 | 10 gemas que valen 100 GP cada una |
| 31–44 | Escalera de madera (24 pies de largo) |
| 45–51 | **Montar a caballo**con una silla de montar |
| 52–59 | Pozo abierto (un cubo de 10 pies), que puedes colocar en el suelo a 10 pies de ti mismo. |
| 60–68 | 4*Pociones de curación* |
| 69–75 | Bote de remos (12 pies de largo) |
| 76–83 | *Pergamino de hechizo*que contiene un hechizo de nivel 1, 2 o 3 (a tu elección) |

| 1d100 | Parche |
|---|---|
| 84–90 | 2**Mastines** |
| 91–96 | Ventana (de 2 pies por 4 pies, hasta 2 pies de profundidad), que puede colocar en una superficie vertical a la que pueda alcanzar |
| 97–00 | Ram portátil |

## Vara de Absorción

*Vara, muy rara (requiere sintonización)*

Mientras sostienes esta vara, puedes realizar una Reacción para absorber un hechizo que solo te afecta a ti y no crea área de efecto. El efecto del hechizo absorbido se cancela y su energía (no el hechizo en sí) se almacena en la vara. La energía tiene el mismo nivel que el hechizo al ser lanzado. Un hechizo cancelado se disipa sin efecto y cualquier recurso utilizado para lanzarlo se desperdicia. La vara puede absorber y almacenar hasta 50 niveles de energía a lo largo de su existencia. Una vez que la vara absorbe 50 niveles de energía, no puede absorber más. Si eres objetivo de un hechizo que la vara no puede almacenar, esta no tiene efecto sobre ese hechizo.

Cuando te sintonizas con la vara, sabes cuántos niveles de energía ha absorbido la vara a lo largo de su existencia y cuántos niveles de energía de hechizo tiene almacenados actualmente.

Si eres un lanzador de conjuros y sostienes la vara, puedes convertir la energía almacenada en ella en ranuras de conjuro para lanzar los conjuros que hayas preparado o conozcas. Solo puedes crear ranuras de conjuro de nivel igual o inferior a las tuyas, hasta un máximo de nivel 5. Usas los niveles almacenados en lugar de tus ranuras, pero por lo demás lanzas el conjuro con normalidad. Por ejemplo, puedes usar 3 niveles almacenados en la vara como una ranura de conjuro de nivel 3.

Una vara recién encontrada suele contener 1d10 niveles de energía mágica almacenada. Una vara que ya no puede absorber energía mágica y no le queda energía mágica deja de ser mágica.

## Vara de alerta

*Vara, muy rara (requiere sintonización)*

Esta varilla tiene las siguientes propiedades.

***Vigilancia.*** Mientras sostienes la vara, tienes Ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de Iniciativa.

***Hechizos.*** Mientras sostienes la vara, puedes lanzar los siguientes hechizos desde ella:

- *Detectar el mal y el bien*
- *Detectar magia*
- *Detectar venenos y enfermedades*
- *Ver invisibilidad*

***Aura protectora.*** Como acción mágica, puedes clavar el extremo del mango de la vara en el suelo, lo que provoca que la cabeza de la vara emita Luz Brillante en un radio de 60 pies y Luz Tenue en otros 60 pies. Mientras estén bajo esa Luz Brillante, tú y tus aliados obtienen +1. bonificación a la Clase de Armadura y a las tiradas de salvación y puede detectar la ubicación de cualquier criatura Invisible que también esté en la Luz Brillante.

La punta de la vara deja de brillar y el efecto termina después de 10 minutos o cuando una criatura realiza una acción mágica para arrancar la vara del suelo. Una vez usada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

### Vara del Poder Señorial

*Vara legendaria (requiere sintonización)*

Esta vara tiene una cabeza con reborde y funciona como una maza mágica que otorga una bonificación de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella. Tiene propiedades asociadas a seis botones diferentes dispuestos en fila a lo largo del mango. También tiene otras tres propiedades, que se detallan a continuación.

***Botones.*** Puedes presionar uno de los siguientes botones como acción adicional; el efecto de un botón dura hasta que presiones un botón diferente o hasta que presiones el mismo botón nuevamente, lo que hace que la vara vuelva a su forma normal:

**Botón 1.** Una espada de fuego brota del extremo opuesto. Coloca la cabeza rebordeada de la vara. Las llamas emiten Luz Brillante en un radio de 12 metros y Luz Tenue en otros 12 metros. La hoja funciona como una Espada Larga o Corta mágica (a tu elección) que inflige 2d6 de daño de Fuego adicional al impactar. **Botón 2.** La cabeza con brida de la varilla se pliega hacia abajo y Dos hojas con forma de medialuna surgen y transforman la vara en un hacha de batalla mágica que otorga un bono de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella.

**Botón 3.** La cabeza con brida de la varilla se pliega hacia abajo, La punta de la lanza surge de la punta de la vara, y el mango de la vara se alarga hasta convertirse en un mango de 6 pies, transformando la vara en una lanza mágica que otorga un + 3 de bonificación a las tiradas de ataque y a las tiradas de daño realizadas con él.

**Botón 4.** La varilla se transforma en un poste de escalada. Hasta 15 metros de largo (usted especifica la longitud), aunque los botones de la varilla permanecen a su alcance. En superficies tan duras como el granito, una punta en la base y tres ganchos en la parte superior anclan la varilla. Barras horizontales de 7,6 cm de largo se despliegan a los lados, separadas 30 cm, formando una escalera. La varilla puede soportar hasta 1800 kg. Un mayor peso o la falta de un anclaje sólido hacen que la varilla vuelva a su forma normal.

**Botón 5.** La varilla se transforma en un dispositivo portátil. ariete y otorga a su usuario un bono de +10 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) realizadas para atravesar puertas, barricadas y otras barreras.

**Botón 6.** La varilla asume o permanece en su nor- forma incorrecta e indica el norte magnético. (No ocurre nada si se utiliza esta función de la varilla en un

ubicación que no tiene norte magnético). La vara también le da conocimiento de su profundidad aproximada debajo del suelo o su altura sobre él.

***Drenar la vida.*** Al impactar a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando la vara, puedes obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño necrótico adicionales y recuperas la mitad de ese daño. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

***Paralizar.*** Al impactar a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando la vara, puedes obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, el objetivo queda paralizado durante 1 minuto. El objetivo repite la tirada al final de cada turno, y el efecto finaliza si tiene éxito. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

***Aterrorizar.*** Mientras sostienes la vara, puedes realizar una acción mágica para obligar a cada criatura que veas a menos de 9 metros de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si falla la tirada, el objetivo queda Asustado durante 1 minuto. Un objetivo Asustado repite la tirada al final de cada turno, y si tiene éxito, el efecto finaliza. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

### Vara de la Resurrección

*Vara legendaria (requiere sintonización)*

La vara tiene 5 cargas. Mientras la sostienes, puedes lanzar uno de los siguientes hechizos: *Sanar* (gasta 1 carga) o *Resurrección* (gasta 5 cargas).

La vara recupera 1 carga gastada diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, la vara desaparece en un resplandor inofensivo.

### Vara de Gobierno

*Vara, rara (requiere sintonización)*

Puedes realizar una acción mágica para presentar la vara y exigir obediencia a cualquier criatura que elijas que puedas ver a menos de 36 metros de ti. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o mantener el estado de Encantado durante 8 horas. Mientras esté Encantado de esta forma, la criatura te considera su líder de confianza. Si recibe daño tuyo o de tus aliados, o si se le ordena hacer algo contrario a su naturaleza, un objetivo deja de estar Encantado de esta forma. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

### Vara de seguridad

*Varilla, muy rara*

Mientras sostienes esta vara, puedes realizar una acción mágica para activarla. La vara te transporta instantáneamente a ti y a hasta 199 criaturas voluntarias que puedas ver a un semiplano. Tú eliges la forma del semiplano. Puede ser un jardín tranquilo, una taberna alegre, un palacio inmenso, una isla tropical, un carnaval fantástico o cualquier otra cosa que puedas imaginar. Independientemente de su naturaleza, el semiplano contiene suficiente agua y comida para sustentar a sus visitantes, y el entorno del semiplano no puede dañar a sus ocupantes. Todo lo demás con lo que se puede interactuar allí solo existe allí. Por ejemplo, una flor recogida de un jardín desaparece si se saca del semiplano.

Por cada hora que pase en el semiplano, el visitante recupera Puntos de Golpe como si hubiera gastado 1 Dado de Puntos de Golpe. Además, las criaturas no envejecen mientras están allí, aunque el tiempo transcurre con normalidad. Los visitantes pueden permanecer allí hasta 200 días, dividido entre el número de criaturas presentes (redondeado a la baja).

Cuando se agota el tiempo o realizas una acción mágica para terminar el efecto, todos los visitantes reaparecen en el lugar que ocupaban al activar la vara o en un espacio desocupado cercano. Una vez utilizada, esta propiedad no se puede volver a usar hasta que transcurran 10 días.

### Cuerda de escalada

*Objeto maravilloso, poco común*

Esta cuerda de 18 metros de longitud puede soportar hasta 1360 kg. Mientras sujetas un extremo, puedes realizar una acción mágica para ordenar al otro extremo que se anime y se mueva hacia el destino que elijas, hasta una distancia equivalente a la de ti. Ese extremo se mueve 3 metros en tu turno cuando lo ordenas por primera vez y 3 metros al comienzo de cada uno de tus turnos posteriores hasta llegar a su destino o hasta que le indiques que se detenga. También puedes ordenar a la cuerda que se ate firmemente a un objeto, que se desabroche, que se anude o desanude, o que se enrolle para transportarla.

Si le dices a la cuerda que se anude, aparecen nudos grandes a intervalos de 30 cm. Mientras está anudada, la cuerda se acorta a 15 metros y otorga Ventaja en las pruebas de característica para trepar con ella.

La cuerda tiene CA 20, PS 20 e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Recupera 1 punto de vida cada 5 minutos mientras tenga al menos 1 punto de vida. Si la cuerda queda sin puntos de vida, se destruye.

## Cuerda del enredo

*Objeto maravilloso, raro*

Esta cuerda mide 9 metros de largo. Mientras sujetas un extremo, puedes realizar una acción mágica para ordenar al otro extremo que se lance hacia adelante y enrede a una criatura que puedas ver a menos de 6 metros de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o estar sujeto a la condición de Restringido. Puedes liberar al objetivo soltando tu extremo de la cuerda (haciendo que la cuerda se enrolle en su espacio) o usando una acción adicional para repetir la orden (haciendo que la cuerda se enrolle en tu mano).

Un objetivo sujeto por la cuerda puede realizar una acción para elegir entre una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) CD 15. Con una prueba exitosa, el objetivo deja de estar sujeto por la cuerda. Si aún sujetas la cuerda cuando un objetivo escapa, puedes realizar una Reacción para ordenarle que se enrolle en tu mano; de lo contrario, se enrolla en el espacio del objetivo.

La cuerda tiene CA 20, PS 20 e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Recupera 1 punto de vida cada 5 minutos mientras tenga al menos 1 punto de vida. Si la cuerda queda sin puntos de vida, se destruye.

### Escarabajo de protección

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Este medallón en forma de escarabajo proporciona tres beneficios mientras lo llevas contigo.

***Defensa.***Obtienes una bonificación de +1 a la clase de armadura. ***Preservación.***El escarabajo tiene 12 cargas. Si fallas una tirada de salvación contra un hechizo de Nigromancia o un efecto dañino proveniente de un No Muerto, puedes usar una Reacción para gastar 1 carga y convertir la tirada fallida en una exitosa. El escarabajo se deshace en polvo y se destruye al gastar su última carga.

***Resistencia a hechizos.***Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos.

### Cimitarra de velocidad

*Arma (Cimitarra), Muy Rara (Requiere Sintonización)*

Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Además, puedes realizar un ataque con ella como acción adicional en cada turno.

### Enviando piedras

*Objeto maravilloso, poco común*

*Enviando piedras*Vienen en pares, con cada piedra tallada a juego para que la pareja se reconozca fácilmente. Mientras tocas una piedra, puedes lanzar *Envío*De ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si ninguna criatura porta la otra piedra, lo sabrás en cuanto uses la piedra y no lances el hechizo.

Una vez*Envío*Si se lanza con cualquiera de las dos piedras, estas no pueden volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Si una de las piedras de un par se destruye, la otra deja de ser mágica.

### Escudo centinela

*Armadura (Escudo), Poco común*

Al sostener este escudo, obtienes ventaja en las tiradas de Iniciativa y Sabiduría (Percepción). El escudo está blasonado con el símbolo de un ojo.

## Escudo, +1, +2 o +3

*Armadura (Escudo), Poco común (+1), Raro (+2) o Muy raro (+3)*

Mientras sostienes este escudo, tienes una bonificación a la clase de armadura determinada por la rareza del escudo, además de la bonificación normal del escudo a la CA.

### Escudo de atracción de misiles

*Armadura (Escudo), Rara (Requiere Sintonización)*

Mientras sostienes este escudo, tienes resistencia al daño de los ataques realizados con armas a distancia.

***Maldición.***Este escudo está maldito. Sintonizarte con él te maldice hasta que seas el objetivo de un*Eliminar maldición* Hechizo o magia similar. Quitar el escudo no elimina la maldición que pesa sobre ti. Siempre que un ataque con un arma a distancia tenga como objetivo a una criatura a menos de 3 metros de ti, la maldición te convierte en el objetivo.

## Escudo del Caballero

*Armadura (Escudo), Muy Raro (Requiere Sintonización)*

Al portar este escudo, obtienes una bonificación de +2 a la clase de armadura. Esta bonificación se suma a la bonificación normal del escudo a la CA.

El escudo tiene las siguientes propiedades adicionales que puedes usar mientras lo sostienes.

***Golpe fuerte.***Al realizar la acción de Ataque, puedes realizar una de las tiradas de ataque usando el Escudo contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti. Aplica tu Bono de Competencia y tu modificador de Fuerza a la tirada de ataque. Al impactar, el Escudo inflige daño de Fuerza al objetivo igual a 2d6 + 2 más tu modificador de Fuerza. Si el objetivo es una criatura, puedes empujarla hasta 3 m directamente lejos de ti. Si la criatura es de tu mismo tamaño o menor, también puedes derribarla, dándole el estado de Derribado.

***Campo protector.***Como Reacción, cuando tú o un aliado que puedas ver a menos de 1,5 metros de ti es el objetivo de un ataque o realiza una tirada de salvación contra un área de efecto, puedes usar el Escudo para crear una Emanación inmóvil de 1,5 metros que se origina en ti. Cuando la Emanación aparece, cualquier criatura u objeto que no esté completamente contenido en ella es empujado a los espacios desocupados más cercanos fuera de ella. El ataque o el área de efecto que desencadenó la Reacción no tiene efecto sobre las criaturas y objetos dentro de la Emanación, que dura mientras mantengas Concentración, hasta 1 minuto. Nada puede entrar ni salir de la Emanación. Una criatura u objeto dentro de la Emanación no puede ser dañado por ataques o efectos que se originen desde afuera, ni una criatura dentro de la Emanación puede dañar nada fuera de ella. Una vez que se usa esta propiedad, no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

### Zapatillas de araña trepadoras

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Con estas zapatillas ligeras, puedes subir, bajar y atravesar superficies verticales y techos, con las manos libres. Tienes una velocidad de ascenso igual a tu velocidad. Sin embargo, las zapatillas no te permiten moverte de esta manera en superficies resbaladizas, como las cubiertas de hielo o aceite.

#### Pegamento soberano

*Objeto maravilloso, legendario*

Esta sustancia viscosa, de color blanco lechoso, puede formar una unión adhesiva permanente entre dos objetos cualesquiera. Debe almacenarse en un frasco o frasco recubierto por dentro con*Aceite de Resbaladizo*Al encontrarlo, el recipiente contiene 1d6 + 1 onza.

Una onza de pegamento puede cubrir una superficie de 30 cm cuadrados. Aplicando una onza de*Pegamento soberano*Se realiza una acción de Utilizar, y el pegamento aplicado tarda 1 minuto en fraguar. Una vez fraguado, la unión que crea solo se puede romper mediante la aplicación de*Disolvente universal* o*Aceite de etéreo*, o con un*Desear*deletrear.

#### Escudo protector de hechizos

*Armadura (Escudo), Muy Raro (Requiere Sintonización)*

Mientras sostienes este escudo, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos, y las tiradas de ataque con hechizos tienen desventaja contra ti.

#### Pergamino de hechizo

*Pergamino, rareza variable*

A*Pergamino de hechizo*Contiene las palabras de un único conjuro, escritas en un código místico. Si el conjuro está en tu lista de conjuros, puedes leer el pergamino y lanzarlo sin componentes materiales. De lo contrario, el pergamino es ininteligible. Lanzar el conjuro leyendo el pergamino requiere el tiempo de lanzamiento normal. Una vez lanzado, el pergamino se convierte en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se pierde.

Si el hechizo está en tu lista de conjuros, pero es de un nivel superior al que normalmente puedes lanzar, realizas una prueba de característica usando tu capacidad de lanzamiento de conjuros para determinar si lo lanzas. La CD es igual a 10 más el nivel del hechizo. Si fallas la prueba, el hechizo desaparece del pergamino sin ningún otro efecto.

El nivel del hechizo en el pergamino determina la CD de la tirada de salvación y la bonificación de ataque del hechizo, así como la rareza del pergamino, como se muestra en la siguiente tabla.

| Nivel de hechizo | Rareza | Guardar DC | Bonificación de ataque |
|---|---|---|---|
| Broma | Común | 13 | + 5 |
| 1 | Común | 13 | + 5 |
| 2 | Poco común | 13 | + 5 |
| 3 | Poco común | 15 | + 7 |
| 4 | Extraño | 15 | + 7 |
| 5 | Extraño | 17 | + 9 |
| 6 | Muy raro | 17 | + 9 |
| 7 | Muy raro | 18 | + 10 |
| 8 | Muy raro | 18 | + 10 |
| 9 | Legendario | 19 | + 11 |

***Copiar un pergamino en un libro de hechizos.***Un hechizo de mago en un*Pergamino de hechizo*se puede copiar en un libro de conjuros. Cuando un conjuro se copia de esta manera, quien lo copia debe superar una prueba de Inteligencia (Arcano) con una CD igual a 10 más el nivel del conjuro. Con una prueba exitosa, el conjuro se copia. Tanto si la prueba tiene éxito como si falla,*Pergamino de hechizo*está destruido.

### Esfera de aniquilación

*Objeto maravilloso, legendario*

Esta esfera negra de 2 pies de diámetro es un agujero en el multiverso, flotando en el espacio y estabilizado por un campo mágico que lo rodea.

La esfera destruye toda la materia que atraviesa y toda la materia que la atraviesa. Los artefactos son la excepción. A menos que un artefacto sea susceptible al daño de un...*Esfera de aniquilación*Atraviesa la esfera ileso. Cualquier otra cosa que toque la esfera, pero que no sea completamente absorbida y destruida por ella, recibe 8d10 de daño por la Fuerza.

***Controlando la Esfera.***A*Esfera de aniquilación* Permanece estacionaria hasta que alguien la controle. Si estás a menos de 18 metros de una esfera, puedes realizar una acción mágica para realizar una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 25. Con éxito, controlas la esfera hasta el comienzo de tu siguiente turno; si estaba bajo el control de otra criatura, esta pierde el control de la esfera. Si falla, la esfera se mueve 3 metros hacia ti en línea recta.

Mientras tengas el control de la esfera, puedes realizar una Acción Bonus para moverla en la dirección que elijas, hasta una distancia de pies igual a 5 veces tu modificador de Inteligencia (mínimo 5 pies). Cualquier criatura en cuyo espacio entre la esfera debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o será tocada por ella, recibiendo 8d10 puntos de daño de Fuerza. Una criatura reducida a 0 Puntos de Golpe por este daño queda aniquilada, dejando atrás sus posesiones, pero sin ningún otro resto físico.

***Interacciones de esferas.***Si la esfera entra en contacto con un portal planar (como el creado por el*Puerta*hechizo) o un espacio extradimensional (como el que hay dentro de un *Agujero portátil*), el DM determina aleatoriamente lo que sucede usando la siguiente tabla.

| 1d100 | Resultado |
|---|---|
| 01–50 | La esfera está destruida. |
| 51–85 | La esfera se mueve a través del portal o hacia el espacio extradimensional. |
| 86–00 | Una grieta espacial envía la esfera y cada criatura y objeto dentro de un radio de 180 pies de la esfera a un plano de existencia aleatorio. |

### Personal de Charming

*Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)*

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar cualquiera de sus propiedades:

**Lanzar hechizo.** Puedes gastar 1 de los cargos del personal para lanzar *Persona encantadora*, *Dominio*, o *Comprender idiomas* de él usando tu CD de salvación de hechizo.

**Reflejar encanto.** Si tienes éxito en un ahorro Si lanzas un hechizo contra un hechizo de encantamiento que solo te tiene como objetivo a ti, puedes realizar una Reacción para gastar 1 carga del bastón y devolver el hechizo a su lanzador como si lo hubieras lanzado tú.

**Resistir el encantamiento.** Si fallas una tirada de salvación Contra un hechizo de encantamiento que solo te afecta a ti, puedes convertir tu salvación fallida en una exitosa. No podrás volver a usar esta propiedad del bastón hasta el siguiente amanecer.

***Recuperando cargas.*** El bastón recupera 1d8 + 2 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón se deshace en polvo y queda destruido.

### Bastón de fuego

*Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un druida, hechicero, brujo o mago)*

Tienes resistencia al daño de fuego mientras sostienes este bastón.

***Hechizos.*** El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando la CD de tu salvación de hechizos. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo | Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|---|---|
| *Manos Ardientes* | 1 | *Muro de fuego* | 4 |
| *Bola de fuego* | 3 | | |

***Recuperando cargas.*** El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón se deshace en cenizas y queda destruido.

### Bastón de escarcha

*Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un druida, hechicero, brujo o mago)*

Tienes resistencia al daño por frío mientras sostienes este bastón.

***Hechizos.*** El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando la CD de tu salvación de hechizos. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo | Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|---|---|
| *Cono de frío* | 5 | *Tormenta de hielo* | 4 |
| *Nube de niebla* | 1 | *Muro de hielo* | 4 |

***Recuperando cargas.*** El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón se convierte en agua y se destruye.

### Bastón de curación

*Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo o druida)*

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Costo de carga |
|---|---|
| *Curar heridas* | 1 carga por nivel de hechizo (máximo 4 para un nivel 4) deletrear) |
| *Restauración menor* | 2 |
| *Cura masiva de heridas* | 5 |

***Recuperando cargas.*** El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón se desvanece en un destello de luz, perdido para siempre.

### Bastón de poder

*Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)*

Este bastón tiene 20 cargas y puede empuñarse como un bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo empuñes, obtienes un bonificador de +2 a la Clase de Armadura, las tiradas de salvación y las tiradas de ataque con conjuros.

***Hechizos.*** Mientras sostienes el bastón, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando la CD de tu salvación de hechizo. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Cono de frío* | 5 |
| *Bola de fuego*(versión de nivel 5) | 5 |
| *Globo de invulnerabilidad* | 6 |
| *Sostén al monstruo* | 5 |
| *Erigir por levitación* | 2 |
| *Rayo*(versión de nivel 5) | 5 |
| *Misil mágico* | 1 |
| *Rayo de debilitamiento* | 1 |
| *Muro de fuerza* | 5 |

***Recuperando cargas.***El bastón recupera 2d8 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón conserva su bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño, pero pierde todas las demás propiedades. Con un 20, el bastón recupera 1d8 + 2 cargas.

***Huelga retributiva.***Puedes realizar una acción mágica para romper el bastón sobre tu rodilla o contra una superficie sólida. El bastón se destruye y libera su magia en una explosión que llena una emanación de 9 metros que se origina en él. Tienes un 50 % de probabilidad de viajar instantáneamente a un plano de existencia aleatorio, evitando la explosión. Si no logras evitar el efecto, recibes daño de Fuerza igual a 16 veces el número de cargas del bastón. Todas las demás criaturas en el área realizan una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla la tirada, la criatura recibe daño de Fuerza igual a 4 veces el número de cargas del bastón. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño.

## Bastón de Golpe

*Bastón, muy raro (requiere sintonización)*

Este bastón se puede utilizar como un bastón mágico que otorga un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él.

El bastón tiene 10 cargas. Al impactar con un ataque cuerpo a cuerpo usándolo, puedes gastar hasta 3 cargas. Por cada carga que gastes, el objetivo recibe 1d6 de daño de Fuerza adicional.

***Recuperando cargas.***El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

## Bastón de insectos enjambre

*Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)*

Este personal tiene 10 cargos.

***Nube de insectos.***Mientras sostienes el bastón, puedes realizar una acción mágica y gastar 1 carga para que un enjambre de insectos voladores inofensivos llene una emanación de 9 metros que se origina en ti. Los insectos permanecen allí durante 10 minutos, lo que hace que el área... Oculto para otras criaturas además de ti. Un viento fuerte (como el creado por *Racha*) dispersa el enjambre y termina el efecto.

***Hechizos.***Mientras sostienes el bastón, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando tu CD de salvación y tu modificador de ataque. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Insecto gigante* | 4 |
| *Plaga de insectos* | 5 |

***Recuperando cargas.***El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, una plaga de insectos consume y destruye el bastón, y luego se dispersa.

### Bastón de los Reyes Magos

*Bastón legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)*

Este bastón tiene 50 cargas y puede empuñarse como un bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo sostienes, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con hechizos.

***Absorción de hechizos.***Mientras sostienes el bastón, tienes Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos. Además, puedes realizar una Reacción cuando otra criatura lanza un hechizo que solo te tiene como objetivo. Si lo haces, el bastón absorbe la magia del hechizo, cancelando su efecto y obteniendo una cantidad de cargas igual al nivel del hechizo absorbido. Sin embargo, si al hacerlo, el número total de cargas del bastón supera las 50, este explota como si hubieras activado su Golpe Retributivo (ver más abajo).

***Hechizos.***Mientras sostienes el bastón, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando la CD de tu salvación de hechizo. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Cerradura arcana* | 0 |
| *Conjurar elemental* | 7 |
| *Detectar magia* | 0 |
| *Disipar magia* | 3 |
| *Ampliar/Reducir* | 0 |
| *Bola de fuego*(versión de nivel 7) | 7 |
| *Esfera llameante* | 2 |
| *Tormenta de hielo* | 4 |
| *Invisibilidad* | 2 |
| *Golpear* | 2 |
| *Luz* | 0 |
| *Rayo*(versión de nivel 7) | 7 |

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Mano de mago* | 0 |
| *Muro de paso* | 5 |
| *Cambio de plano* | 7 |
| *Protección contra el mal y el bien* | 0 |
| *Telequinesia* | 5 |
| *Muro de fuego* | 4 |
| *Web* | 2 |

***Recuperando cargas.***El bastón recupera 4d6 + 2 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 20, el bastón recupera 1d12 + 1 carga.

***Huelga retributiva.***Puedes realizar una acción mágica para romper el bastón sobre tu rodilla o contra una superficie sólida. El bastón se destruye y libera su magia en una explosión que llena una emanación de 9 metros que se origina en él. Tienes un 50 % de probabilidad de viajar instantáneamente a un plano de existencia aleatorio, evitando la explosión. Si no logras evitar el efecto, recibes daño de Fuerza igual a 16 veces el número de cargas del bastón. Todas las demás criaturas en el área realizan una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla la tirada, la criatura recibe daño de Fuerza igual a 6 veces el número de cargas del bastón. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño.

## Bastón de la Pitón

*Bastón, poco común (requiere sintonización)*

Como acción Mágica, puedes lanzar este bastón para que aterrice en un espacio desocupado a 10 pies de ti, lo que hace que el bastón se convierta en un**Serpiente constrictora gigante**En ese espacio, la serpiente está bajo tu control y comparte tu iniciativa, comenzando su turno inmediatamente después del tuyo.

En tu turno, puedes dar órdenes mentales a la serpiente (sin necesidad de acción) si se encuentra a menos de 60 pies de ti y no tienes el estado de Incapacitado. Tú decides qué acción realiza la serpiente y adónde se mueve durante su turno, o puedes darle una orden general, como atacar a tus enemigos o proteger una ubicación. Si no le das órdenes, la serpiente se defiende.

Como acción adicional, puedes ordenar a la serpiente que vuelva a su forma de bastón en su espacio actual, y no podrás volver a usar la propiedad del bastón durante 1 hora. Si la serpiente queda con 0 puntos de golpe, muere y vuelve a su forma de bastón; este se rompe y es destruido. Si la serpiente vuelve a su forma de bastón antes de perder todos sus puntos de golpe, los recupera todos.

## Personal de los bosques

*Bastón, raro (requiere sintonización con un druida)*

Este bastón tiene 6 cargas y puede empuñarse como un bastón mágico que otorga una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con él. Mientras lo sostienes, obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque con hechizos.

***Hechizos.***Mientras sostienes el bastón, puedes lanzar uno de los hechizos de la siguiente tabla, usando la CD de tu salvación de hechizo. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el hechizo.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Amistad animal* | 1 |
| *Despertar* | 5 |
| *Piel de corteza* | 2 |
| *Localizar animales o plantas* | 2 |
| *Pase sin dejar rastro* | 2 |
| *Hablar con los animales* | 1 |
| *Hablar con las plantas* | 3 |
| *Muro de espinas* | 6 |

***Forma de árbol.***Puedes realizar una acción mágica para clavar un extremo del bastón en la tierra en un espacio desocupado y gastar 1 carga para transformarlo en un árbol sano. El árbol mide 18 metros de altura y tiene un tronco de 1,5 metros de diámetro, y sus ramas en la copa se extienden en un radio de 6 metros. El árbol parece ordinario, pero irradia un aura tenue de magia de Transmutación que se puede discernir con la*Detectar magia* Hechizo. Al tocar el árbol y usar una acción mágica, el bastón recupera su forma normal. Cualquier criatura en el árbol cae cuando este se transforma en bastón.

***Recuperando cargas.***El bastón recupera 1d6 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un 1, el bastón pierde sus propiedades y se convierte en un bastón no mágico.

## Bastón del Trueno y el Relámpago

*Bastón, muy raro (requiere sintonización)*

Este bastón puede empuñarse como un bastón mágico que otorga una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con él. También posee las siguientes propiedades adicionales. Una vez utilizada una de estas propiedades, no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

***Iluminación.***Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes provocar que el objetivo reciba 2d6 de daño de rayo adicional (no se requiere ninguna acción).

***Trueno.***Al impactar con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes hacer que este emita un trueno audible hasta 90 metros (no requiere acción). El objetivo impactado debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

***Truenos y relámpagos.***Inmediatamente después de un ataque cuerpo a cuerpo con el bastón, puedes realizar una acción adicional para usar las propiedades Rayo y Trueno (ver arriba) simultáneamente. Esto no consume el uso diario de esas propiedades, solo el de esta.

***Caída de rayo.***Puedes realizar una acción mágica para que un rayo salte de la punta del bastón en una línea de 1,5 m de ancho y 36,5 m de largo. Cada criatura en esa línea realiza una tirada de salvación de Destreza CD 17 y recibe 9d6 de daño de Rayo si falla o la mitad si tiene éxito.

***Tronido.***Puedes realizar una acción mágica para que el bastón produzca un trueno audible hasta 180 metros. Toda criatura dentro de una Emanación de 18 metros que provenga de ti realiza una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla la tirada, la criatura recibe 2d6 de daño por Trueno y queda ensordecido durante 1 minuto. Si tiene éxito, la criatura solo recibe la mitad del daño.

#### Bastón de marchitamiento

*Bastón, raro (requiere sintonización)*

Este bastón tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

El bastón puede empuñarse como un bastón mágico. Al impactar, inflige daño como un bastón normal, y puedes gastar 1 carga para infligir 2d10 de daño necrótico adicional al objetivo y obligarlo a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla la tirada, el objetivo queda en Desventaja durante 1 hora en cualquier prueba de característica o tirada de salvación que use Fuerza o Constitución.

#### Piedra de control de los elementales de la tierra

*Objeto maravilloso, raro*

Al tocar esta piedra de 5 libras en el suelo, puedes realizar una acción mágica para invocar un**Elemental de la Tierra**El elemental aparece en un espacio desocupado que elijas a menos de 9 metros de ti, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti según tu cuenta de Iniciativa. Desaparece después de 1 hora, al morir o al retirarlo como acción adicional. La piedra no puede volver a usarse de esta forma hasta el siguiente amanecer.

#### Piedra de la buena suerte (Piedra de la suerte)

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Mientras tengas esta ágata pulida en tu persona, obtienes un bonificador +1 a las pruebas de característica y a las tiradas de salvación.

### Hoja solar

*Arma (Espada larga), rara (requiere sintonización)*

Este objeto parece ser una empuñadura de espada.

***Hoja de resplandor.***Mientras sujetas la empuñadura, puedes realizar una Acción adicional para hacer que una espada de puro resplandor aparezca o hacer que La hoja desaparece. Mientras la hoja exista, esta arma mágica funciona como una espada larga con la propiedad Finesse. Si eres competente con espadas largas o cortas, eres competente con...*Hoja solar*.

Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma, que inflige daño radiante en lugar de daño cortante. Al impactar a un No Muerto con ella, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante adicional.

***Luz del sol.***La hoja luminosa de la espada emite Luz Brillante en un radio de 4,5 metros y Luz Tenue en otros 4,5 metros. La luz es la luz del sol. Mientras la hoja persista, puedes realizar una acción mágica para ampliar o reducir su radio de Luz Brillante y Luz Tenue en 1,5 metros cada uno, hasta un máximo de 9 metros cada uno o un mínimo de 3 metros cada uno.

### Espada del robo de vida

*Arma (Guja, Espada larga, Espada ropera, Cimitarra o Espada corta), Rara (Requiere sintonización)*

Cuando atacas a una criatura con esta arma mágica y sacas un 20 en el d20 para la tirada de ataque, ese objetivo recibe 15 puntos de daño necrótico adicionales si no es un Constructo o un No muerto, y ganas Puntos de Golpe Temporales iguales a la cantidad de daño necrótico recibido.

### Espada de agudeza

*Arma (Guja, Espada larga, Espada larga o Cimitarra), Muy rara (Requiere sintonización)*

Cuando atacas un objeto con esta arma mágica y impactas, maximizas tus dados de daño de arma contra el objetivo.

Cuando atacas a una criatura con esta arma y sacas un 20 en el d20 para la tirada de ataque, ese objetivo recibe 14 puntos de daño cortante adicionales y gana 1 nivel de Agotamiento.

### Espada de la herida

*Arma (Guja, Espada larga, Espada ropera, Cimitarra o Espada corta), Rara (Requiere sintonización)*

Al impactar a una criatura con un ataque usando esta arma mágica, el objetivo recibe 2d6 de daño necrótico adicional y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o no podrá recuperar Puntos de Golpe durante 1 hora. El objetivo repite la tirada de salvación al final de cada turno, y si tiene éxito, el efecto finaliza.

### Talismán del Bien Puro

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un clérigo o paladín)*

Este talismán es un poderoso símbolo de bondad. Un Demonio o No Muerto que lo toque recibe 8d6 de daño Radiante y lo vuelve a recibir cada vez que termina su turno sosteniendo o portando el talismán.

***Símbolo sagrado.*** Puedes usar el talismán como Símbolo Sagrado. Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque con hechizos mientras lo lleves o lo sostengas.

***Puro reproche.*** El talismán tiene 7 cargas. Mientras llevas o sostienes el talismán, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga y seleccionar como objetivo a una criatura que puedas ver en el suelo a 120 pies o menos de ti. Una fisura llameante se abre bajo el objetivo, y este realiza una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si el objetivo es un Demonio o un No-muerto, tiene Desventaja en la tirada de salvación. Si falla la tirada de salvación, el objetivo cae en la fisura y es destruido, sin dejar restos. Si tiene éxito, el objetivo no es lanzado a la fisura, pero recibe 4d6 de daño psíquico por la ordalía. En cualquier caso, la fisura se cierra, sin dejar rastro de su existencia. Cuando gastas la última carga, el talismán se dispersa en motas de luz dorada y es destruido.

## Talismán de la Esfera

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Mientras sostienes o llevas puesto este talismán, tienes Ventaja en cualquier prueba de Inteligencia (Arcano) que hagas para controlar un *Esfera de aniquilación*. Además, cuando comienzas tu turno al mando de un *Esfera de aniquilación* Puedes realizar una acción mágica para moverlo 3 metros más una cantidad de metros adicionales igual a 10 veces tu modificador de Inteligencia. Este movimiento no tiene que ser en línea recta.

## Talismán del mal supremo

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)*

Este objeto simboliza el mal impenitente. Una criatura que no sea un Demonio ni un No Muerto y que toque el talismán recibe 8d6 de daño necrótico y lo vuelve a recibir cada vez que termina su turno sosteniendo o portando el talismán.

***Símbolo sagrado.*** Puedes usar el talismán como Símbolo Sagrado. Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque con hechizos mientras lo lleves o lo sostengas.

***Fin definitivo.*** El talismán tiene 6 cargas. Mientras lo llevas o sostienes, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga y seleccionar como objetivo a una criatura que puedas ver en el suelo a 120 pies o menos de ti. Una fisura llameante se abre bajo el objetivo, y este realiza una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si el objetivo es un Celestial, tiene Desventaja en la tirada. Si falla la tirada, el objetivo cae en la fisura y es destruido, sin dejar restos. Si tiene éxito, el objetivo no es lanzado a la fisura, pero recibe 4d6 de daño psíquico por la ordalía. En cualquier caso, la fisura se cierra, sin dejar rastro de su existencia. Al gastar la última carga, el talismán se disuelve en una baba maloliente y es destruido.

## Gran club atronador

*Arma (Gran garrote), muy rara (requiere sintonización)*

Mientras estés en sintonía con esta arma mágica, tu Fuerza es de 20 a menos que ya sea igual o superior a esa puntuación. El arma inflige 1d8 de daño de Trueno adicional a cualquier criatura que golpee y 3d8 de daño de Trueno adicional a los objetos que golpee que no se lleven puestos ni se transporten.

El arma tiene las siguientes propiedades adicionales.

***Trueno.*** Como acción mágica, puedes golpear el arma contra una superficie dura para crear un fuerte trueno audible hasta 90 metros. También creas un cono de energía atronadora de 9 metros. Cada criatura en el cono debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o estar tumbada. Los objetos no mágicos en el cono que no se lleven puestos reciben 3d8 de daño por trueno.

***Terremoto.*** Como acción mágica, puedes golpear el arma contra el suelo para crear una intensa perturbación sísmica en un círculo de 15 metros de radio centrado en el punto de impacto. Las estructuras en contacto con el suelo en esa área reciben 50 puntos de daño contundente, y cada criatura en el suelo de esa área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o estar tumbada. Si esa criatura también está concentrada, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o su concentración se romperá. Además, puedes provocar que se abra una fisura de 9 metros de profundidad y 3 metros de ancho en el suelo en cualquier punto del área. Cualquier criatura que se encuentre en el punto donde se abra la fisura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, cayendo en la fisura si falla la tirada o moviéndose con el borde de la fisura si tiene éxito. Cualquier estructura en el punto donde se abra la fisura se derrumba en ella. Una vez que uses esta propiedad, no podrás volver a usarla hasta el siguiente amanecer.

## Tomo del pensamiento claro

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro contiene ejercicios de memoria y lógica, y sus palabras están cargadas de magia. Si dedicas 48 horas, durante un periodo de 6 días o menos, a estudiar el contenido del libro y practicar sus directrices, tu Inteligencia aumenta en 2, hasta un máximo de 30. El manual pierde entonces su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

## Tomo de liderazgo e influencia

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro contiene pautas para influir y cautivar a los demás, y sus palabras están cargadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un período de 6 días o menos a estudiar el contenido del libro y practicar sus pautas, tu Carisma aumenta en 2, hasta...

un máximo de 30. El manual pierde entonces su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

### Tomo de entendimiento

*Objeto maravilloso, muy raro*

Este libro contiene ejercicios de intuición y comprensión, y sus palabras están cargadas de magia. Si dedicas 48 horas, durante un período de 6 días o menos, a estudiar el contenido del libro y a practicar sus directrices, tu Sabiduría aumenta en 2, hasta un máximo de 30. El manual pierde entonces su magia, pero la recupera al cabo de un siglo.

### Comando Tridente de Pescado

*Arma (Tridente), Poco común (Requiere sintonización)*

Esta arma mágica tiene 3 cargas y recupera 1d3 de las cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la lleves, puedes gastar 1 carga para lanzar *Dominar a la Bestia* (guarda DC 15) de él en una Bestia que tenga Velocidad de Nado.

### Disolvente universal

*Objeto maravilloso, legendario*

Este tubo contiene un líquido lechoso con un fuerte olor a alcohol. Al encontrarlo, el tubo contiene 1d6 + 1 onza.

Puede usar la acción de Utilizar para verter 28 ml o más de disolvente del tubo sobre una superficie a su alcance. Cada ml disuelve instantáneamente hasta 90 cm² de adhesivo que toca, incluyendo... *Pegamento soberano*.

## Arma viciosa

*Arma (cualquiera simple o marcial), rara*

Esta arma mágica inflige 2d6 de daño adicional a cualquier criatura que golpee. Este daño adicional es del mismo tipo que el daño normal del arma.

### Espada Vorpal

*Arma (Guja, Espadón, Espada larga o Cimitarra), Legendaria (Requiere Sintonización)*

Obtienes una bonificación de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Además, el arma ignora la resistencia al daño cortante.

Cuando usas esta arma para atacar a una criatura con al menos una cabeza y sacas un 20 en el d20 para la tirada de ataque, le cortas una de las cabezas. La criatura muere si no puede sobrevivir sin la cabeza perdida. Una criatura es inmune a este efecto si tiene inmunidad al daño cortante, si no tiene o necesita una cabeza, o si el DJ decide que la criatura es demasiado grande para que le corten la cabeza con esta arma. Dicha criatura, en cambio, recibe 30 puntos de daño cortante adicionales por el impacto. Si la criatura tiene resistencia legendaria, puede gastar un uso diario de ese rasgo para evitar perder la cabeza, recibiendo en su lugar el daño adicional.

### Varita de atadura

*Varita, rara (requiere sintonización)*

Esta varita tiene 7 cargas.

***Hechizos.*** Mientras sostienes la varita, puedes lanzar uno de los conjuros (salvación CD 17) de la siguiente tabla. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Sostén al monstruo* | 5 |
| *Retener a la persona* | 2 |

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de detección de enemigos

*Varita, rara (requiere sintonización)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga. Durante 1 minuto, conoces la dirección de la criatura hostil más cercana en un radio de 60 pies, pero no su distancia. La varita puede detectar la presencia de criaturas hostiles invisibles, etéreas, disfrazadas u ocultas, así como de aquellas a simple vista. El efecto termina si dejas de sostener la varita.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita del miedo

*Varita, rara (requiere sintonización)*

Esta varita tiene 7 cargas.

***Hechizos.*** Mientras sostienes la varita, puedes lanzar uno de los conjuros (salvación CD 15) de la siguiente tabla. La tabla indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

| Deletrear | Cargar Costo |
|---|---|
| *Dominio* ("huir" o "arrastrarse" solamente) | 1 |
| *Miedo* (Cono de 60 pies) | 3 |

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de bolas de fuego

*Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, no puedes gastar más de 3 cargas para lanzar *Bola de fuego* (Guarda CD 15). Por 1 carga, lanzas la versión de nivel 3 del hechizo. Puedes aumentar el nivel del hechizo en 1 por cada carga adicional que gastes.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

## Varita de rayos

*Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, no puedes gastar más de 3 cargas para lanzar *Rayo* ( Guarda CD 15). Por 1 carga, lanzas la versión de nivel 3 del hechizo. Puedes aumentar el nivel del hechizo en 1 por cada carga adicional que gastes.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de detección mágica

*Varita, poco común*

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sostienes, puedes gastar 1 carga para lanzar *Detectar magia* de ella. La varita recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

### Varita de misiles mágicos

*Varita, poco común*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, no puedes gastar más de 3 cargas para lanzar *Misil mágico* Por 1 carga, lanzas la versión de nivel 1 del hechizo. Puedes aumentar el nivel del hechizo en 1 por cada carga adicional que gastes.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

## Varita de parálisis

*Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga y hacer que un fino rayo azul salga de la punta hacia una criatura que puedas ver a menos de 18 metros de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar paralizado durante 1 minuto. Al final de cada turno, el objetivo repite la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de polimorfismo

*Varita, muy rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes gastar 1 carga para lanzar *Organismo polimorfo* (guardar DC 15) de él.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de los secretos

*Varita, poco común*

Esta varita tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras la sostienes, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga, y si hay una puerta secreta o trampa a menos de 60 pies de ti, la varita vibra y apunta a la más cercana.

## Varita del mago de guerra, +1, +2 o +3

*Varita, poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3) (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Mientras sostienes esta varita, obtienes una bonificación a las tiradas de ataque con conjuros, determinada por su rareza. Además, ignoras la Media Cobertura al realizar una tirada de ataque con conjuros.

### Varita de telaraña

*Varita, poco común (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes gastar 1 carga para lanzar *Web* (guardar DC 13) de él.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace en cenizas y queda destruida.

### Varita de la maravilla

*Varita, rara (requiere sintonización)*

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga mientras eliges un punto a 36 metros o menos de ti. Ese punto se convierte en el origen de un conjuro u otro efecto mágico, determinado tirando en la tabla de Efectos de la Varita de las Maravillas. Los conjuros lanzados desde la varita tienen una CD de salvación de 15. Si el alcance máximo de un conjuro es normalmente inferior a 36 metros, se convierte en 36 metros al lanzarse desde la varita. Si un efecto tiene varios objetivos posibles, el DJ determina aleatoriamente cuáles se ven afectados.

***Recuperando cargas.*** La varita recupera 1d6 + 1 de sus cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Con un 1, la varita se deshace y se destruye.

### Efectos de la varita mágica

| Efecto 1d100 | |
|---|---|
| 01–20 | Lanzas un conjuro que se origina en el punto elegido. Tira 1d10 para determinar el conjuro: en un **1–2,** *Oscuridad*; en un**3–4,***Fuego de hadas*; en un**5–6,** *Bola de fuego*; en un**7–8,***Lento*; en un**9–10,***Nube apestosa*. |
| 21–25 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En cambio, permaneces aturdido hasta el comienzo de tu siguiente turno, creyendo que algo asombroso acaba de ocurrir. |
| 26–30 | Tu lanzas*Racha*. La Línea creada por el hechizo se extiende desde ti hasta el punto de origen elegido. |
| 31–35 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En cambio, sufres 1d6 de daño psíquico. |
| 36–40 | Llueve intensamente durante 1 minuto en un cilindro de 36 metros de altura y 18 metros de radio, centrado en el punto de origen elegido. Durante ese tiempo, el área de efecto queda ligeramente oscurecida. |
| 41–45 | Una nube de 600 mariposas gigantescas llena un cilindro de 18 metros de altura y 9 metros de radio, centrado en el punto de origen elegido. Las mariposas permanecen allí durante 10 minutos, durante los cuales el área de efecto queda muy oscurecida. |
| 46–50 | Tu lanzas*Rayo*. La Línea creada por el hechizo se extiende desde ti hasta el punto de origen elegido. |
| 51–55 | La criatura más cercana al punto de origen elegido se agranda como si hubieras lanzado*Ampliar/ Reducir*Si el objetivo no eres tú y no puede ser afectado por ese hechizo, tú te conviertes en el objetivo. |
| 56–60 | Una criatura formada mágicamente aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del punto de origen elegido. La criatura no está bajo tu control, actúa como lo haría normalmente y desaparece después de 1 hora o cuando sus Puntos de Golpe se reducen a 0. Tira 1d4 para determinar qué criatura aparece. En un**1,**a**Rinoceronte**aparece; en un**2,**un**Elefante**aparece; y en un**3–4,**a **Rata** aparece. |
| 61–64 | La hierba cubre un círculo de terreno de 18 metros de radio, con el centro de dicho círculo lo más cerca posible del punto de origen elegido. La hierba existente crece diez veces su tamaño normal y permanece cubierta de maleza durante un minuto. |

| Efecto 1d100 | |
|---|---|
| 65–68 | Un objeto elegido por el DJ desaparece en el Plano Etéreo. El objeto no debe llevarse puesto ni transportarse, a menos de 36 metros del punto de origen elegido, y no debe medir más de 3 metros en ninguna dimensión. Si no hay objetos de este tipo dentro del alcance, no ocurre nada. |
| 69–72 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En cambio, te encoges como si hubieras lanzado*Ampliar/ Reducir*sobre ti mismo y permanece en ese estado durante 1 minuto. |
| 73–77 | Las hojas crecen de la criatura más cercana al punto de origen elegido. A menos que se las arranque, se vuelven marrones y se caen después de 24 horas. |
| 78–82 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En cambio, un estallido de luz colorida y brillante se extiende desde ti en una Emanación de 9 metros. Toda criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar cegada durante 1 minuto. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada turno, y el efecto sobre sí misma finaliza si tiene éxito. |
| 83–87 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En cambio, lanzas*Invisibilidad*en ti mismo. |
| 88–92 | No ocurre nada en el punto de origen elegido. En su lugar, un chorro de 1d4 × 10 gemas, cada una con un valor de 1 PO, se dispara desde la punta de la varita en una línea de 9 metros de largo y 1,5 metros de ancho hacia el punto de origen elegido. Cada gema inflige 1 punto de daño contundente, y el daño total de las gemas se divide equitativamente entre todas las criaturas en la línea. |
| 93–97 | Tu lanzas*Organismo polimorfo*, apuntando a la criatura más cercana al punto de origen elegido. Tira 1d4 para determinar la nueva forma del objetivo. En un**1,** La nueva forma es una**Oso negro;**en un**2,**La nueva forma es una **Avispa gigante;**en un**3–4,**La nueva forma es una**Rana.** |
| 98–00 | La criatura más cercana al punto de origen elegido realiza una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, la criatura queda inmovilizada y comienza a petrificarse. Mientras esté inmovilizada de esta forma, repite la tirada al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina. Si falla, la criatura queda petrificada en lugar de inmovilizada. La petrificación dura hasta que la criatura es liberada por...*Mayor Restauración*hechizo o magia similar. |

## Arma, +1, +2 o +3

*Arma (cualquiera simple o marcial), poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3)*

Obtienes una bonificación a las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. La bonificación se determina por su rareza.

## Arma de advertencia

*Arma (cualquiera simple o marcial), poco común (requiere sintonización)*

Mientras esta arma esté a tu alcance y estés en sintonía con ella, tú y tus aliados dentro de un radio de 30 pies obtendrán los siguientes beneficios.

***Alarma.*** El arma despierta mágicamente a todo sujeto que esté dormido de forma natural al comenzar el combate. Este beneficio no despierta a un sujeto del sueño inducido mágicamente.

***Preparación sobrenatural.*** Cada sujeto tiene Ventaja en sus tiradas de Iniciativa.

## Pozo de muchos mundos

*Objeto maravilloso, legendario*

Esta fina tela negra, suave como la seda, se dobla hasta alcanzar el tamaño de un pañuelo. Se despliega en una lámina circular de 1,8 metros de diámetro.

Puedes realizar una acción Mágica para desplegar el *Pozo de muchos mundos* y colócalo sobre una superficie sólida, formando así un portal circular bidireccional de 1,8 metros de diámetro a otro mundo o plano de existencia. Cada vez que el objeto abre un portal, el DJ decide adónde conduce. El portal permanece abierto hasta que una criatura a 1,5 metros o menos realiza una acción mágica para cerrarlo, sujetando los bordes de la tela y doblándola.

Una vez que el *Pozo de muchos mundos* ha abierto un portal, no podrá volver a hacerlo durante 1d8 horas.

## Ventilador de viento

*Objeto maravilloso, poco común*

Mientras sostienes este abanico, puedes lanzar *Racha* (salvación CD 13) de él. Cada vez que se use el ventilador antes del siguiente amanecer, tiene un 20 % de probabilidad acumulada de no funcionar; si falla, se desintegra en pedazos inútiles y no mágicos.

## Botas aladas

*Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)*

Estas botas tienen 4 cargas y recuperan 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras las lleves puestas, puedes realizar una acción mágica para gastar 1 carga, lo que te otorga una velocidad de vuelo de 9 metros durante 1 hora. Si estás volando al expirar la duración, desciendes a una velocidad de 9 metros por asalto hasta aterrizar.

## Alas de vuelo

*Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras lleves esta capa, puedes realizar una acción mágica para convertirla en un par de alas en tu espalda. Las alas duran 1 hora o hasta que finalices el efecto antes como acción mágica. Las alas te otorgan una velocidad de vuelo de 60 pies. Si estás en el aire cuando las alas desaparecen, caes. Cuando las alas desaparecen, no puedes volver a usarlas durante 1d12 horas.

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

# Monstruos

### Descripción general del bloque de estadísticas

Un monstruo tiene un bloque de estadísticas que contiene las reglas necesarias para usarlo en el juego. Los bloques de estadísticas se dividen en las siguientes partes:

**Nombre y datos generales.**El nombre del mon-
A ster le sigue su tamaño, tipo de criatura (junto con cualquier etiqueta descriptiva) y alineación. **Momentos destacados del combate.**Clase de armadura, puntos de golpe, velocidad,
Y aquí se proporcionan la iniciativa.
**Puntuaciones de habilidad.**Las puntuaciones de habilidad de un monstruo, habilidad
Aquí se enumeran los modificadores y las tiradas de salvación.
**Otros detalles.**Los sentidos y los lenguajes del monstruo
Las entradas de CR y CR aparecen aquí. Se muestran detalles adicionales de algunos monstruos, como competencias de habilidades, resistencias, inmunidades y equipo. Si un monstruo carece de estos detalles, no se muestran sus entradas. **Rasgos.**Características de los monstruos que están activos en todo momento
Aquí aparecen momentos o situaciones determinadas.
**Comportamiento.**El monstruo puede realizar las acciones aquí en
Además de los que aparecen en "Jugando el juego". **Acciones de bonificación.**Esta sección proporciona un monstruo.
Acciones adicionales, si las hubiera.
**Reacciones y acciones legendarias.**Estas secciones
Proporcionar reacciones y acciones legendarias, si las hay.

### Partes de un bloque de estadísticas

Las reglas para un bloque de estadísticas se detallan en el "Glosario de reglas" y en esta sección.

#### Tamaño

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gigantesco. Si se ofrecen opciones de tamaño, elige el tamaño de la criatura. Consulta "Jugar" para obtener información sobre el tamaño.

## Tipo de criatura

Cada monstruo tiene una etiqueta que identifica el tipo de criatura. Ciertos hechizos, objetos mágicos, características de clase y otros efectos del juego interactúan de forma especial con las criaturas de un tipo específico.
El juego incluye los siguientes tipos de criaturas, que no tienen reglas propias:

**Aberraciones**son seres completamente ajenos, como abo-
leths y cloakers.
**Ganado**son criaturas naturales no humanoides, como caballos y lobos, así como la mayoría de los animales gigantes. **Celestiales**son criaturas mágicas, como los ángeles y pegasos, con vínculos con los Planos Superiores.
**Construcciones**son criaturas creadas mágicamente como Homúnculos y guardianes del escudo.
**Dragones**son seres escamosos de origen antiguo, como dragones rojos y wyverns.
**Elementales**son seres de los Planos Elementales, como los efreet y los elementales de agua.
**Vidente**son criaturas ligadas a Feywild o las fuerzas de la naturaleza, como las dríadas y los duendes.
**Demonios**Son criaturas ligadas al terrorífico Bajo
Aviones, como los balors y los perros del infierno. **Gigantes**son seres imponentes con formas parecidas a las humanas,
como gigantes de fuego y trolls.
**humanoides**son personas definidas por sus roles y
Profesiones como magos, piratas y guerreros. Incluyen miembros de diversas especies.
**Monstruosidades**son criaturas antinaturales con orígenes extraños, como los imitadores y los osos búho.
**Rezuma**Son criaturas gelatinosas, incluidas las negras.
budines y cubitos gelatinosos.
**Plantas**son monstruos vegetales y fúngicos sensibles, como montículos tambaleantes y ents. **No muertos** son espíritus y muertos reanimados, tales
como fantasmas, vampiros y zombis.

#### Etiquetas descriptivas

Un monstruo puede tener una o más etiquetas entre paréntesis después de su tipo. Estas etiquetas proporcionan una categorización adicional y no tienen reglas propias, pero ciertos efectos del juego pueden hacer referencia a ellas.

## Alineación

El alineamiento especificado en el bloque de estadísticas de un monstruo es una sugerencia predeterminada sobre cómo interpretarlo, inspirada en su rol tradicional en el juego o en el folclore del mundo real. Modifica el alineamiento de un monstruo para adaptarlo a tus necesidades narrativas. El alineamiento Neutral, en particular, te invita a considerar si un individuo se inclina por alguno de los otros alineamientos.

"Creación de personajes" describe las nueve alineaciones y las criaturas no alineadas.

### Clase de armadura

La Clase de Armadura (CA) de un monstruo incluye su armadura natural, Destreza, equipo y otras defensas. Consulta "Jugando" para obtener información sobre la Clase de Armadura.

## Iniciativa

La entrada de Iniciativa especifica el modificador de Iniciativa del monstruo, seguido de su puntuación de Iniciativa entre paréntesis. Usa el modificador al tirar para determinar la Iniciativa de un monstruo. El modificador de Iniciativa de un monstruo suele ser igual a su modificador de Destreza, pero algunos monstruos tienen modificadores adicionales, como la Bonificación de Competencia, aplicados a ese número.

Si no quieres calcular la Iniciativa de un monstruo, usa su puntuación como la Iniciativa del monstruo en combate. La Iniciativa se detalla con más detalle en "Jugando el Juego".."

### Puntos de golpe

Los Puntos de Golpe de un monstruo se presentan como un número seguido de paréntesis, donde se indican los Dados de Puntos de Golpe del monstruo, junto con cualquier contribución de su Constitución. Usa el número para los Puntos de Golpe del monstruo o tira la expresión del dado entre paréntesis para determinar los Puntos de Golpe del monstruo aleatoriamente; no uses ambos.

El tamaño de un monstruo generalmente determina el dado utilizado para calcular sus puntos de golpe, como se muestra en la tabla Dados de golpe por tamaño.

**Dados de golpe por tamaño**

| Tamaño del monstruo | Golpear dado | HP promedio por matriz |
|---|---|---|
| Diminuto | d4 | 2½ |
| Pequeño | d6 | 3½ |
| Medio | d8 | 4½ |
| Grande | d10 | 5½ |
| Enorme | d12 | 6½ |
| Gigantesco | d20 | 10½ |

El modificador de Constitución de un monstruo se multiplica por la cantidad de Dados de Golpe que posee, y el resultado se suma a sus Puntos de Golpe. Por ejemplo, si un monstruo tiene una Constitución de 12 (+1 modificador) y 2d8 Dados de Golpe, tiene 2d8 + 2 Puntos de Golpe (promedio de 11).

Para obtener más información sobre los puntos de vida, consulte "Cómo jugar el juego".”

### Velocidad

La entrada de Velocidad especifica la velocidad de un monstruo. Algunos monstruos tienen una o más de las siguientes velocidades: Excavar, Trepar, Volar y Nadar. Las reglas de Velocidad y estas velocidades especiales aparecen en el "Glosario de Reglas".. ”

### Puntuaciones de habilidad

Cada monstruo tiene seis puntuaciones de característica, junto con sus correspondientes modificadores de puntuación de característica y de tirada de salvación. Para más información sobre puntuaciones de característica y tiradas de salvación, consulta "Jugando".. ”

### Habilidades

La entrada "Habilidades" especifica las competencias de habilidad de un monstruo, si las tiene. Por ejemplo, un monstruo muy perceptivo y sigiloso podría tener bonificaciones a las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo). Una bonificación de habilidad es la suma del modificador de característica relevante de un monstruo y su Bonificación de Competencia. Se podrían aplicar otros modificadores.

## Resistencias y vulnerabilidades

Estas entradas enumeran las resistencias y vulnerabilidades de un monstruo, si las tiene. Consulta "Jugando" para más información.

**Rdesmantelando unMETROonsteR**

Para garantizar que un monstruo actúe de acuerdo con su nivel de desafío, siga estas reglas durante el combate:

**Habilidades especiales.**Si el monstruo tiene una habilidad especial- una habilidad que causa mucho daño pero tiene un número limitado de usos, como un arma de aliento recargable o un hechizo que puede lanzar solo una vez al día, haz que use esa habilidad especial tan rápido y tan seguido como sea posible.

**Ataque múltiple.**Si el monstruo tiene Multiataque, ten Utiliza Multiataque en cualquiera de sus turnos en los que no esté usando una de sus habilidades más poderosas. **Acciones adicionales, reacciones, acciones legendarias.**Si El monstruo tiene acciones adicionales, reacciones o acciones legendarias en su bloque de estadísticas, asegúrate de que las use tan seguido como pueda.

## Inmunidades

Esta entrada enumera las inmunidades del monstruo, si las tiene. Si el monstruo tiene inmunidades al daño y a las condiciones, los tipos de daño se enumeran antes de las condiciones. Consulta "Jugando" para más detalles.

### Engranaje

Los monstruos son competentes con su equipo. Si un monstruo tiene equipo que se puede regalar o recuperar, los objetos se listan en la entrada de Equipo. El bloque de estadísticas del monstruo puede incluir florituras especiales que se activan al usar un objeto, y este puede ignorar las reglas de "Equipo" para ese objeto. Al ser usado por otra persona, un objeto recuperable aplica sus reglas de "Equipo", ignorando cualquier floritura especial del bloque de estadísticas.

La entrada "Equipo" no necesariamente incluye todo el equipo de un monstruo. Por ejemplo, se asume que un monstruo que usa ropa viste apropiadamente, y esa ropa no se incluye en esta entrada.

El equipo mencionado fuera de la entrada Equipo se considera sobrenatural o altamente especializado y no se puede usar cuando el monstruo es derrotado.

## Municiones y ataques a distancia

Un monstruo que requiere munición para realizar ataques a distancia lleva la munición necesaria.

## Equipar a un monstruo con otros objetos

Puedes equipar a los monstruos con equipo adicional como prefieras, inspirándote en los objetos de "Equipo". Tú decides cuánto equipo se puede recuperar de un monstruo tras matarlo y si queda algo de ese equipo disponible.

Ten cuidado al darle a un monstruo objetos mágicos orientados al combate, ya que podrían alterar su Nivel de Desafío. Si le das un objeto mágico a un monstruo, este puede tener Sintonía con objetos mágicos como se indica en "Equipo". Un monstruo con

una etiqueta de clase después de su tipo de criatura se considera un miembro de esa clase para fines de Sintonización.

### Sentido

La entrada "Sentidos" especifica la puntuación de Percepción Pasiva de un monstruo, así como cualquier sentido especial que posea. La Percepción Pasiva y los sentidos especiales se describen en el "Glosario de Reglas".. ”

## Idiomas

Esta entrada enumera los idiomas que el monstruo puede usar para comunicarse. A veces, un monstruo puede entender un idioma, pero no puede comunicarse con él, lo cual se indica en su entrada. "Ninguno" indica que una criatura no comprende ningún idioma.

### Telepatía

La telepatía es una habilidad mágica que permite a una criatura comunicarse mentalmente con otra dentro de un rango específico. Consulta el «Glosario de reglas» para más información.

### Clasificación de desafío

La calificación de desafío se define en el “Glosario de reglas”, mientras que la orientación sobre el uso de CR para planificar posibles encuentros de combate se encuentra en la “Caja de herramientas de juego”.

#### Puntos de experiencia

La cantidad de Puntos de Experiencia (XP) que otorga un monstruo se basa en su CR, como se detalla en la tabla de Puntos de Experiencia por Nivel de Desafío. Se otorga XP al derrotar al monstruo en combate o neutralizarlo de cualquier otra forma.

A menos que una regla indique lo contrario, un monstruo invocado por un hechizo u otra habilidad mágica vale la XP indicada en su bloque de estadísticas.

**Puntos de experiencia según la calificación del desafío**

| CR | XP | CR | XP |
|---|---|---|---|
| 0 | 0 o 10 | 14 | 11.500 |
| 1/8 | 25 | 15 | 13.000 |
| 1/4 | 50 | 16 | 15.000 |
| 1/2 | 100 | 17 | 18.000 |
| 1 | 200 | 18 | 20.000 |
| 2 | 450 | 19 | 22.000 |
| 3 | 700 | 20 | 25.000 |
| 4 | 1.100 | 21 | 33.000 |
| 5 | 1.800 | 22 | 41.000 |
| 6 | 2.300 | 23 | 50.000 |
| 7 | 2.900 | 24 | 62.000 |
| 8 | 3.900 | 25 | 75.000 |
| 9 | 5.000 | 26 | 90.000 |
| 10 | 5.900 | 27 | 105.000 |
| 11 | 7.200 | 28 | 120.000 |
| 12 | 8.400 | 29 | 135.000 |
| 13 | 10.000 | 30 | 155.000 |

#### Bono de competencia

La bonificación por competencia (PB) de un monstruo se determina por su CR, como se muestra en la tabla de bonificación por competencia por nivel de desafío, y se refleja en las tiradas de salvación, habilidades y otras estadísticas donde la aptitud excepcional del monstruo es un factor.

**Bonificación de competencia por nivel de desafío**

| CR | PB | CR | PB |
|---|---|---|---|
| 0–4 | + 2 | 17–20 | + 6 |
| 5–8 | + 3 | 21–24 | + 7 |
| 9–12 | + 4 | 25–28 | + 8 |
| 13–16 | + 5 | 29–30 | + 9 |

## Rasgos

Los rasgos de un monstruo, si los hay, son características que están activas en todo momento o en determinadas situaciones.

#### Comportamiento

Un monstruo puede realizar las acciones de esta sección o realizar una de las acciones disponibles para todas las criaturas, como se describe en “Jugar el juego”.

### Notación de ataque

La entrada del ataque de un monstruo indica si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, y proporciona la bonificación a la tirada de ataque, su alcance y qué sucede al impactar. Un ataque es contra un objetivo a menos que la entrada indique lo contrario. Para más detalles sobre los diferentes tipos de ataque, consulta "Jugar" y "Hechizos".

***Golpear.*** Cualquier daño infligido u otros efectos que ocurran como resultado de un ataque que impacte a un objetivo se describen después de “*Golpear:*" notación.

***Extrañar.*** Si un ataque tiene un efecto que ocurre en caso de fallo, esa información sigue a "*Extrañar:*" notación.

***Acertar o fallar.*** Si un ataque tiene un efecto que ocurre independientemente de si impacta o no a su objetivo, esa información sigue a "*Acertar o fallar:*" notación.

#### Notación del efecto de la tirada de salvación

Si un efecto fuerza una tirada de salvación, el efecto identifica el tipo de salvación requerida y luego proporciona la CD de la salvación, una descripción de qué criaturas la realizan y una explicación de lo que sucede en una salvación fallida o exitosa.

“Solo la mitad del daño” en una salvación exitosa significa que el objetivo recibe la mitad del daño (redondeado hacia abajo) que los objetivos que fallan la salvación, mientras que también ignora todas las demás partes del efecto.

### Notación de daños

Un bloque de estadísticas suele proporcionar un número y una expresión de dado para cada instancia de daño. Por ejemplo, un ataque podría infligir 4 (1d4 + 2) de daño al impactar. Tú decides si usar el número o la expresión de dado entre paréntesis; no uses ambos.

### Multiataque

Algunas criaturas pueden realizar más de un ataque al realizar la acción de Ataque. Estas criaturas tienen la entrada "Ataque Múltiple" en la sección "Acciones" de su bloque de estadísticas. Esta entrada detalla los ataques que una criatura puede realizar, así como las habilidades adicionales que puede usar, como parte de la acción de Ataque.

#### Lanzamiento de hechizos

Si un monstruo puede lanzar hechizos, su bloque de estadísticas los enumera e indica su capacidad de lanzamiento, la CD de salvación (si algún hechizo requiere una tirada de salvación) y la bonificación de ataque (si algún hechizo requiere una tirada de ataque). Salvo que se indique lo contrario, un hechizo de nivel 1 o superior siempre se lanza a su nivel más bajo posible y no puede lanzarse a un nivel superior.

El hechizo de un monstruo puede tener reglas o restricciones especiales. Por ejemplo, una bruja verde puede lanzar el *Invisibilidad* hechizo, pero el hechizo tiene una restricción de "solo uno mismo", lo que significa que el hechizo afecta solo a la bruja.

***Componentes del hechizo.*** El rasgo Lanzamiento de Conjuros indica si el lanzamiento de conjuros del monstruo ignora la necesidad de ciertos componentes de conjuro. Si se requieren componentes de conjuro, describe cómo el monstruo usa componentes verbales, somáticos o materiales para indicar a los personajes que está lanzando un conjuro. Un monstruo que requiere componentes materiales los tiene.

***Tiempos de lanzamiento de 1+ minutos.*** Si un hechizo tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más pero está listado en una acción de lanzamiento de hechizos, el monstruo no lanza el hechizo en una sola acción a menos que la descripción de la acción indique lo contrario; el monstruo debe realizar la acción de Magia en cada uno de sus turnos y mantener la Concentración para lanzar el hechizo, como se describe en el "Glosario de reglas".

## Acción adicional

Si un monstruo tiene opciones de Acciones Bonificadas, estas se listan en esta sección. Consulta "Jugando" para más detalles sobre las Acciones Bonificadas.

## Reacciones

Si el monstruo tiene opciones de Reacción, estas se enumeran en esta sección junto con sus activadores. Consulta "Jugando" para más detalles sobre las Reacciones.

## Acciones legendarias

Si el monstruo tiene opciones de Acción Legendaria, estas se listan en esta sección. Una Acción Legendaria es una acción que un monstruo puede realizar inmediatamente después del turno de otra criatura. Solo se puede realizar una de estas acciones a la vez y solo después de que termine el turno de otra criatura. El monstruo no puede realizar una Acción Legendaria si está Incapacitado o no puede realizar acciones por cualquier otra razón.

El monstruo tiene un número limitado de usos de Acción Legendaria, y ese número se especifica en el bloque de estadísticas. El monstruo gasta un uso cada vez que realiza una Acción Legendaria y recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.

# Uso limitado

Algunas partes de un bloque de estadísticas tienen restricciones sobre su uso. Estas son las formas más comunes de limitar su uso:

**X/Día.** Esta notación significa que la parte del bloque de estadísticas puede Puede usarse un número determinado de veces (representado por X) y el monstruo debe completar un Descanso Prolongado para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, una Reacción que incluye "1/Día" significa que la Reacción puede usarse una vez y el monstruo debe completar un Descanso Prolongado para volver a usarla.

**Recarga X–Y.** Esta notación significa un monstruo. Puede usar la parte del bloque de estadísticas una vez. Al comienzo de cada turno del monstruo, tira 1d6. Si la tirada está dentro del rango numérico indicado en la notación (representado por X–Y), el monstruo recupera el uso de esa parte, que también se recarga al finalizar un Descanso Corto o Largo. Por ejemplo, "Recargar 5–6" en una acción significa que un monstruo puede realizar la acción una vez. Luego, al comienzo de cada turno del monstruo, recupera el uso de esa acción si obtiene un 5 o un 6 en 1d6.

**Recarga energías después de un descanso corto o largo.** Esta notación significa que el monstruo puede usar la parte del bloque de estadísticas una vez y luego debe terminar un descanso corto o largo para usarlo nuevamente.

# Monstruos de la A a la Z

# Aboleth

## Aboleth

*Gran aberración, mal legal*

**C.A.**17 **Iniciativa**+7 (17)

**HP**150 (20d10 + 40) **Velocidad** 10 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 21 | + 5 | + 5 | **Dex** | 9 | − 1 | + 3 | **do en** | 15 | + 2 | + 6 |
| INuevo Testamento | 18 | + 4 | + 8 | **Os** | 15 | + 2 | + 6 | **do ja** | 18 | + 4 | + 4 |

**Habilidades**Historia +12, Percepción +10
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 20 **Idiomas**Habla profunda; telepatía 120 pies. **CR** 10 (XP 5.900, o 7.200 en guarida; PB +4)

### Rasgos

***Anfibio.***El aboleth puede respirar aire y agua.

***Restauración Eldritch.***Si es destruido, el aboleth gana un nuevo cuerpo en 5d10 días, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en el Reino Lejano u otra ubicación elegida por el DM.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el aboleth falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Nube de moco.***Mientras está bajo el agua, el aboleth está rodeado de moco.*Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada por el aboleth al final del turno del aboleth.*Falla:*El objetivo está maldito. Hasta que la maldición termine, su piel se volverá viscosa, podrá respirar aire y agua, y no podrá recuperar Puntos de Salud a menos que esté bajo el agua.

Mientras la criatura maldita esté fuera de un cuerpo de agua, la criatura sufre 6 (1d12) puntos de daño por Ácido al final de cada 10 minutos a menos que se le aplique humedad a su piel antes de que hayan pasado esos minutos.

***Explorando la telepatía.***Si una criatura que el aboleth puede ver se comunica telepáticamente con él, el aboleth descubre los mayores deseos de la criatura.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El aboleth realiza dos ataques de Tentáculo y usa Consumir recuerdos o Dominar mente si está disponible.

***Tentáculo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 15 pies. *Golpear:*12 (2d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14) por uno de sus cuatro tentáculos.

***Consumir recuerdos.****Tirada de salvación de inteligencia:*CD 16, una criatura dentro de 30 pies que esté Encantada o Agarrada por el aboleth.*Falla:*10 (3d6) Daño psíquico. *Éxito:*Mitad de daño.*Fracaso o éxito:*El aboleth obtiene los recuerdos del objetivo si este es un humanoide y sus Puntos de Golpe se reducen a 0 con esta acción.

***Dominar la Mente (2/Día).****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 16, una criatura que el aboleth puede ver dentro de un radio de 30 pies. *Falla:*El objetivo está encantado hasta que el aboleth muere o se encuentra en un plano de existencia diferente al suyo. Mientras está encantado, el objetivo actúa como aliado del aboleth y está bajo su control mientras se encuentre a menos de 18 metros de él. Además, el aboleth y el objetivo pueden comunicarse telepáticamente a cualquier distancia.

El objetivo repite la salvación cada vez que recibe daño y también después de cada 24 horas que pasa al menos 1 milla lejos del aboleth, finalizando el efecto sobre sí mismo en caso de éxito.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el aboleth puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El aboleth recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Latigazo.***El aboleth realiza un ataque de tentáculo.

***Drenaje psíquico.***Si el aboleth tiene al menos una criatura Encantada o Agarrada, usa Consumir Recuerdos y recupera 5 (1d10) Puntos de Golpe.

# Elemental de aire

## Elemental de aire

*Elemental grande, neutral*

**C.A.**15 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**90 (12d10 + 24) **Velocidad**10 pies, volar 90 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 14 | + 2 | + 2 | **Dex** | 20 | + 5 | + 5 | **do en** | 14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento | 6 | − 2 | − 2 | **Os** | 10 | + 0 | + 0 | **do ja** | 6 | − 2 | − 2 |

**Resistencias**Contundente, Relámpago, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Veneno, Trueno; Agotamiento, Agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Decúbito Prono, Sujeto, Inconsciente
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Primordial (Auran) **CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Forma de aire.***El elemental puede entrar en el espacio de una criatura y detenerse allí. Puede moverse por un espacio de hasta 2,5 cm sin gastar movimiento adicional.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El elemental realiza dos ataques de Golpe Atronador.

***Golpe atronador.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 10 pies. *Golpear:*14 (2d8 + 5) de daño por trueno.

***Torbellino (Recarga 4–6).*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 13, una criatura Mediana o más pequeña en el espacio del elemental. *Falla:* 24 (4d10 + 2) de daño de Trueno y el objetivo es empujado hasta 20 pies lejos del elemental y tiene la condición de Tumbado. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

# Objetos animados

## Armadura animada

*Construcción media, sin alinear*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad** 25 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 14 | | + 2 | **Dex** | 11 | | + 0 | **Con** | 13 | | + 1 |
| Nuevo Testamento 1 | | | − 5 | **Ces** | 3 | | − 4 | **Jaz** | 1 | | − 5 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| **Con** | 13 | | + 1 |
| **Jaz** | 1 | | − 5 |

**Inmunidades** Veneno, Psíquico; Encantado, Ensordecido, Agotamiento, Asustado, Paralizado, Petrificado, Envenenado

**Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 6 **Idiomas** Ninguno

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La armadura realiza dos ataques de Golpe.

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) Daño contundente.

## Espada voladora animada

*Construcción pequeña, desalineada*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 14 (4d6)

**Velocidad** 5 pies, volar 50 pies (flotar)

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 12 | | + 1 | **Dex** | 15 | | + 2 | **Con** | 11 | | + 0 |
| Nuevo Testamento 1 | | | − 5 | **Ces** | 5 | | − 3 | **Jaz** | 1 | | − 5 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| **Con** | 11 | | + 0 |
| **Jaz** | 1 | | − 5 |

**Inmunidades** Veneno, Psíquico; Encantado, Ensordecido, Agotamiento, Asustado, Paralizado, Petrificado, Envenenado

**Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 7 **Idiomas** Ninguno

**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Barra oblicua.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño cortante.

## Alfombra animada de asfixia

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 27 (5d10)

**Velocidad** 10 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | | + 3 | **Dex** | 14 | | + 2 | **Con** | 10 | | + 0 |
| Nuevo Testamento 1 | | | − 5 | **Ces** | 3 | | − 4 | **Jaz** | 1 | | − 5 |

**Inmunidades** Veneno, Psíquico; Encantado, Ensordecido, Agotamiento, Asustado, Paralizado, Petrificado, Envenenado

**Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 6 **Idiomas** Ninguno

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Ahogar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, la alfombra puede causarle el estado de Agarrado (CD de escape 13) en lugar de infligir daño. Hasta que termine el agarrado, el objetivo está Cegado y Atado, se asfixia y recibe 10 (2d6 + 3) de daño contundente al comienzo de cada turno. La alfombra solo puede asfixiar a una criatura a la vez.

Mientras se agarra al objetivo, la alfombra no puede realizar esta acción, la alfombra reduce a la mitad el daño que recibe (redondeando hacia abajo) y el objetivo recibe la misma cantidad de daño.

# Ankheg

## Ankheg

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 45 (6d10 + 12) **Velocidad** 30 pies, madriguera 10 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | | + 3 | **Dex** | 11 | | + 0 | **Con** | 14 | | + 2 |
| Nuevo Testamento 1 | | | − 5 | **Ces** | 13 | | + 1 | **Jaz** | 6 | | − 2 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido del temblor 60 pies; Percepción pasiva 11

**Idiomas** Ninguno

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Tunelador.*** El ankheg puede excavar en roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y deja un túnel de 10 pies de diámetro a su paso.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5 (con Ventaja si el objetivo está Agarrado por el ankheg), alcance de 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño por ácido. Si el objetivo es una criatura grande o menor, tiene el estado de Agarrado (CD de escape 13).

***Spray ácido (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 12, cada criatura en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho. *Falla:* 14 (4d6) Daño por ácido. *Éxito:* Mitad de daño.

# Asesino

## Asesino

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**16 **Iniciativa**+10 (20)

**HP**97 (15d8 + 30)

**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 + 0 | **Dex**18 | + 4 + 7 | **doen**14 | + 2 + 2 |
| INuevo Testamento16 | + 3 + 6 | **Oes**11 | + 0 + 0 | **doJa**10 | + 0 + 0 |

**Habilidades**Acrobacia +7, Percepción +6, Sigilo +10

**Resistencias**Veneno

**Engranaje**Ballesta ligera, espada corta, armadura de cuero tachonado **Sentido**Percepción pasiva 16 **Idiomas**Común, Jerga de ladrones **CR**8 (XP 3900; PB +3)

### Rasgos

***Evasión.***Si el asesino está sujeto a un efecto que le permite realizar una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibe daño si supera la tirada y solo la mitad si falla. No puede usar este rasgo si está incapacitado.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El asesino realiza tres ataques, utilizando Espada Corta o Ballesta Ligera en cualquier combinación.

***Espada corta.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies. *Golpear:*7 (1d6 + 4) de daño perforante más 17 (5d6) de daño por veneno, y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del asesino.

***Ballesta ligera.****Tirada de ataque a distancia:*+7, alcance 80/320 pies. *Golpear:*8 (1d8 + 4) de daño perforante más 21 (6d6) de daño por veneno.

### Acciones de bonificación

***Acción astuta.***El asesino realiza las acciones Correr, Desengancharse o Esconderse.

# Plantas despiertas

## Arbusto despertado

*Planta pequeña, neutra*

**C.A.**9 **Iniciativa**−1 (9)

**HP**10 (3d6)

**Velocidad**20 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**3 | − 4 − 4 | **Dex**8 | − 1 − 1 | **doen**11 | + 0 + 0 |
| INuevo Testamento10 | + 0 + 0 | **Oes**10 | + 0 + 0 | **doJa**6 | − 2 − 2 |

**Vulnerabilidades**Fuego

**Resistencias**Perforación

**Sentido**Percepción pasiva 10 **Idiomas**

Común más otro idioma **CR**0 (XP 10; PB +2)

### Comportamiento

***Rastrillo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+1, alcance 5 pies. *Golpear:*1 Daño cortante.

## Árbol despierto

*Planta enorme, neutral*

**C.A.**13 **Iniciativa**−2 (8)

**HP**59 (7d12 + 14)

**Velocidad**20 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 + 4 | **Dex**6 | − 2 − 2 | **doen**15 | + 2 + 2 |
| INuevo Testamento10 | + 0 + 0 | **Oes**10 | + 0 + 0 | **doJa**7 | − 2 − 2 |

**Vulnerabilidades**Fuego

**Resistencias**Contundente, Perforante

**Sentido**Percepción pasiva 10 **Idiomas**

Común más otro idioma **CR**2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies. *Golpear:*14 (3d6 + 4) Daño contundente.

## Pico de hacha

### Pico de hacha

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**19 (3d10 + 3)

**Velocidad**50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 + 2 | **Dex**12 | + 1 + 1 | **doen**12 | + 1 + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 − 4 | **Oes**10 | + 0 + 0 | **doJa**5 | − 3 − 3 |

**Sentido**Percepción pasiva 10

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Pico.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:*6 (1d8 + 2) Daño cortante.

### Azerbaiyán

#### Centinela de Azerbaiyán

*Elemental medio, Neutral legal*

**C.A.**17 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**39 (6d8 + 12)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**15 | + 2 | + 4 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**13 | + 1 | + 1 | **doJa**10 | + 0 | + 0 |

**Inmunidades**Fuego, Veneno; Envenenado **Sentidos**Percepción pasiva 11 **Idiomas**Primordial (Ignan)

**CR**2 (XP 450; PB +2)

##### Rasgos

***Aura de fuego.***Al final de cada uno de los turnos del azer, cada criatura elegida por el azer en una Emanación de 5 pies que se origina en el azer recibe 5 (1d10) puntos de daño de Fuego a menos que el azer tenga la condición Incapacitado.

***Iluminación.***El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en un radio de 10 pies adicionales.

##### Comportamiento

***Martillo ardiente.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*8 (1d10 + 3) de daño contundente más 3 (1d6) de daño por fuego.

# Balor

## Balor

*Demonio enorme, mal caótico*

**C.A.**19 **Iniciativa**+14 (24)

**HP**287 (23d12 + 138) **Velocidad**

40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**26 | + 8 | + 8 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**22 | + 6 | + 12 |
| INuevo Testamento20 | + 5 | + 5 | **Oes**16 | + 3 | + 9 | **doJa**22 | + 6 | + 6 |

**Habilidades**Percepción +9

**Resistencias**Frío, relámpago

**Inmunidades**Fuego, veneno; encantado, asustado, envenenado

**Sentidos**Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 19 **Idiomas** Abisal; telepatía 120 pies. **CR**19 (XP 22.000; PB +6)

##### Rasgos

***Estertores de muerte.***El balor explota cuando muere. *Tiro de salvación de destreza:*CD 20, cada criatura en una Emanación de 30 pies que se origina del balor. *Falla:*31 (9d6) de daño por fuego más 31 (9d6) de daño por fuerza. *Éxito:*Mitad de daño. *Fracaso o éxito:*Si el balor muere fuera del Abismo, gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar del Abismo.

***Aura de fuego.***Al final de cada uno de los turnos del balor, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada por el balor recibe 13 (3d8) puntos de daño de Fuego.

***Resistencia legendaria (3/día).***Si el balor falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.***El bálor tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

##### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El balor realiza un ataque de Látigo de Fuego y un ataque de Hoja Relámpago.

***Látigo de llamas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 30 pies. *Golpear:* 18 (3d6 + 8) de daño de Fuerza más 17 (5d6) de daño de Fuego. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, el bálor lo atrae hasta 25 pies (7,6 m) directamente hacia sí mismo, y el objetivo queda tumbado.

***Espada de relámpago.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies. *Golpear:*21 (3d8 + 8) de daño de Fuerza más 22 (4d10) de daño de Rayo, y el objetivo no puede realizar Reacciones hasta el comienzo del siguiente turno del balor.

##### Acciones de bonificación

***Teletransportarse.***El balor se teletransporta a sí mismo o a un demonio dispuesto a 10 pies de sí mismo hasta 60 pies a un espacio desocupado que el balor pueda ver.

# Bandidos

## Bandido

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**12 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 | + 0 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**10 | + 0 | + 0 |

**Engranaje**Armadura de cuero, ballesta ligera, cimitarra **Sentidos**Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común, Jerga de ladrones **CR**1/8 (XP 25; PB +2)

##### Comportamiento

***Cimitarra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies. *Golpear:*4 (1d6 + 1) Daño cortante.

***Ballesta ligera.****Tirada de ataque a distancia:*+3, alcance 80/320 pies. *Golpear:*5 (1d8 + 1) Daño perforante.

## Capitán bandido

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**15 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**52 (8d8 + 16)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | **Dex** | 16 | + 3 | **Con** | 14 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 14 | + 2 | **Int** | 11 | + 0 | **Cha** | 14 | + 2 |

**Habilidades** Atletismo +4, Engaño +4
**Engranaje** Pistola, cimitarra, armadura de cuero tachonado **Sentido** Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común, Jerga de ladrones **CR** 2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El bandido realiza dos ataques, utilizando Cimitarra y Pistola en cualquier combinación.

***Cimitarra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) Daño cortante.

***Pistola.*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 30/90 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) Daño perforante.

### Reacciones

***Parar.*** *Desencadenar:* El bandido es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma. *Respuesta:* El bandido agrega 2 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Diablo con púas

## Diablo con púas

*Demonio mediano (Diablo), Mal legal*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +3 (13)
**HP** 110 (13d8 + 52) **Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | **Dex** | 17 | + 3 | **Con** | 18 | + 4 |
| Nuevo Testamento | 12 | + 1 | **Int** | 14 | + 2 | **Cha** | 14 | + 2 |

**Habilidades** Engaño +5, Perspicacia +5, Percepción +8
**Resistencias** Frío
**Inmunidades** Fuego, Veneno; Envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos) Oscuridad); Percepción pasiva 18
**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies.
**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Piel con púas.*** Al comienzo de cada uno de sus turnos, el diablo inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que esté agarrando o a cualquier criatura que lo agarre.

***Restauración Diabólica.*** Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.*** El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El diablo realiza un ataque de Garras y un ataque de Cola, o realiza dos ataques de Lanzar Llamas.

***Garras.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 +3) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13) en ambas garras.

***Cola.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 10 pies. *Golpear:* 14 (2d10 + 3) Daño cortante.

***Lanzar llamas.*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 150 pies. *Golpear:* 17 (5d6) de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no se lleva puesto ni se transporta, empieza a arder.

# Basilisco

## Basilisco

*Monstruosidad Mediana, Sin Alineación*

**C.A.** 15 **Iniciativa** −1 (9)
**HP** 52 (8d8 + 16)
**Velocidad** 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | **Dex** | 8 | − 1 | **Con** | 15 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 2 | − 4 | **Int** | 8 | − 1 | **Cha** | 7 | − 2 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas** Ninguno
**CR** 3 (XP 700; PB +2)

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por veneno.

Acciones de bonificación

***Mirada petrificante (Recarga 4–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 12, cada criatura en un cono de 9 metros. Si el basilisco ve su reflejo en el cono, debe realizar esta tirada de salvación. *Primer fracaso:* El objetivo tiene la condición Restringido y repite la salvación al final de su siguiente turno si todavía está Restringido, terminando el efecto sobre sí mismo en caso de éxito. *Segundo fracaso:* El objetivo tiene la condición Petrificada en lugar de la condición Restringida.

# Diablo barbudo

## Diablo barbudo

*Demonio mediano (Diablo), Mal legal*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 58 (9d8 + 18)
**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | **Dex** | 15 | + 2 | **Con** | 15 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 9 | − 1 | **Int** | 11 | + 0 | **Cha** | 14 | + 2 |

**Resistencias** Frío
**Inmunidades** Fuego, veneno; asustado, envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos) Oscuridad); Percepción pasiva 10
**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies.
**CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.*** El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El diablo realiza un ataque con Barba y un ataque con Espada Infernal.

***Barba.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 +3) Daño penetrante y el objetivo queda envenenado hasta el inicio del siguiente turno del demonio. Hasta que este veneno termine, el objetivo no puede recuperar puntos de vida.

***Guja infernal.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 10 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura y no tiene una herida infernal, queda sujeto al siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 12. *Falla:* El objetivo recibe una herida infernal. Mientras está herido, pierde 5 (1d10) Puntos de Golpe al comienzo de cada turno. La herida se cierra después de 1 minuto, después de que un hechizo le restaure Puntos de Golpe, o después de que el objetivo o una criatura a 1,5 m o menos realice una acción para detener la herida, superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12.

# Behir

## Behir

*Enorme monstruosidad, mal neutral*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 168 (16d12 + 64) **Velocidad** 50 pies, subir 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 23 | +6 | +6 | **Dex** | 16 | +3 | +3 | **Con** | 18 | +4 | +4 |
| **Int** | Nuevo Testamento 7 | −2 | −2 | **Sab** | 14 | +2 | +2 | **Cha** | 12 | +1 | +1 |

**Habilidades** Percepción +6, Sigilo +7
**Inmunidades** Iluminación
**Sentido** Visión en la oscuridad 90 pies; Percepción pasiva 16
**Idiomas** Draconiano
**CR** 11 (XP 7200; PB +4)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El behir realiza un ataque de Mordisco y usa Constricción.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 19 (2d12 + 6) Daño perforante más 11 (2d10) de daño de rayo.

***Apretar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 18, una criatura grande o más pequeña que el behir puede ver dentro de un radio de 5 pies. *Falla:* 28 (5d8 + 6) de daño contundente. El objetivo está en estado de Agarrado (CD de escape 16) y en estado de Restringido hasta que termina el agarrón.

***Aliento de relámpago (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 16, cada criatura en una línea de 90 pies de largo por 5 pies de ancho. *Falla:* 66 (12d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

#### Acciones de bonificación

***Tragar.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 18, una criatura grande o más pequeña atrapada por el behir (el behir solo puede tener una criatura tragada a la vez). *Falla:* El behir se traga al objetivo, que ya no está Agarrado. Mientras está tragado, la criatura tiene las condiciones de Cegado y Restringido, tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos externos al behir, y recibe 21 (6d6) puntos de daño por Ácido al comienzo de cada turno del behir.

Si el behir recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de la criatura tragada, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al final de ese turno o regurgitar a la criatura, que cae en un espacio a menos de 3 metros del behir y queda tumbada. Si el behir muere, la criatura tragada deja de estar sujetada y puede escapar del cadáver usando 4,5 metros de movimiento, saliendo tumbada.

# Berserker

## Berserker

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 67 (9d8 + 27)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | +3 | +3 | **Dex** | 12 | +1 | +1 | **Con** | 17 | +3 | +3 |
| **Int** | Nuevo Testamento 9 | −1 | −1 | **Sab** | 11 | +0 | +0 | **Cha** | 9 | −1 | −1 |

**Engranaje** Hacha grande, armadura de piel **Sentido** Percepción pasiva 10
**Idiomas** Común
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Frenesí sangriento.*** Mientras está ensangrentado, el berserker tiene ventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación.

#### Comportamiento

***Hacha grande.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (1d12 + 3) Daño cortante.

# Dragones negros

## Dragón negro Wyrmling

*Dragón mediano (cromático), caótico malvado*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad** 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | **Dex**14 | + 2 | **Con**13 | + 1 |
| Nuevo Testamento10 | + 0 | **Ces**11 | + 0 | **Saj**13 | + 1 |
| | + 2 | | + 4 | | + 1 |
| | + 0 | | + 2 | | + 1 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +4

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;
Percepción pasiva 14

**Idiomas**Draconiano

**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 11, cada criatura en una línea de 15 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*22 (5d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

## Joven dragón negro

*Gran Dragón (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**127 (15d10 + 45)

**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **Con**17 | + 3 |
| Nuevo Testamento12 | + 1 | **Ces**11 | + 0 | **Saj**15 | + 2 |
| | + 4 | | + 5 | | + 3 |
| | + 1 | | + 3 | | + 2 |

**Habilidades**Percepción +6, Sigilo +5

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 16

**Idiomas**Común, Dracónico **CR**
7 (XP 2900; PB +3)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*9 (2d4 + 4) Daño cortante más 3 (1d6) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 14, cada criatura en una línea de 30 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*49 (14d6) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

## Dragón negro adulto

*Dragón enorme (cromático), caótico malvado*

**C.A.**19 **Iniciativa**+12 (22)

**HP**195 (17d12 + 85)

**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 | **Dex**14 | + 2 | **Con**21 | + 5 |
| Nuevo Testamento14 | + 2 | **Ces**13 | + 1 | **Saj**19 | + 4 |
| | + 6 | | + 7 | | + 5 |
| | + 2 | | + 6 | | + 4 |

**Habilidades**Percepción +11, Sigilo +7

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 21

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**14 (XP 11.500, o 13.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Flecha ácida*(versión de nivel 3).

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+11, alcance 10 pies.*Golpear:*13 (2d6 + 6) Daño cortante más 4 (1d8) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 18, cada criatura en una línea de 60 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*54 (12d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17, + 9 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:***Flecha ácida*(versión de nivel 3),*Detectar magia*,*Miedo* **1/Día Cada Uno:***Hablar con los muertos*,*Esfera vitriólica*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Nube de insectos.****Tiro de salvación de destreza:*CD 17, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies.*Falla:*22 (4d10) de daño por veneno y el objetivo tiene Desventaja en las tiradas de salvación para mantener la Concentración hasta el final de su siguiente turno. *Fracaso o éxito:*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Presencia espantosa.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Miedo*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón Negro Antiguo

*Dragón Gargantuesco (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.**22 **Iniciativa**+16 (26)

**HP**367 (21d20 + 147)

**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 | + 8 | **Dex** | 14 | + 2 | + 9 | **doen** | 25 | + 7 | + 7 |
| INuevo Testamento | 16 | + 3 | + 3 | **Oes** | 15 | + 2 | + 9 | **doJa** | 22 | + 6 | + 6 |

**Habilidades**Percepción +16, Sigilo +9

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 26

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**21 (XP 33.000, o 41.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Flecha ácida*(versión de nivel 4).

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+15, alcance 15 pies.*Golpear:*17 (2d8 + 8) Daño cortante más 9 (2d8) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 22, cada criatura en una línea de 90 pies de largo por 10 pies de ancho.*Falla:*67 (15d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 21, + 13 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:***Flecha ácida*(versión de nivel 4),*Detectar Magia*,*Miedo*

**1/Día Cada Uno:***Crear no muertos*,*Hablar con los muertos*,*Vitriólico Esfera*(versión de nivel 5)

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Nube de insectos.****Tiro de salvación de destreza:*CD 21, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies.*Falla:*33 (6d10) de daño por veneno y el objetivo tiene Desventaja en las tiradas de salvación para mantener la Concentración hasta el final de su siguiente turno.*Fracaso o éxito:*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Presencia espantosa.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Miedo*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Morcilla

## Morcilla

*Gran exudado desalineado*

**C.A.**7 **Iniciativa**−3 (7)

**HP**68 (8d10 + 24) **Velocidad**
20 pies, subir 20 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | + 3 | **Dex** | 5 | − 3 | − 3 | **doen** | 16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento | 1 | − 5 | − 5 | **Oes** | 6 | − 2 | − 2 | **doJa** | 1 | − 5 | − 5 |

**Inmunidades**Ácido, Frío, Rayo, Cortante; Encantado, Ensordecido, Agotamiento, Asustado, Agarrado, Derribado, Retenido

**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 8

**Idiomas**Ninguno

**CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Amorfo.***El pudín puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

***Forma corrosiva.***Una criatura que impacta el pudín con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo recibe 4 (1d8) puntos de daño por Ácido. La munición no mágica se destruye inmediatamente después de impactar el pudín e infligir daño. Cualquier arma no mágica recibe una penalización acumulativa de -1 a las tiradas de ataque inmediatamente después de infligir daño al pudín y entrar en contacto con él. El arma se destruye si la penalización llega a -5. La penalización se puede eliminar lanzando el*Ropa de repaso*hechizo sobre el arma.
En 1 minuto, el pudín puede comer 2 pies de madera o metal no mágico.

***Escalada de araña.***El pudín puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de los techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

#### Comportamiento

***Pseudópodo en disolución.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 10 pies.*Golpear:*17 (4d6 + 3) de daño por ácido. La armadura no mágica que lleva el objetivo sufre una penalización de -1 a la CA que ofrece. La armadura se destruye si la penalización reduce su CA a 10. La penalización se puede eliminar lanzando el *Ropa de repaso*hechizo sobre la armadura.

### Reacciones

***Dividir.****Desencadenar:*Mientras el pudín sea grande o mediano y tenga 10 o más puntos de vida, se ensangrentará o sufrirá daño de rayo o cortante.*Respuesta:* El pudín se divide en dos nuevos**Morcillas**Cada nuevo pudín es un tamaño más pequeño que el original y actúa según su iniciativa. El golpe del pudín original...

Los puntos se dividen equitativamente entre los nuevos postres (redondeando hacia abajo).

### Perro parpadeante

#### Perro parpadeante

*Fey mediano, legal bueno*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**22 (4d8 + 4)

**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | + 1 | **Dex**17 | + 3 | + 3 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**13 | + 1 | + 1 | **doJa**11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Blink Dog; entiende élfico y silvano pero
No puedo hablarlos
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d4 + 3) Daño perforante.

Acciones de bonificación

***Teletransportarse (Recarga 4–6).***El perro se teletransporta hasta 40 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

## Dragones azules

### Dragón azul joven

*Dragón mediano (cromático), legal maligno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**65 (10d8 + 20)

**Velocidad**30 pies, madriguera 15 pies, vuelo 60 pies.

| | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**10 | + 0 | + 2 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**11 | + 0 | + 2 | **doJa**15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +2
**Inmunidades**Iluminación
**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;
Percepción pasiva 14
**Idiomas**Draconiano
**CR**3 (XP 700; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*8 (1d10 + 3) Daño cortante más 3 (1d6) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:*CD 12, cada criatura en una línea de 30 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*21 (6d6) Daño por rayo.*Éxito:* Mitad de daño.

### Joven dragón azul

*Gran dragón (cromático), legal maligno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**152 (16d10 + 64)

**Velocidad**40 pies, madriguera 20 pies, vuelo 80 pies.

| | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**10 | + 0 | + 4 | **doen**19 | + 4 | + 4 |
| Inuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | **Oes**13 | + 1 | + 5 | **doJa**17 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Percepción +9, Sigilo +4
**Inmunidades**Iluminación
**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 19
**Idiomas**Común, Dracónico **CR**
9 (XP 5000; PB +4)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 10 pies.*Golpear:*12 (2d6 + 5) Daño cortante más 5 (1d10) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:*CD 16, cada criatura en una línea de 60 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*55 (10d10) Daño por rayo.*Éxito:*Mitad de daño.

### Dragón azul adulto

*Dragón enorme (cromático), legal maligno*

**C.A.**19 **Iniciativa**+10 (20)
**HP**212 (17d12 + 102)

**Velocidad**40 pies, madriguera 30 pies, vuelo 80 pies.

| | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**25 | + 7 | + 7 | **Dex**10 | + 0 | + 5 | **doen**23 | + 6 | + 6 |
| Inuevo Testamento16 | + 3 | + 3 | **Oes**15 | + 2 | + 7 | **doJa**20 | + 5 | + 5 |

**Habilidades**Percepción +12, Sigilo +5
**Inmunidades**Iluminación
**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 22
**Idiomas**Común, Dracónico
**CR**16 (XP 15.000, o 18.000 en guarida; PB +5)

Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Romper*.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+12, alcance 10 pies.*Golpear:*16 (2d8 + 7) Daño cortante más 5 (1d10) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:*DC 19, cada criatura en un tamaño de 90 pies de largo y 5 pies de alto.

Línea ancha. *Falla:* 60 (11d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 18):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Invisibilidad*, *Mano de mago*, *Romper*
**1/Día Cada Uno:** *Adivinación*, *Envío*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Vuelo camuflado.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Invisibilidad* sobre sí mismo, y puede volar hasta la mitad de su Velocidad de Vuelo. El dragón no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Estampido sónico.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Romper* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Golpe de cola.*** El dragón realiza un ataque Rend.

## Dragón azul antiguo

*Dragón Gigantesco (Cromático), Legal Maligno*

**C.A.** 22 **Iniciativa** +14 (24)
**HP** 481 (26d20 + 208)
**Velocidad** 40 pies, Madriguera 40 pies, Vuelo 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 29 | +9 | +9 | **Dex** 10 | +0 | +7 | **Con** 27 | +8 | +8 |
| Inuevo Testamento 18 | +4 | +4 | **Ies** 17 | +3 | +10 | **Int** 25 | +7 | +7 |

**Habilidades** Percepción +17, Sigilo +7
**Inmunidades** Iluminación
**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 27
**Idiomas** Común, Dracónico
**CR** 23 (XP 50.000, o 62.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Romper* (versión de nivel 3).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +16, alcance 15 pies. *Golpear:* 18 (2d8 + 9) Daño cortante más 11 (2d10) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 23, cada criatura en una línea de 120 pies de largo y 10 pies de ancho. *Falla:* 88 (16d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 22):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Invisibilidad*, *Mano de mago*, *Romper* (versión de nivel 3)
**1/Día Cada Uno:** *Adivinación*, *Envío*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Vuelo camuflado.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Invisibilidad* sobre sí mismo, y puede volar hasta la mitad de su Velocidad de Vuelo. El dragón no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Estampido sónico.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Romper* (Versión de nivel 3). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Golpe de cola.*** El dragón realiza un ataque Rend.

## Diablo de hueso

### Diablo de hueso

*Gran Demonio (Diablo), Legal Malvado*

**C.A.** 16 **Iniciativa** +7 (17)
**HP** 161 (17d10 + 68) **Velocidad** 40 pies, volar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | +4 | +8 | **Dex** 16 | +3 | +3 | **Con** 18 | +4 | +4 |
| Inuevo Testamento 13 | +1 | +5 | **Ies** 14 | +2 | +6 | **Int** 16 | +3 | +7 |

**Habilidades** Engaño +7, Perspicacia +6
**Resistencias** Frío
**Inmunidades** Fuego, Veneno; Envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos) Oscuridad); Percepción pasiva 12
**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies.
**CR** 9 (XP 5000; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.*** Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.*** El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El diablo realiza dos ataques de Garra y un ataque de Picadura Infernal.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 10 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño cortante.

***Picadura infernal.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 10 pies. *Golpear:* 15 (2d10 + 4) Daño perforante más 18 (4d8) Veneno

Daño, y el objetivo queda envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del demonio. Mientras esté envenenado, no puede recuperar puntos de vida.

## Dragones de bronce

### Dragón de bronce Wyrmling

*Dragón mediano (metálico), caótico bueno*

**C.A.**15 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**22 (4d8 + 4)

**Velocidad**30 pies, madriguera 15 pies, vuelo 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**10 | + 0 | + 2 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**11 | + 0 | + 2 | **doJa**13 | + 1 | + 1 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +2

**Inmunidades**Fuego

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;
Percepción pasiva 14

**Idiomas**Draconiano

**CR**1 (XP 200; PB +2)

Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d10 + 2) Daño cortante.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 11, cada criatura en una línea de 20 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*14 (4d6) Daño por fuego.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración del sueño.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 11, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repite la salvación.*Segundo fracaso:*El objetivo queda inconsciente durante 1 minuto. Este efecto termina si recibe daño o si una criatura a menos de 1,5 metros realiza una acción para despertarlo.

### Dragón de bronce joven

*Dragón grande (metálico), caótico bueno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**110 (13d10 + 39)

**Velocidad**40 pies, madriguera 20 pies, vuelo 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**10 | + 0 | + 3 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**11 | + 0 | + 3 | **doJa**15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +3

**Inmunidades**Fuego

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 16

**Idiomas**Común, Dracónico **CR**
6 (XP 2,300; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarro. Puede reemplazar dos ataques con Aliento Somnífero.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*15 (2d10 + 4) Daño cortante.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 14, cada criatura en una línea de 40 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*38 (11d6) Daño por fuego.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración del sueño.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repite la salvación.*Segundo fracaso:*El objetivo queda inconsciente durante 1 minuto. Este efecto termina si recibe daño o si una criatura a menos de 1,5 metros realiza una acción para despertarlo.

### Dragón de latón adulto

*Dragón enorme (metálico), caótico bueno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+10 (20)

**HP**172 (15d12 + 75)

**Velocidad**40 pies, madriguera 30 pies, vuelo 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 | + 6 | **Dex**10 | + 0 | + 5 | **doen**21 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | **Oes**13 | + 1 | + 6 | **doJa**17 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Historia +7, Percepción +11, Persuasión +8, Sigilo +5

**Inmunidades**Fuego

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 21

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**13 (XP 10 000, o 11 500 en guarida; PB +5)

Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Somnífero o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar*Rayo abrasador*.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+11, alcance 10 pies.*Golpear:*17 (2d10 + 6) Daño cortante más 4 (1d8) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 18, cada criatura en una línea de 60 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*45 (10d8) Daño por fuego.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración del sueño.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 18, cada criatura en un cono de 60 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repite la salvación.*Segundo fracaso:*El objetivo queda inconsciente durante 10 minutos. Este efecto termina si recibe daño o si una criatura a menos de 1,5 metros realiza una acción para despertarlo.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 16):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Ilusión menor*, *Rayo abrasador*, *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración o Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo), *Hablar con los animales*
**1/Día Cada Uno:** *Detectar pensamientos*, *Controlar el clima*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Luz resplandeciente.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador*.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

***Arenas abrasadoras.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 16, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies. *Falla:* 27 (6d8) de daño por fuego y la Velocidad del objetivo se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

## Dragón de bronce antiguo

*Dragón Gargantuesco (Metálico), Caótico Bueno*

**C.A.** 20 **Iniciativa** +12 (22)
**HP** 332 (19d20 + 133)

**Velocidad** 40 pies, Madriguera 40 pies, Vuelo 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 | **Dex** | 10 | + 0 | **doen** | 25 | + 7 |
| **Inuevo Testamento** | 16 | + 3 | **Oes** | 15 | + 2 | **doJa** | 22 | + 6 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 |
| **Inuevo Testamento** | 16 | + 3 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Dex** | 10 | + 0 |
| **Oes** | 15 | + 2 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **doen** | 25 | + 7 |
| **doJa** | 22 | + 6 |

**Habilidades** Historia +9, Percepción +14, Persuasión +12, Sigilo + 6
**Inmunidades** Fuego
**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 24
**Idiomas** Común, Dracónico
**CR** 20 (XP 25.000, o 33.000 en guarida; PB +6)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Somnífero o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar *Rayo abrasador* (versión de nivel 3).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 15 pies. *Golpear:* 19 (2d10 + 8) Daño cortante más 7 (2d6) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 21, cada criatura en una línea de 90 pies de largo por 5 pies de ancho. *Falla:* 58 (13d8) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración del sueño.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 21, cada criatura en un cono de 90 pies. *Falla:* El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repite la salvación. *Segundo fracaso:* El objetivo queda inconsciente durante 10 minutos. Este efecto termina si recibe daño o si una criatura a menos de 1,5 metros realiza una acción para despertarlo.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 20):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Ilusión menor*, *Rayo abrasador* (versión de nivel 3), *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración o Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo), *Hablar con los animales*
**1/Día Cada Uno:** *Controlar el clima*, *Detectar pensamientos*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Luz resplandeciente.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador* (versión de nivel 3).

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

***Arenas abrasadoras.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 20, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies. *Falla:* 36 (8d8) de daño por fuego y la Velocidad del objetivo se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Dragones de bronce

## Dragón de bronce Wyrmling

*Dragón mediano (metálico), legal bueno*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 39 (6d8 + 12)

**Velocidad** 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 10 | + 0 | **doen** | 15 | + 2 |
| **Inuevo Testamento** | 12 | + 1 | **Oes** | 11 | + 0 | **doJa** | 15 | + 2 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 |
| **Inuevo Testamento** | 12 | + 1 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Dex** | 10 | + 0 |
| **Oes** | 11 | + 0 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **doen** | 15 | + 2 |
| **doJa** | 15 | + 2 |

**Habilidades** Percepción +4, Sigilo +2
**Inmunidades** Iluminación
**Sentido** Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas** Draconiano
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) Daño cortante.

***Aliento de relámpago (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 12, cada criatura en una línea de 40 pies de largo por 5 pies de ancho. *Falla:* 16 (3d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento de repulsión.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 12, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* El objetivo es empujado hasta 30 pies lejos del dragón y tiene la condición Tumbado.

## Joven dragón de bronce

*Dragón grande (metálico), legal bueno*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 142 (15d10 + 60)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 21 | +5 | +5 | **Dex** | 10 | +0 | +3 | **doen** | 19 | +4 | +4 |
| Inuevo Testamento | 14 | +2 | +2 | **Oes** | 13 | +1 | +4 | **doja** | 17 | +3 | +3 |

**Habilidades** Perspicacia +4, Percepción +7, Sigilo +3

**Inmunidades** Iluminación

**Sentido** Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 17

**Idiomas** Común, Dracónico **CR** 8 (XP 3900; PB +3)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarro. Puede reemplazar uno de ellos con Aliento de Repulsión.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 10 pies. *Golpear:* 16 (2d10 + 5) Daño cortante.

***Aliento de relámpago (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 15, cada criatura en una línea de 60 pies de largo por 5 pies de ancho. *Falla:* 49 (9d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento de repulsión.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 15, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* El objetivo es empujado hasta 40 pies lejos del dragón y tiene la condición Tumbado.

## Dragón de bronce adulto

*Dragón enorme (metálico), legal bueno*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +10 (20)

**HP** 212 (17d12 + 102)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 25 | +7 | +7 | **Dex** | 10 | +0 | +5 | **doen** | 23 | +6 | +6 |
| Inuevo Testamento | 16 | +3 | +3 | **Oes** | 15 | +2 | +7 | **doja** | 20 | +5 | +5 |

**Habilidades** Perspicacia +7, Percepción +12, Sigilo +5

**Inmunidades** Iluminación

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 22

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 15 (XP 13.000, o 15.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento de Repulsión o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar *Perno guía* (versión de nivel 2).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +12, alcance 10 pies. *Golpear:* 16 (2d8 + 7) Daño cortante más 5 (1d10) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 19, cada criatura en una línea de 90 pies de largo por 5 pies de ancho. *Falla:* 55 (10d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento de repulsión.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 19, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* El objetivo es empujado hasta 60 pies lejos del dragón y queda tumbado.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17, + 10 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Perno guía* (versión de nivel 2), *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración o Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo), *Hablar con los animales*, *Taumaturgia* **1/Día Cada Uno:** *Detectar pensamientos*, *Respiración acuática*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Luz guía.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Perno guía* (versión de nivel 2).

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

***Tronido.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 17, cada criatura en una Esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 90 pies. *Falla:* 10 (3d6)

Daño de trueno y el objetivo queda ensordecido hasta el final de su siguiente turno.

## Dragón de bronce antiguo

*Dragón Gargantuesco (Metálico), Legal Bueno*

**C.A.**22 **Iniciativa**+14 (24)

**HP**444 (24d20 + 192)

**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 29 | + 9 | **Dex** | 10 | + 0 | **doen** | 27 | + 8 |
| INuevo Testamento | 18 | + 4 | **Oes** | 17 | + 3 | **doJa** | 25 | + 7 |
| | | + 4 | | | + 10 | | | + 7 |

**Habilidades**Perspicacia +10, Percepción +17, Sigilo +7

**Inmunidades**Iluminación

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 27

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**22 (XP 41.000, o 50.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento de Repulsión o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar*Perno guía*(versión de nivel 2).

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+16, alcance 15 pies.*Golpear:*18 (2d8 + 9) Daño cortante más 9 (2d8) de daño de rayo.

***Aliento de relámpago (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:*CD 23, cada criatura en una línea de 120 pies de largo y 10 pies de ancho.*Falla:*82 (15d10) Daño por rayo.*Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento de repulsión.****Tiro de salvación de fuerza:*CD 23, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:*El objetivo es empujado hasta 60 pies lejos del dragón y queda tumbado.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 22, + 14 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Perno guía*(versión de nivel 2), *Cambio de forma*(Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración o Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo),*Hablar con los animales*,*Taumaturgia* **1/Día Cada Uno:** *Detectar pensamientos*,*Control del agua*,*Adivinación*, *Respiración acuática*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Luz guía.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Perno guía*(versión de nivel 2).

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

***Tronido.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 22, cada criatura en una Esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 120 pies.*Falla:*13 (3d8) de daño por trueno y el objetivo tiene la condición Ensordecido hasta el final de su siguiente turno.

# Bugbears

## Bugbear Stalker

*Fey mediano (goblinoide), caótico malvado*

**C.A.**15 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**65 (10d8 + 20)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 14 | + 2 | **doen** | 14 | + 2 |
| INuevo Testamento | 11 | + 0 | **Oes** | 12 | + 1 | **doJa** | 11 | + 0 |
| | | + 3 | | | + 3 | | | + 4 |
| | | | | | | | | + 0 |

**Habilidades**Sigilo +6, Supervivencia +3

**Engranaje**Camisa de cadena, Jabalinas (6), Morningstar

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**Común, Goblin **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Secuestrar.***El bugbear no necesita gastar movimiento extra para mover a la criatura que está agarrando.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El bugbear realiza dos ataques con Jabalina o Estrella de la Mañana.

***Jabalina.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+5, alcance de 10 pies o rango de 30/120 pies.*Golpear:*13 (3d6 + 3) Daño perforante.

***Estrella de la mañana.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5 (con Ventaja si el objetivo está Agarrado por el osgo), alcance de 10 pies.*Golpear:* 12 (2d8 + 3) Daño perforante.

#### Acciones de bonificación

***Agarre rápido.****Tiro de salvación de destreza:*CD 13, una criatura mediana o más pequeña que el osgo puede ver dentro de 10 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Agarrado (escape CD 13).

## Guerrero Bugbear

*Fey mediano (goblinoide), caótico malvado*

**C.A.**14 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**33 (6d8 + 6)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**13 + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 8 | − 1 | − 1 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doja**9 − 1 | − 1 |

**Habilidades**Sigilo +6, Supervivencia +2 **Engranaje** Armadura de piel, martillos ligeros (3) **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Común, Goblin **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Secuestrar.***El bugbear no necesita gastar movimiento extra para mover a la criatura que está agarrando.

#### Comportamiento

***Agarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 10 pies.*Golpear:*9 (2d6 + 2) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 12).

***Martillo ligero.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+4 (con Ventaja si el objetivo está agarrado por el osgo), alcance de 10 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*9 (3d4 + 2) Daño contundente.

# Bulette

## Bulette

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.**17 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**94 (9d10 + 45) **Velocidad**40 pies, Madriguera de 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **doen**21 + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**5 − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +6
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de temblor 120 pies; Percepción pasiva 16
**Idiomas**Ninguno
**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***La bala realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*17 (2d12 + 4) Daño perforante.

***Salto mortal.***La bala gasta 5 pies de movimiento para saltar a un espacio dentro de los 15 pies que contiene una o más criaturas grandes o más pequeñas.*Tiro de salvación de destreza:*CD 15, cada criatura en el espacio de destino de la bala.*Falla:*19 (3d12) Daño contundente y El objetivo tiene la condición Prono.*Éxito:*La mitad del daño y el objetivo es empujado 5 pies lejos de la bala.

#### Acciones de bonificación

***Salto.***La bala salta hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.

# Centauro

## Soldado centauro

*Hada grande, Neutral Bueno*

**C.A.**16 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**45 (6d10 + 12)
**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**14 + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 9 | − 1 | − 1 | **Oes**13 | + 1 | + 1 | **doja**11 + 0 | + 0 |

**Habilidades**Atletismo +6, Percepción +3 **Engranaje**Coraza, arco largo, pica **Sentido**Percepción pasiva 13 **Idiomas**Élfico, silvano **CR**2 (XP 450; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El centauro realiza dos ataques, utilizando pica o arco largo en cualquier combinación.

***Lucio.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies.*Golpear:*9 (1d10 + 4) Daño perforante.

***Arco.****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 150/600 pies.*Golpear:*6 (1d8 + 2) Daño perforante.

#### Acciones de bonificación

***Carga pisoteadora (Recarga 5–6).***El centauro alcanza su Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad y puede moverse por los espacios de criaturas Medianas o menores. Cada criatura en cuyo espacio entre el centauro es objetivo una vez del siguiente efecto.*Tiro de salvación de fuerza:*DC 14.*Falla:*7 (1d6 + 4) de daño contundente y el objetivo tiene la condición de Tumbado.

## Cadena del diablo

### Cadena del diablo

*Demonio mediano (Diablo), Mal legal*

**C.A.**15 **Iniciativa**+5 (15)
**HP**85 (10d8 + 40)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **Con**18 | + 4 | + 7 |
| Nuevo Testamento11 | + 0 | + 0 | **Int**12 | + 1 | + 4 | **Car**14 | + 2 | + 2 |

**Resistencias**Contundente, frío, penetrante, cortante
**Inmunidades**Fuego, Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos)
Oscuridad); Percepción pasiva 11
**Idiomas**Infernal; telepatía 120 pies.
**CR**8 (XP 3900; PB +3)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.***Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.***El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El diablo realiza dos ataques en cadena y usa Conjurar Cadena Infernal.

***Cadena.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14) de una de dos cadenas, y tiene la condición de Restringido hasta que termine la presa.

***Conjurar Cadena Infernal.***El diablo conjura una cadena de fuego para atar a una criatura.*Tiro de salvación de destreza:* CD 15, una criatura que el diablo puede ver a 60 pies. *Falla:*9 (2d4 + 4) de daño por Fuego, y el objetivo queda Restringido hasta el final del siguiente turno del diablo, momento en el que la cadena desaparece. Si el objetivo es Grande o pequeño, el diablo lo mueve hasta 9 metros (30 pies) directamente hacia sí mismo.*Éxito:*La cadena desaparece.

### Reacciones

***Mirada desconcertante.****Desencadenar:*Una criatura que el diablo puede ver comienza su turno a 30 pies del diablo y puede verlo. *Respuesta—Tirada de salvación de Sabiduría:*CD 15, la criatura que activa el efecto.*Falla:*El objetivo tiene la condición Asustado hasta el final de su turno.*Éxito:* El objetivo es inmune a la Mirada desconcertante de este demonio durante 24 horas.

# Quimera

## Quimera

*Gran Monstruosidad, Mal Caótico*

**C.A.**14 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**114 (12d10 + 48) **Velocidad** 30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **Con**19 | + 4 | + 4 |
| Nuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Int**14 | + 2 | + 2 | **Car**10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +8
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 18 **Idiomas**Entiende Draconic pero no puede hablar **CR**6 (XP 2,300; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***La quimera realiza un ataque de ariete, uno de mordisco y uno de garra. Puede reemplazar el ataque de garra con Aliento de Fuego si está disponible.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies. *Golpear:*11 (2d6 + 4) de daño perforante, o 18 (4d6 + 4) de daño perforante si la quimera tenía Ventaja en la tirada de ataque.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d6 + 4) Daño cortante.

***RAM.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (1d12 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, queda tumbado.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 15, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:*31 (7d8) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.

# Chuul

## Chuul

*Gran aberración, mal caótico*

**C.A.**16 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**76 (9d10 + 27) **Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **Con**16 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 5 | − 3 | − 3 | **Int**11 | + 0 | + 0 | **Car**5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +4
**Inmunidades**Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Entiende el habla profunda pero no puede hablar **CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***El chuul puede respirar aire y agua.

***Magia de los sentidos.***El chuul detecta magia a menos de 36 metros de sí mismo. Este rasgo funciona de otra manera como...*Detectar magia* hechizo pero no es mágico en sí mismo.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El chuul realiza dos ataques de pinza y usa tentáculos paralizantes.

***Pinza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies.*Golpear:*9 (1d10 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14) por una de dos pinzas.

***Tentáculos paralizantes.****Tiro de salvación de Constitución:* CD 13, una criatura atrapada por el chuul.*Falla:*El objetivo está envenenado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada tiene éxito automáticamente. Mientras está envenenado, el objetivo está paralizado.

## Gólem de arcilla

### Gólem de arcilla

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**123 (13d10 + 52)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**20 | + 5 | + 5 | **Dex**9 | − 1 | − 1 | **doen**18 | + 4 | + 4 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Es**8 | − 1 | − 1 | **doJa**1 | − 5 | − 5 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante **Inmunidades** Ácido, Veneno, Psíquico; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, petrificado, envenenado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**9 (XP 5000; PB +4)

#### Rasgos

***Absorción de ácido.***Siempre que el gólem es sometido a daño ácido, no sufre daño y en su lugar recupera una cantidad de puntos de vida igual al daño ácido infligido.

***Enloquecido.***Siempre que el gólem comience su turno ensangrentado, tira 1d6. Con un 6, el gólem entra en estado de locura. En cada uno de sus turnos mientras está en estado de locura, el gólem ataca a la criatura más cercana que pueda ver. Si ninguna criatura está lo suficientemente cerca como para moverse y atacar, el gólem ataca a un objeto. Una vez que el gólem entra en estado de locura, continúa en estado de locura hasta que sea destruido o ya no esté ensangrentado.

***Forma inmutable.***El gólem no puede cambiar de forma.

***Resistencia mágica.***El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gólem realiza dos ataques de Golpe, o realiza tres ataques de Golpe si usó Acelerar este turno.

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (1d10 + 5) Daño contundente más 6 (1d12) de daño por ácido, y el máximo de Puntos de Golpe del objetivo disminuye en una cantidad igual al daño por ácido recibido.

#### Acciones de bonificación

***Apresurarse (Recarga 5–6).***El gólem realiza las acciones de Carrera y Desenganche.

# Cloaker

### Cloaker

*Gran aberración, neutral caótico*

**C.A.**14 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**91 (14d10 + 14) **Velocidad**

10 pies, volar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 13 | + 1 | + 1 | **Es**14 | + 2 | + 2 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Sigilo +5

**Inmunidades**Atemorizado

**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas**Discurso profundo, subcomún **CR**8 (XP 3900; PB +3)

#### Rasgos

***Sensibilidad a la luz.***Mientras está en Luz Brillante, el caparazón tiene Desventaja en las tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El camuflador realiza un ataque de acoplamiento y dos ataques de cola.

***Adjuntar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*13 (3d6 + 3) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, el manto se anexa a él. Mientras el manto esté anexado, el objetivo estará Cegado y no podrá realizar ataques de Anexión contra otros objetivos. Además, el manto reduce a la mitad el daño que recibe (redondeado hacia abajo), y el objetivo recibe la misma cantidad de daño.

El manto puede desprenderse gastando 1,5 metros de movimiento. El objetivo o una criatura a 1,5 metros de él puede realizar una acción para intentar desprenderse del manto, superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

***Cola.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies.*Golpear:*8 (1d10 + 3) Daño cortante.

#### Acciones de bonificación

***Gemir.****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 13, cada criatura en una Emanación de 60 pies que se origina del manto. *Falla:*El objetivo tiene la condición Asustado hasta el final del siguiente turno del caparazón.*Éxito:*El objetivo es inmune al gemido de este enmascarador durante las próximas 24 horas.

***Fantasmas (Se recargan después de un descanso corto o largo).***El manto lanza el*Imagen reflejada*Hechizo que no requiere componentes de hechizo y usa Sabiduría como habilidad para lanzar conjuros. El hechizo termina antes de tiempo si el manto comienza o termina su turno en Luz Brillante.

## Gigante de las nubes

### Gigante de las nubes

*Gigante enorme, neutral*

**C.A.**14 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**200 (16d12 + 96) **Velocidad**40 pies, volar 20 pies (flotar)

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**27 | + 8 | **Dex**10 | + 0 | **doen**22 | + 6 + 10 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | **Oes**16 | + 3 | **doJa**16 | + 3 + 3 |

**Habilidades**Perspicacia +7, Percepción +11 **Sentido**Percepción pasiva 21 **Idiomas**Común, Gigante

**CR**9 (XP 5000; PB +4)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gigante realiza dos ataques, usando Maza Atronadora o Nube de Trueno en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de Hechizos para lanzar *Nube de niebla*.

***Maza atronadora.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+12, alcance 10 pies.*Golpear:*21 (3d8 + 8) de daño contundente más 7 (2d6) de daño por trueno.

***Nube de tormenta.****Tirada de ataque a distancia:*+12, alcance 240 pies.*Golpear:*18 (3d6 + 8) puntos de daño por trueno y el objetivo queda incapacitado hasta el final de su siguiente turno.

***Lanzamiento de hechizos.***El gigante lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 15):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Nube de niebla*,*Luz* **1/Día**
**Cada Uno:***Controlar el clima*,*Forma gaseosa*, *Telequinesia*

Acciones de bonificación

***Paso Brumoso.***El gigante lanza el*Paso brumoso*hechizo, usando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Aciano

## Aciano

*Pequeña Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**22 (5d6 + 5)

**Velocidad**20 pies, volar 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**6 | − 2 | **Dex**12 | + 1 | **doen**12 | + 1 + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**5 | − 3 − 3 |

**Inmunidades**Petrificado

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

Comportamiento

***Mordedura petrificante.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:* 3 (1d4+1) de daño penetrante. Si el objetivo es una criatura, sufre el siguiente efecto.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 11.*Primer fracaso:*El objetivo está Restringido. Si aún está Restringido, repite la tirada de salvación al final de su siguiente turno, finalizando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.*Segundo fracaso:*El objetivo tiene el estado Petrificado, en lugar del estado Restringido, durante 24 horas.

# Plebeyo

## Plebeyo

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)

**HP**4 (1d8)

**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | **Dex**10 | + 0 | **doen**10 | + 0 + 0 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**10 | + 0 + 0 |

**Engranaje**Club

**Sentido**Percepción pasiva 10 **Idiomas**Común

**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Capacitación.***El plebeyo tiene competencia en una habilidad elegida por el DM y tiene Ventaja siempre que haga una prueba de característica usando esa habilidad.

Comportamiento

***Club.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*2 (1d4) Daño contundente.

# Dragones de cobre

## Dragón de cobre Wyrmling

*Dragón mediano (metálico), caótico bueno*

**C.A.**16 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**22 (4d8 + 4)

**Velocidad**30 pies, Escalada 30 pies, Vuelo 60 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | **Dex**12 | + 1 | **doen**13 | + 1 + 1 |
| INuevo Testamento14 | + 2 | **Oes**11 | + 0 | **doJa**13 | + 1 + 1 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +3

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas**Draconiano

**CR**1 (XP 200; PB +2)

Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d10 + 2) Daño cortante.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 11, cada criatura en una línea de 20 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*18 (4d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración lenta.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 11, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:*El objetivo no puede realizar Reacciones; su Velocidad se reduce a la mitad; y puede realizar una acción o una Acción Bonus en su turno, pero no ambas. Este efecto dura hasta el final de su siguiente turno.

## Dragón de cobre joven

*Dragón grande (metálico), caótico bueno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**119 (14d10 + 42)

**Velocidad**40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 19 | + 4 | + 4 | **Dex** | 12 | + 1 | + 4 | **doen** | 17 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento | 16 | + 3 | + 3 | **Oes** | 13 | + 1 | + 4 | **doja** | 15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 17

**Idiomas**Común, Dracónico **CR**
7 (XP 2900; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarro. Puede reemplazar uno de ellos con Aliento Ralentizador.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*15 (2d10 + 4) Daño cortante.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 14, cada criatura en una línea de 40 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*40 (9d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración lenta.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:*El objetivo no puede realizar Reacciones; su Velocidad se reduce a la mitad; y puede realizar una acción o una Acción Bonus en su turno, pero no ambas. Este efecto dura hasta el final de su siguiente turno.

## Dragón de cobre adulto

*Dragón enorme (metálico), caótico bueno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+11 (21)

**HP**184 (16d12 + 80)

**Velocidad**40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 23 | + 6 | + 6 | **Dex** | 12 | + 1 | + 6 | **doen** | 21 | + 5 | + 5 |
| Inuevo Testamento | 18 | + 4 | + 4 | **Oes** | 15 | + 2 | + 7 | **doja** | 18 | + 4 | + 4 |

**Habilidades**Engaño +9, Percepción +12, Sigilo +6

**Inmunidades**Ácido

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 22

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**14 (XP 11.500, o 13.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Ralentizador o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar*Pico mental*(versión de nivel 4).

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+11, alcance 10 pies.*Golpear:*17 (2d10 + 6) Daño cortante más 4 (1d8) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 18, cada criatura en una línea de 60 pies de largo por 5 pies de ancho.*Falla:*54 (12d8) Daño por ácido.*Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración lenta.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 18, cada criatura en un cono de 60 pies.*Falla:*El objetivo no puede realizar Reacciones; su Velocidad se reduce a la mitad; y puede realizar una acción o una Acción Bonus en su turno, pero no ambas. Este efecto dura hasta el final de su siguiente turno.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Pico mental*(versión de nivel 4), *Ilusión menor*,*Cambio de forma*(Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:***Mayor Restauración*,*Imagen principal*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Magia risueña.****Tiro de salvación de Carisma:*CD 17, una criatura que el dragón puede ver dentro de 90 pies.*Falla:*24 (7d6) de daño psíquico. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo tira 1d6 cada vez que realiza una prueba de característica o una tirada de ataque y resta el resultado a la tirada del D20.*Fracaso o éxito.*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Sacudida mental.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar*Pico mental*(Versión de nivel 4). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón de cobre antiguo

*Dragón Gargantuesco (Metálico), Caótico Bueno*

**C.A.** 21 **Iniciativa** +15 (25)

**HP** 367 (21d20 + 147)

**Velocidad** 40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 | **Dex** | 12 | + 1 | **Con** | 25 | + 7 |
| Nuevo Testamento | 20 | + 5 | **Int** | 17 | + 3 | **Sab** | 22 | + 6 |
| | | + 5 | | | + 10 | | | + 6 |
| | | | | | | **Car** | 17 | + 3 |

**Habilidades** Engaño +13, Percepción +17, Sigilo +8

**Inmunidades** Ácido

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 27

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 21 (XP 33.000, o 41.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Ralentizador o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar *Pico mental* (versión de nivel 5).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +15, alcance 15 pies. *Golpear:* 19 (2d10 + 8) Daño cortante más 9 (2d8) de daño ácido.

***Aliento ácido (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 22, cada criatura en una línea de 90 pies de largo por 10 pies de ancho. *Falla:* 63 (14d8) Daño por ácido. *Éxito:* Mitad de daño.

***Respiración lenta.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 22, cada criatura en un cono de 90 pies. *Falla:* El objetivo no puede realizar Reacciones; su Velocidad se reduce a la mitad; y puede realizar una acción o una Acción Bonus en su turno, pero no ambas. Este efecto dura hasta el final de su siguiente turno.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 21):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Pico mental* (versión de nivel 5), *Ilusión menor*, *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:** *Mayor Restauración*, *Imagen principal*, *Imagen del proyecto*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Magia risueña.*** *Tiro de salvación de Carisma:* CD 21, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies. *Falla:* 31 (9d6) de daño psíquico. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo tira 1d8 cada vez que realiza una prueba de característica o una tirada de ataque y resta el resultado a la tirada del D20. *Fracaso o éxito.* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Sacudida mental.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Pico mental* (Versión de nivel 5). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Couatl

## Couatl

*Celestial medio, legal bueno*

**C.A.** 19 **Iniciativa** +5 (15)

**HP** 60 (8d8 + 24) **Velocidad** 30 pies, volar 90 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | **Dex** | 20 | + 5 | **Con** | 17 | + 3 |
| Nuevo Testamento | 18 | + 4 | **Int** | 20 | + 5 | **Sab** | 18 | + 4 |
| | | + 4 | | | + 7 | | | + 4 |
| | | | | | | **Car** | 4 | + 2 |

**Resistencias** Contundente, Perforante, Cortante

**Inmunidades** Psíquico, Radiante

**Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas** Todos; telepatía 120 pies. **CR** 4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Mente protegida.*** Los pensamientos del couatl no pueden leerse de ningún modo, y otras criaturas pueden comunicarse con él telepáticamente sólo si él se lo permite.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 11 (1d12 + 5) Daño perforante y el objetivo tiene la condición Envenenado hasta el final del siguiente turno del couatl.

***Apretar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 15, una criatura mediana o más pequeña que el couatl puede ver dentro de 5 pies. *Falla:* 8 (1d6 + 5) de daño contundente. El objetivo está en estado de Agarrado (CD de escape 13) y en estado de Restringido hasta que termina el agarrón.

***Lanzamiento de hechizos.*** El couatl lanza uno de los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes de conjuro y usando Sabiduría como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuro CD 15):

**A voluntad:** *Detectar el mal y el bien*, *Detectar magia*, *Detectar Pensamientos*, *Cambio de forma* (Solo en forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales con el hechizo.

y no se requiere concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:** *Crear alimentos y agua*, *Sueño*, *Mayor que Restauración*, *Adivinación*, *Dormir*

Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (2/Día).*** Los elencos de cuatl *Bendecir*, *Restauración menor*, o *Santuario*, que no requiere componentes de hechizo y utiliza la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Garra rastrera

## Enjambre de garras rastreras

*Enjambre mediano de diminutos no muertos, Neutral Malvado*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 49 (11d8)

**Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 14 | +2 | Dex | 14 | +2 | doen | 11 | +0 |
| Inuevo Testamento | 5 | −3 | Oes | 10 | +0 | doja | 4 | −3 |

**Resistencias** Contundente, Perforante, Cortante

**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, Agarrado, Incapacitado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Derribado, Sujeto, Aturdido **Sentido** Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Entiende común pero no puede hablar **CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Enjambre.*** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para una criatura Diminuta. El enjambre no puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

Comportamiento

***Enjambre de manos que agarran.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 20 (4d8 + 2) de daño necrótico, o 11 (2d8 + 2) de daño necrótico si el enjambre está ensangrentado. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, queda tumbado.

# Cultistas

## Cultista

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 9 (2d8)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 11 | +0 | Dex | 12 | +1 | doen | 10 | +0 |
| Inuevo Testamento | 10 | +0 | Oes | 11 | +2 | doja | 10 | +0 |

**Habilidades** Engaño +2, Religión +2

**Engranaje** Armadura de cuero, hoz

**Sentido** Percepción pasiva 10

**Idiomas** Común

**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

Comportamiento

***Hoz ritual.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 3 (1d4 + 1) Daño cortante más 1 daño necrótico.

## Fanático cultista

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 44 (8d8 + 8)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 11 | +0 | Dex | 14 | +2 | doen | 12 | +1 |
| Inuevo Testamento | 10 | +0 | Oes | 14 | +4 | doja | 13 | +1 |

**Habilidades** Engaño +3, Persuasión +3, Religión +2

**Engranaje** Símbolo sagrado, armadura de cuero

**Sentido** Percepción pasiva 12 **Idiomas** Común

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Espada del pacto.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño cortante más 7 (2d6) Daño necrótico.

***Lanzamiento de hechizos.*** El cultista lanza uno de los siguientes hechizos, usando Sabiduría como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 12, +4 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Luz*, *Taumaturgia* **2/Día:** *Dominio*

**1/Día:** *Retener a la persona*

Acciones de bonificación

***Arma Espiritual (2/Día).*** El cultista lanza el *Arma espiritual* hechizo, usando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Manto Oscuro

## Manto Oscuro

*Pequeña aberración, desalineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 22 (5d6 + 5)

**Velocidad** 10 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | + 3 | **Dex** | 12 | + 1 | + 1 | **doen** | 13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento | 2 | − 4 | − 4 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** | 5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Sigilo +3
**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

Comportamiento

***Aplastar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6 + 3) Daño contundente y el manto oscuro se anexa al objetivo. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor y el manto oscuro obtuvo Ventaja en la tirada de ataque, cubre al objetivo, que está Cegado y se asfixia mientras el manto oscuro está anexado de esta manera.

Mientras está unido a un objetivo, el manto oscuro solo puede atacarlo, pero tiene ventaja en sus tiradas de ataque. Su velocidad se reduce a 0, no puede beneficiarse de ninguna bonificación a su velocidad y se mueve con el objetivo.

Una criatura puede realizar una acción para intentar desprenderse del manto oscuro, con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 exitosa. En su turno, el manto oscuro puede desprenderse usando 5 pies de movimiento.

***Aura de oscuridad (1/día).***Oscuridad Mágica llena una Emanación de 4,5 metros que se origina en el Manto Oscuro. Este efecto dura mientras el Manto Oscuro mantenga la Concentración en ella, hasta 10 minutos. La Visión en la Oscuridad no puede penetrar esta área, y ninguna luz puede iluminarla.

## Perro de la muerte

### Perro de la muerte

*Monstruosidad Media, Neutral Malvado*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**39 (6d8 + 12)
**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | + 2 | **Dex** | 14 | + 2 | + 2 | **doen** | 14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento | 3 | − 4 | − 4 | **Oes** | 13 | + 1 | + 1 | **doja** | 6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +4
**Inmunidades**Cegado, encantado, ensordecido, asustado, Aturdido, inconsciente
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Ninguno
**CR**1 (XP 200; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El perro de la muerte realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*4 (1d4 + 2) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura, sufre el siguiente efecto.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 12. *Primer fracaso:*El objetivo está envenenado. Mientras está envenenado, su máximo de puntos de vida... máximo no vuelve a la normalidad al finalizar un descanso prolongado, y repite la salvación cada 24 horas que transcurren, finalizando el efecto sobre sí mismo en caso de éxito.*Fallos posteriores:*El máximo de puntos de golpe del objetivo envenenado disminuye en 5 (1d10).

# Deva

## Deva

*Celestial Medio (Ángel), Legal Bueno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**229 (27d8 + 108) **Velocidad**30 pies, volar 90 pies (flotar)

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 18 | + 4 | + 4 | **doen** | 18 | + 4 | + 4 |
| INuevo Testamento | 17 | + 3 | + 3 | **Oes** | 20 | + 5 | + 9 | **doja** | 20 | + 5 | + 9 |

**Habilidades**Perspicacia +9, Percepción +9
**Resistencias**Radiante
**Inmunidades**Encantado, Agotamiento, Asustado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 19 **Idiomas**Todos; telepatía 120 pies. **CR**10 (XP 5,900; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Exaltada.***Si el deva muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece y gana uno nuevo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar del Monte Celestia.

***Resistencia mágica.***El deva tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El deva realiza dos ataques con la Maza Sagrada.

***Maza sagrada.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 18 (4d8) de daño radiante.

***Lanzamiento de hechizos.***El deva lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17):

**A voluntad:***Detectar el mal y el bien*,*Cambio de forma*(Bestia o Solo forma humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del hechizo y no se requiere concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el hechizo)
**1/Día Cada Uno:***Comuna*,*Resucitar a los muertos*

Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (2/Día).***El deva lanza*Curar heridas*, *Restauración menor*, o *Eliminar maldición*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Djinn

## Djinn

*Elemental grande (Genio), Neutral*

**C.A.**17 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**218 (19d10 + 114) **Velocidad**30 pies, volar 90 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**15 | + 2 | + 6 | **doen**22 | + 6 | + 6 |
| Inuevo Testamento15 | + 2 | + 2 | **Oes**16 | + 3 | + 7 | **doJa**20 | + 5 | + 5 |

**Inmunidades**Relámpago, trueno **Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 13 **Idiomas**Primordial (Auran) **CR**11 (XP 7200; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Elemental.***Si el djinn muere fuera del Plano Elemental del Aire, su cuerpo se disuelve en niebla y gana un nuevo cuerpo en 1d4 días, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Plano del Aire.

***Resistencia mágica.***El djinn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Deseos.***El genio tiene un 30 por ciento de posibilidades de saberlo.*Desear*Hechizo. Si el djinni lo conoce, solo puede lanzarlo en nombre de una criatura no genio que comunique un deseo de forma que el djinni pueda entender. Si el djinni lanza el hechizo para la criatura, no sufre ninguna de las tensiones del hechizo. Una vez que lo ha lanzado tres veces, no puede volver a hacerlo durante 365 días.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El djinn realiza tres ataques, utilizando Hoja Tormenta o Rayo Tormenta en cualquier combinación.

***Espada de tormenta.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 5 pies. *Golpear:*12 (2d6 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de rayo.

***Rayo de tormenta.****Tirada de ataque a distancia:*+9, alcance 120 pies. *Golpear:*13 (3d8) de daño de trueno. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

***Crea un torbellino.***El djinn conjura un torbellino en un punto visible a menos de 36 metros. El torbellino llena un cilindro de 6 metros de radio y 18 metros de altura centrado en ese punto. El torbellino dura hasta que la concentración del djinn en él termina. El djinn puede mover el torbellino hasta 6 metros al comienzo de cada turno.

Siempre que el torbellino entre en el espacio de una criatura o una criatura entre en el torbellino, esa criatura queda sujeta al siguiente efecto.*Tiro de salvación de fuerza:* CD 17 (una criatura realiza esta salvación solo una vez por turno y el djinn no se ve afectado).*Falla:*Mientras está en el torbellino, el objetivo está Restringido y se mueve con él. Al comienzo de cada turno, el objetivo Restringido recibe 21 (6d6) Truenos.

Daño. Al final de cada turno, el objetivo repite la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.

***Lanzamiento de hechizos.***El djinn lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17):

**A voluntad:***Detectar el mal y el bien*,*Detectar magia* **2/Día cada uno:***Crear alimentos y agua*(puede crear vino en lugar de agua),*Lenguas*,*Paseo del viento*

**1/Día Cada Uno:***Creación*,*Forma gaseosa*,*Invisibilidad*,*Importante Imagen*,*Cambio de plano*

# Doble

## Doble

*Monstruosidad media, neutral*

**C.A.**14 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**52 (8d8 + 16)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 | + 0 | **Dex**18 | + 4 | + 4 | **doen**14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento11 | + 0 | + 0 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**14 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Engaño +6, Perspicacia +3 **Inmunidades**Encantado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**Común más otros tres idiomas **CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El doppelganger realiza dos ataques de Golpe y usa Rostro Inquietante si está disponible.

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6 (con Ventaja durante la primera ronda de cada combate), alcance de 5 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño contundente.

***Leer pensamientos.***El doppelganger lanza*Detectar pensamientos*, no requiere componentes de hechizo y utiliza Carisma como habilidad para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 12).

***Rostro inquietante (Recarga 6).****Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 12, cada criatura en una Emanación de 15 pies originada por el doppelganger que puede ver al doppelganger. *Falla:*El objetivo está Asustado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

### Acciones de bonificación

***Cambio de forma.***El doppelgänger se transforma en un humanoide mediano o pequeño, o recupera su forma original. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño, son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Tortuga dragón

## Tortuga dragón

*Dragón gigantesco, neutral*

**C.A.**20 **Iniciativa**+6 (16)

**HP**356 (23d20 + 115) **Velocidad**
20 pies, nadar 50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**25 | + 7 | **Dex**10 | + 0 | **doen**20 | + 5 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**12 | + 1 | **doJa**12 | + 1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| + 7 | **Dex**10 | + 0 | + 0 |
| + 0 | **Oes**12 | + 1 | + 7 |
| | **doJa**12 | + 1 | + 1 |

| | |
|---|---|
| + 5 | + 11 |

**Resistencias**Fuego
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**Dracónico, Primordial (Aquan) **CR**17 (XP 18.000; PB +6)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Mordisco. Puede reemplazar uno de ellos con un ataque de Cola.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+13, alcance 15 pies. *Golpear:*23 (3d10 + 7) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por fuego. Estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño por fuego.

***Cola.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+13, alcance 15 pies.*Golpear:*18 (2d10 + 7) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, queda tumbado.

***Aliento de vapor (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 19, cada criatura en un cono de 60 pies. *Falla:* 56 (16d6) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.*Fracaso o éxito:*Estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño de fuego.

# Dretch

## Dretch

*Pequeño Demonio, Mal Caótico*

**C.A.**11 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**18 (4d6 + 4)
**Velocidad**20 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**11 | + 0 | **doen**12 | + 1 |
| Inuevo Testamento 5 | − 3 | **Oes**8 | − 1 | **doJa**3 | − 4 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| + 1 | **Dex**11 | + 0 | + 0 |
| − 3 | **Oes**8 | − 1 | − 1 |
| | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

| | |
|---|---|
| + 1 | + 1 |

**Resistencias**Frío, fuego, relámpago
**Inmunidades**Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas**Abisal; telepatía 60 pies (solo funciona con criaturas que entienden Abisal)
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*4 (1d6 + 1) Daño cortante.

***Nube Fétida (1/Día).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 11, cada criatura en una Emanación de 10 pies que se origina en el dretch.*Falla:*El objetivo está envenenado hasta el final de su siguiente turno. Mientras está envenenado, la criatura puede realizar una acción o una acción adicional en su turno (no ambas), y no puede realizar reacciones.

# Drider

## Drider

*Gran Monstruosidad, Mal Caótico*

**C.A.**19 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**123 (13d10 + 52) **Velocidad**
30 pies, subir 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | **Dex**19 | + 4 | **doen**18 | + 4 |
| Inuevo Testamento13 | + 1 | **Oes**16 | + 3 | **doJa**12 | + 1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| + 3 | **Dex**19 | + 4 | + 4 |
| + 1 | **Oes**16 | + 3 | + 3 |
| | **doJa**12 | + 1 | + 1 |

| | |
|---|---|
| + 4 | + 4 |

**Habilidades**Percepción +6, Sigilo +10
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 16 **Idiomas**Élfico, Infracomún **CR**6 (XP 2,300; PB +3)

### Rasgos

***Escalada de araña.***El draco puede escalar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Sensibilidad a la luz solar.***Mientras está bajo la luz del sol, la dracaena tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque.

***Caminante web.***La dridera ignora las restricciones de movimiento causadas por las redes y conoce la ubicación de cualquier otra criatura en contacto con la misma red.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***La dracaena realiza tres ataques, utilizando Pata delantera o Explosión venenosa en cualquier combinación.

***Pata delantera.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*13 (2d8 + 4) Daño perforante.

***Explosión de veneno.****Tirada de ataque a distancia:*+6, alcance 120 pies.*Golpear:* 13 (3d6 + 3) Daño por veneno.

### Acciones de bonificación

***Magia de la Reina Araña (Recarga 5–6).***El drider lanza*Oscuridad*, *Fuego de hadas*, o*Web*, que no requiere componentes materiales y utiliza Sabiduría como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuro CD 14).

# druida

## druida

*Humanoide mediano o pequeño (druida), neutral*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**44 (8d8 + 8)

**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 + 0 | **Dex**12 | + 1 + 1 | **doen**13 | + 1 + 1 |
| INuevo Testamento12 | + 1 + 1 | **Oes**16 | + 3 + 3 | **doja**11 | + 0 + 0 |

**Habilidades**Medicina +5, Naturaleza +3, Percepción +5 **Engranaje**Armadura de cuero tachonado **Sentido** Percepción pasiva 15 **Idiomas**Común, Druídico, Silvano **CR**2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El druida realiza dos ataques, utilizando Bastón de Vid o Fuego Etéreo Verde en cualquier combinación.

***Personal de la vid.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) Daño contundente más 2 (1d4) de daño por veneno.

***Viento verde.****Tirada de ataque a distancia:*+5, alcance 90 pies. *Golpear:* 10 (3d6) Daño radiante.

***Lanzamiento de hechizos.***El druida lanza uno de los siguientes conjuros, usando Sabiduría como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuro CD 13):

**A voluntad:***Druidcraft*,*Hablar con los animales*
**2/Día cada uno:***Enredar*,*Onda de trueno* **1/Día Cada Uno:***Mensajero animal*,*Largo-zancudo*,*Rayo de luna*

# Dríada

## Dríada

*Fey mediano, neutral*

**C.A.**16 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**22 (5d8)

**Velocidad**30 pies.

| | MOD AHORRAR | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 + 0 | **Dex**12 | + 1 + 1 | **doen**11 | + 0 + 0 |
| INuevo Testamento14 | + 2 + 2 | **Oes**15 | + 2 + 2 | **doja**18 | + 4 + 4 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas**Élfico, silvano **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.***La dríade tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Habla con las bestias y las plantas.***La dríade puede comunicarse con las bestias y las plantas como si compartieran un idioma.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***La dríada realiza un ataque de Latigazo de Vid o Explosión de Espinas, y puede usar Lanzamiento de Hechizos para lanzar *Monstruo encantador*.

***Pestañas de vid.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies. *Golpear:*8 (1d8 + 4) Daño cortante.

***Explosión de espinas.****Tirada de ataque a distancia:*+6, alcance 60 pies. *Golpear:*7 (1d6 + 4) Daño perforante.

***Lanzamiento de hechizos.***La dríade lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 14):

**A voluntad:***Amistad animal*,*Monstruo encantador*(dura 24 horas; termina antes si la dríada lanza el hechizo nuevamente), *Druidcraft*
**1/Día Cada Uno:***Enredar*,*Pase sin dejar rastro*

Acciones de bonificación

***Paso del árbol.***Si está a 5 pies de un árbol grande o más grande, la dríada se teletransporta a un espacio desocupado a 5 pies de un segundo árbol grande o más grande que esté a 60 pies del árbol anterior.

# Elemental de la Tierra

## Elemental de la Tierra

*Elemental grande, neutral*

**C.A.**17 **Iniciativa**−1 (9)
**HP**147 (14d10 + 70) **Velocidad**30 pies, Madriguera de 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**20 | + 5 + 5 | **Dex**8 | − 1 − 1 | **doen**20 | + 5 + 5 |
| INuevo Testamento 5 | − 3 − 3 | **Oes**10 | + 0 + 0 | **doja**5 | − 3 − 3 |

**Vulnerabilidades**Trueno
**Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Paralizado, Petrificado, Envenenado, inconsciente
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido del temblor 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Primordial (Terrano)
**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Deslizamiento de la Tierra.***El elemental puede excavar en tierra y piedra no mágicas y sin trabajar. Al hacerlo, no altera el material que recorre.

***Monstruo de asedio.***El elemental inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El elemental realiza dos ataques, utilizando Golpe o Lanzamiento de Roca en cualquier combinación.

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 10 pies.*Golpear:*14 (2d8 + 5) Daño contundente.

***Lanzamiento de roca.*** *Tirada de ataque a distancia:* +8, alcance 60 pies. *Golpear:* 8 (1d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

# Efreeti

## Efreeti

*Elemental grande (Genio), Neutral*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 212 (17d10 + 119) **Velocidad** 40 pies, volar 60 pies (flotar)

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 22 | + 6 | **Dex** 12 | + 1 | **Con** 24 | + 7 |
| Inuevo Testamento 16 | + 3 | **Ces** 15 | + 2 | **Caja** 19 | + 4 |
| | + 6 | | + 1 | | + 7 |
| | + 3 | | + 2 | | + 4 |

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas** Primordial (Ignan) **CR** 11 (XP 7200; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Elemental.*** Si el efreeti muere fuera del Plano Elemental del Fuego, su cuerpo se disuelve en cenizas y gana un nuevo cuerpo en 1d4 días, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Plano del Fuego.

***Resistencia mágica.*** El efreeti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Deseos.*** El efreeti tiene un 30 por ciento de posibilidades de saberlo. *Desear* Hechizo. Si el efreeti lo conoce, solo puede lanzarlo en nombre de una criatura no genio que comunique un deseo de forma que el efreeti pueda comprender. Si el efreeti lanza el hechizo para la criatura, no sufre ninguna de las tensiones del hechizo. Una vez que lo ha lanzado tres veces, no puede volver a hacerlo durante 365 días.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El efreeti realiza tres ataques, utilizando Hoja Calentada o Lanzamiento de Llamas en cualquier combinación.

***Cuchilla calentada.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d6 + 6) Daño cortante más 13 (2d12) Daño de fuego.

***Lanzar llamas.*** *Tirada de ataque a distancia:* +8, alcance 120 pies. *Golpear:* 24 (7d6) Daño por fuego.

***Lanzamiento de hechizos.*** El efreeti lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 16):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Elementalismo*

**1/Día Cada Uno:** *Forma gaseosa*, *Invisibilidad*, *Imagen principal*, *Cambio de plano*, *Lenguas*, *Muro de fuego* (versión de nivel 7)

# Erinias

## Erinias

*Demonio mediano (Diablo), Mal legal*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +7 (17)

**HP** 178 (21d8 + 84) **Velocidad** 30 pies, volar 60 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | + 4 | **Dex** 16 | + 3 | **Con** 18 | + 4 |
| Inuevo Testamento 14 | + 2 | **Ces** 14 | + 2 | **Caja** 18 | + 4 |
| | + 7 | | + 7 | | + 8 |
| | + 2 | | + 2 | | + 8 |

**Habilidades** Percepción +6, Persuasión +8

**Resistencias** Frío

**Inmunidades** Fuego, Veneno; Envenenado **Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 16

**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies. **CR** 12 (XP 8,400; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.*** Si el erinyes muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.*** La erinyes tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Cuerda mágica.*** La erinyes posee una cuerda mágica. Mientras la porta, puede usar la acción Cuerda Enredadora. La cuerda tiene CA 20, PS 90 e inmunidad al veneno y al daño psíquico. La cuerda se convierte en polvo si sus Puntos de Golpe se reducen a 0, si se encuentra a más de 1,5 metros de la erinyes durante 1 hora o más, o si la erinyes muere. Si la cuerda se daña o se destruye, la erinyes puede restaurarla por completo al finalizar un Descanso Corto o Largo.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La erinyes realiza tres ataques con Espada Marchita y puede usar Cuerda Enredadora.

***Espada fulminante.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño cortante más 11 (2d10) Daño necrótico.

***Cuerda enredadora (requiere cuerda mágica).*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 16, una criatura que las erinyes pueden ver dentro de 120 pies. *Falla:* 14 (4d6) de daño de Fuerza, y el objetivo tiene la condición Restringido hasta que se destruye la cuerda, la erinyes usa una Acción Bonus para liberar al objetivo, o la erinyes usa Cuerda Enredadora nuevamente.

### Reacciones

***Parar.*** *Desencadenar:* El erinyes es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma. *Respuesta:* Las erinyes añaden 4 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Ettercap

## Ettercap

*Monstruosidad Media, Neutral Malvado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**44 (8d8 + 8)

**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 7 | − 2 | − 2 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doja**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas**Ninguno

**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Escalada de araña.***El ettercap puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Caminante web.***El ettercap ignora las restricciones de movimiento causadas por las redes y conoce la ubicación de cualquier otra criatura en contacto con la misma red.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El ettercap realiza un ataque de Mordisco y un ataque de Garra.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño por veneno, y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del ettercap.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (2d4 + 2) Daño cortante.

***Hilo Web (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 12, una criatura grande o más pequeña que el ettercap puede ver dentro de un radio de 30 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Restringido hasta que se destruye la red (CA 10; PV 5; Vulnerabilidad al daño de Fuego; Inmunidad al daño contundente, Veneno y Psíquico).

### Acciones de bonificación

***Carrete.***El ettercap atrae a una criatura que se encuentre a 30 pies de él y que esté restringida por su hilo de tela hasta 25 pies directamente hacia él.

# Ettin

## Ettin

*Gran Gigante, Mal Caótico*

**C.A.**12 **Iniciativa**−1 (9)

**HP**85 (10d10 + 30)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +4

**Inmunidades**Cegado, encantado, ensordecido, asustado, Aturdido, inconsciente

**Engranaje**Hacha de batalla, Estrella de la mañana

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas**Gigante

**CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El ettin realiza un ataque con Hacha de batalla y un ataque con Estrella matutina.

***Hacha de batalla.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*14 (2d8 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

***Estrella de la mañana.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*14 (2d8 + 5) de daño perforante y el objetivo tiene Desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de su siguiente turno.

# Elemental de fuego

## Elemental de fuego

*Elemental grande, neutral*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**93 (11d10 + 33)

**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**17 | + 3 | + 3 | **doen**16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**7 | − 2 | − 2 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante **Inmunidades** Fuego, Veneno; Agotamiento, Agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Decúbito Prono, Sujeto, Inconsciente **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Primordial (Ignan) **CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Aura de fuego.***Al final de cada turno del elemental, cada criatura en una Emanación de 3 metros que se origina en él recibe 5 (1d10) puntos de daño por Fuego. Las criaturas y los objetos inflamables en la Emanación empiezan a arder.

***Forma de fuego.***El elemental puede moverse por un espacio de hasta 2,5 cm sin gastar movimiento adicional, y puede entrar en el espacio de una criatura y detenerse allí. La primera vez que entra en el espacio de una criatura en un turno, esta recibe 5 (1d10) puntos de daño por Fuego.

***Iluminación.***El elemental arroja Luz brillante en un radio de 30 pies y Luz tenue en un radio adicional de 30 pies.

***Susceptibilidad al agua.*** El elemental sufre 3 (1d6) puntos de daño por frío por cada 5 pies que se mueva en el agua o por cada galón de agua que le salpique.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El elemental realiza dos ataques de Quemadura.

***Quemar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura o un objeto inflamable, empieza a arder.

## Gigante de fuego

### Gigante de fuego

*Gigante enorme, legal malvado*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 162 (13d12 + 78)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| Str | 25 | + 7 |
| Nuevo Testamento | 10 | + 0 |
| Dex | 9 | − 1 |
| Es | 14 | + 2 |
| doen | 23 | + 6 |
| doja | 13 | + 1 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| Str | 25 | + 7 |
| Nuevo Testamento | 10 | + 0 |
| Dex | 9 | + 3 |
| Es | 14 | + 2 |
| doen | 23 | + 10 |
| doja | 13 | + 5 |

**Habilidades** Atletismo +11, Percepción +6

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Percepción pasiva 16

**Idiomas** Gigante

**CR** 9 (XP 5000; PB +4)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El gigante realiza dos ataques, utilizando Espada de Fuego o Lanzamiento de Martillo en cualquier combinación.

***Espada de fuego.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +11, alcance 10 pies. *Golpear:* 21 (4d6 + 7) Daño cortante más 10 (3d6) Daño de fuego.

***Lanzamiento de martillo.*** *Tirada de ataque a distancia:* +11, alcance 60/240 pies. *Golpear:* 23 (3d10 + 7) de daño contundente más 4 (1d8) de daño por Fuego, y el objetivo es empujado hasta 15 pies directamente lejos del gigante y tiene Desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de su siguiente turno.

# Gólem de carne

### Gólem de carne

*Construcción media, neutral*

**C.A.** 9 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 127 (15d8 + 60)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| Str | 19 | + 4 |
| Nuevo Testamento | 6 | − 2 |
| Dex | 9 | − 1 |
| Es | 10 | + 0 |
| doen | 18 | + 4 |
| doja | 5 | − 3 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| Str | 19 | + 4 |
| Nuevo Testamento | 6 | − 2 |
| Dex | 9 | − 1 |
| Es | 10 | + 0 |
| doen | 18 | + 4 |
| doja | 5 | − 3 |

**Inmunidades** Rayo, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, petrificado, envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Entiende el idioma común y otro idioma.

pero no puedo hablar

**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

Rasgos

***Aversión al fuego.*** Si el gólem recibe daño de fuego, tiene Desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

***Enloquecido.*** Siempre que el gólem comience su turno ensangrentado, tira 1d6. Con un 6, el gólem entra en estado de furia. En cada uno de sus turnos mientras está en estado de furia, el gólem ataca a la criatura más cercana que pueda ver. Si ninguna criatura está lo suficientemente cerca como para moverse y atacar, el gólem ataca a un objeto. Una vez que el gólem entra en estado de furia, permanece así hasta que es destruido o deja de estar ensangrentado.

El creador del gólem, si se encuentra a menos de 18 metros del gólem berserker, puede intentar calmarlo realizando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15; el gólem debe poder oír a su creador. Si esta prueba tiene éxito, el gólem deja de estar berserker hasta el comienzo de su siguiente turno, momento en el que reanuda la tirada para el rasgo Berserker si sigue ensangrentado.

***Forma inmutable.*** El gólem no puede cambiar de forma.

***Absorción de rayos*** Siempre que el gólem es sometido a daño de rayo, recupera una cantidad de puntos de vida igual al daño de rayo infligido.

***Resistencia mágica.*** El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El golem realiza dos ataques de golpe.

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 4 (1d8) de daño por rayo.

# Gigante de hielo

### Gigante de hielo

*Gigante enorme, neutral malvado*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 149 (13d12 + 65)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | +6 | +6 | **Dex**9 | −1 | −1 | **do**en21 | +5 | +8 |
| Nuevo Testamento 9 | −1 | −1 | **O**es10 | +0 | +3 | **do**ja12 | +1 | +4 |

**Habilidades**Atletismo +9, Percepción +3
**Inmunidades**Frío
**Sentido**Percepción pasiva 13
**Idiomas**Gigante
**CR**8 (XP 3900; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gigante realiza dos ataques, utilizando Hacha de Hielo o Gran Arco en cualquier combinación.

***Hacha de hielo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 10 pies. *Golpear:*19 (2d12 + 6) de daño cortante más 9 (2d8) de daño por frío.

***Gran Arco.****Tirada de ataque a distancia:*+9, alcance 150/600 pies. *Golpear:*17 (2d10 + 6) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por frío y la Velocidad del objetivo disminuye en 10 pies hasta el final de su siguiente turno.

Acciones de bonificación

***Grito de guerra (Recarga 5–6).***El gigante o una criatura de su elección que pueda verlo u oírlo gana 16 (2d10 + 5) Puntos de Golpe Temporales y tiene Ventaja en las tiradas de ataque hasta el comienzo del siguiente turno del gigante.

## Hongos

### Hongo chillón

*Planta mediana, sin alinear*

**C.A.**5 **Iniciativa**−5 (5)
**HP**13 (3d8)
**Velocidad**5 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**1 | −5 | −5 | **Dex**1 | −5 | −5 | **do**en10 | +0 | +0 |
| Nuevo Testamento 1 | −5 | −5 | **O**es3 | −4 | −4 | **do**ja1 | −5 | −5 |

**Inmunidades**Cegado, encantado, ensordecido, asustado
**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 6 **Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 0; PB +2)

Reacciones

***Grito.****Desencadenar:*Una criatura o una fuente de Luz Brillante se mueve a 30 pies del chillón.*Respuesta:*El chillón emite un chillido audible a 300 pies de sí mismo durante 1 minuto o hasta que muere.

### Hongo violeta

*Planta mediana, sin alinear*

**C.A.**5 **Iniciativa**−5 (5)
**HP**18 (4d8)
**Velocidad**5 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**3 | −4 | −4 | **Dex**1 | −5 | −5 | **do**en10 | +0 | +0 |
| Nuevo Testamento 1 | −5 | −5 | **O**es3 | −4 | −4 | **do**ja1 | −5 | −5 |

**Inmunidades**Cegado, encantado, ensordecido, asustado
**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 6 **Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El hongo realiza dos ataques de Toque Podrido.

***Toque podrido.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 10 pies. *Golpear:* 4 (1d8) Daño necrótico.

# Gárgola

### Gárgola

*Elemental medio, Caótico maligno*

**C.A.**15 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**67 (9d8 + 27) **Velocidad**
30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | +2 | +2 | **Dex**11 | +0 | +0 | **do**en16 | +3 | +3 |
| Nuevo Testamento 6 | −2 | −2 | **O**es11 | +0 | +0 | **do**ja7 | −2 | −2 |

**Habilidades**Sigilo +4
**Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Petrificado, Envenenado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Primordial (Terrano) **CR**2 (XP 450; PB +2)

Rasgos

***Sobrevuelo.***La gárgola no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***La gárgola realiza dos ataques de garra.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (2d4 + 2) Daño cortante.

# Cubo gelatinoso

### Cubo gelatinoso

*Gran exudado desalineado*

**C.A.**6 **Iniciativa**−4 (6)
**HP**63 (6d10 + 30)
**Velocidad**15 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**3 | − 4 | − 4 | **do**en20 | + 5 | + 5 |
| Inuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oe**s6 | − 2 | − 2 | **do**ja1 | − 5 | − 5 |

**Inmunidades**Ácido; Cegado, Encantado, Ensordecido, Agotamiento, miedo, postrado
**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 8
**Idiomas**Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Cubo de lodo.***El cubo ocupa todo su espacio y es transparente. Otras criaturas pueden entrar en él, pero quien lo haga quedará sujeto a la habilidad "Engullir" del cubo y tendrá Desventaja en la tirada de salvación.

Las criaturas dentro del cubo tienen Cobertura Total, y el cubo puede albergar una criatura Grande o hasta cuatro criaturas Medianas o Pequeñas dentro de sí a la vez.

Como acción, una criatura a 5 pies del cubo puede sacar una criatura o un objeto del cubo si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12, y el que la saca sufre 10 (3d6) puntos de daño por Ácido.

***Transparente.***Incluso cuando el cubo esté a la vista de todos, una criatura debe tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para notar el cubo si la criatura no ha presenciado su movimiento o cualquier otra acción.

#### Comportamiento

***Seudópodo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*12 (3d6 + 2) Daño por ácido.

***Sumergir.***El cubo se mueve hasta alcanzar su Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad. Puede moverse a través de los espacios de criaturas Grandes o pequeñas si tiene espacio en su interior para contenerlas (ver el rasgo Cubo de Moco).*Tiro de salvación de destreza:*CD 12, cada criatura en cuyo espacio entra el cubo por primera vez durante este movimiento.*Falla:*10 (3d6) de daño por ácido y el objetivo queda engullido. Un objetivo engullido se asfixia, no puede lanzar hechizos con componente verbal, está en estado de Restringido y sufre 10 (3d6) de daño por ácido al comienzo de cada turno del cubo. Cuando el cubo se mueve, el objetivo engullido se mueve con él. Un objetivo engullido puede intentar escapar realizando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Con éxito, el objetivo escapa y entra en la casilla desocupada más cercana.*Éxito:*Mitad de daño y el objetivo se mueve a un espacio libre a 1,5 metros del cubo. Si no hay espacio libre, el objetivo falla la tirada.

## Fantasma

### Fantasma

*No-muerto mediano, mal caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**36 (8d8)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**17 | + 3 | + 3 | **do**en10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento11 | + 0 | + 0 | **Oe**s10 | + 0 | + 2 | **do**ja8 | − 1 | − 1 |

**Resistencias**Necrótico
**Inmunidades**Veneno; Encantado, Agotamiento, Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Común
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Hedor.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 10, cualquier criatura que comience su turno en una Emanación de 5 pies originada por el ghast.*Falla:*El objetivo tiene la condición Envenenado hasta el comienzo de su siguiente turno.*Éxito:*El objetivo es inmune al hedor de este fantasma durante 24 horas.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) Daño perforante más 9 (2d8) Daño necrótico.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (2d6 + 3) Daño cortante. Si el objetivo no es un No Muerto, sufre el siguiente efecto.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 10.*Falla:*El objetivo tiene la condición Paralizada hasta el final de su siguiente turno.

## Fantasma

### Fantasma

*No muerto mediano, neutral*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**45 (10d8)
**Velocidad**5 pies, volar 40 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**7 | − 2 | − 2 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **do**en10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oe**s12 | + 1 | + 1 | **do**ja17 | + 3 | + 3 |

**Resistencias**Ácido, Contundente, Frío, Fuego, Rayo, Perforante, cortante, trueno
**Inmunidades**Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, Agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Derribado, Retenido
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Vista etérea.***El fantasma puede ver 60 pies en el Plano Etéreo cuando está en el Plano Material.

***Movimiento incorpóreo.***El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran Terreno Difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El fantasma realiza dos ataques de Toque Marchitante.

***Toque fulminante.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 19 (3d10 + 3) Daño necrótico.

***Etereidad.*** El fantasma lanza el *Etereidad* Hechizo que no requiere componentes de hechizo y usa Carisma como habilidad para lanzar hechizos. El fantasma es visible en el Plano Material mientras está en el Borde Etéreo y viceversa, pero no puede afectar ni ser afectado por nada en el otro plano.

***Rostro Horrible.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 13, cada criatura en un cono de 60 pies que pueda ver al fantasma y no sea un no muerto. *Falla:* 10 (2d6 + 3) de daño psíquico y el objetivo tiene la condición Asustado hasta el comienzo del siguiente turno del fantasma. *Éxito:* El objetivo es inmune al Rostro Horrible de este fantasma durante 24 horas.

***Posesión (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de Carisma:* CD 13, un humanoide que el fantasma puede ver dentro de un radio de 5 pies. *Falla:* El objetivo es poseído por el fantasma; este desaparece, quedando incapacitado y perdiendo el control de su cuerpo. El fantasma controla el cuerpo, pero el objetivo conserva la consciencia. No puede ser objetivo de ningún ataque, hechizo ni efecto, excepto los que tengan como objetivo específico a no muertos. Las estadísticas del fantasma son las mismas, excepto que usa la Velocidad del objetivo poseído, así como sus modificadores de Fuerza, Destreza y Constitución.

La posesión dura hasta que el cuerpo queda con 0 Puntos de Golpe o el fantasma se marcha como Acción Adicional. Al terminar la posesión, el fantasma aparece en un espacio desocupado a menos de 1,5 metros del objetivo, quien queda inmune a su Posesión durante 24 horas.

*Éxito:* El objetivo es inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas.

### Demonio necrófago

**Demonio necrófago**

*No-muerto mediano, mal caótico*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 22 (5d8)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | +1 | **Dex** | 15 | +2 | **doen** | 10 | +0 |
| Inuevo Testamento 7 | | −2 | **Oes** | 10 | +0 | **doja** | 6 | −2 |

**Inmunidades** Veneno; Encantado, Agotamiento, Envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas** Común
**CR** 1 (XP 200; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El ghoul realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño necrótico.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no es un no-muerto ni un elfo, sufre el siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 10. *Falla:* El objetivo tiene la condición Paralizada hasta el final de su siguiente turno.

# Farfullante

## Farfullante

*Aberración media, neutral caótico*

**C.A.** 9 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 52 (7d8 + 21) **Velocidad** 20 pies, nadar 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | +0 | **Dex** | 8 | −1 | **doen** | 16 | +3 |
| Inuevo Testamento 3 | | −4 | **Oes** | 10 | +0 | **doja** | 6 | −2 |

**Inmunidades** Propenso
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

Rasgos

***Terreno aberrante.*** El terreno en una emanación de 10 pies que se origina en la desembocadura es Terreno Difícil.

***Balbuceo.*** El hablante balbucea incoherentemente aunque no tenga la condición de Incapacitado. *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 10, cualquier criatura que comience su turno a 20 pies o menos del balbuceador mientras esté balbuceando. *Falla:* El objetivo tira 1d8 para determinar qué hace durante el turno actual:

**1–4.** El objetivo no hace nada.

**5–6.** El objetivo no realiza ninguna acción o realiza una Acción Bonus y utiliza todo su movimiento para moverse en una dirección aleatoria. **7–8.** El objetivo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que corre. criatura determinada dentro de su alcance o no hace nada si no puede realizar tal ataque.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (2d6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, queda tumbado. El objetivo muere si este ataque reduce sus Puntos de Golpe a 0. Su cuerpo es absorbido por el bocado, dejando solo el equipo.

***Saliva cegadora (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 10, cada criatura en una Esfera de 10 pies de radio centrada en un punto dentro de los 30 pies. *Falla:* 7 (2d6) de daño radiante y el objetivo tiene la condición de Cegado hasta el final del siguiente turno del bocazas.

# Glabrezu

## Glabrezu

*Gran Demonio, Mal Caótico*

**C.A.**17 **Iniciativa**+6 (16)
**HP**189 (18d10 + 90)
**Velocidad**40 pies.

| | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|
| **Str**20 | + 5 | + 9 |
| Inuevo Testamento19 | + 4 | + 4 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **Dex**15 | + 2 + 2 |
| **Oes**17 | + 3 + 7 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **doen**21 | + 5 + 9 |
| **doja**16 | + 3 + 7 |

**Habilidades**Engaño +7, Percepción +7
**Resistencias**Frío, fuego, relámpago
**Inmunidades**Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 17 **Idiomas**Abisal; telepatía 120 pies. **CR**9 (XP 5000; PB +4)

### Rasgos

***Restauración demoníaca.***Si el glabrezu muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Abismo.

***Resistencia mágica.***El glabrezu tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El glabrezu realiza dos ataques de pinza y utiliza Golpe o Lanzamiento de hechizos.

***Pinza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 10 pies.*Golpear:*16 (2d10 + 5) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 15) por una de dos pinzas.

***Aporrear.****Tiro de salvación de destreza:*CD 17, una criatura atrapada por el glabrezu.*Falla:*15 (3d6 + 5) Daño contundente.*Éxito:*Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.***El glabrezu lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan la Inteligencia como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuro CD 16):

**A voluntad:***Oscuridad*,*Detectar magia*,*Disipar magia* **1/ Día Cada Uno:***Confusión*,*Volar*,*Palabra de poder aturdir*

# Gladiador

## Gladiador

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**16 **Iniciativa**+5 (15)
**HP**112 (15d8 + 45)
**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **Str**18 | + 4 + 7 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 + 0 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **Dex**15 | + 2 + 5 |
| **Oes**12 | + 1 + 4 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **doen**16 | + 3 + 6 |
| **doja**15 | + 2 + 2 |

**Habilidades**Atletismo +10, Rendimiento +5 **Engranaje** Escudo, lanzas (3), armadura de cuero tachonado
**Sentido**Percepción pasiva 11 **Idiomas**Común

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gladiador realiza tres ataques con lanza. Puede reemplazar uno de ellos con un Golpe de escudo.

***Lanza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+7, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño perforante.

***Golpe de escudo.****Tiro de salvación de fuerza:*CD 15, una criatura a 5 pies que el gladiador pueda ver.*Falla:*9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, queda tumbado.

### Reacciones

***Parar.****Desencadenar:*El gladiador es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma.*Respuesta:*El gladiador añade 3 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Gnoll

## Guerrero gnoll

*Demonio mediano, mal caótico*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**27 (6d8)
**Velocidad**30 pies.

| | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **Dex**12 | + 1 + 1 |
| **Oes**10 | + 0 + 0 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| **doen**11 | + 0 + 0 |
| **doja**7 | − 2 − 2 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Gnoll
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño perforante.

***Arco de hueso.****Tirada de ataque a distancia:*+3, alcance 150/600 pies. *Golpear:*6 (1d10 + 1) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Rampage (1/día).***Inmediatamente después de infligir daño a una criatura que ya está ensangrentada, el gnoll se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarrar.

# Duendes

## Esbirro duende

*Pequeño Fey (Goblinoide), Neutral Caótico*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**7 (2d6)

**Velocidad**30 pies.

| | MOD | AHORRAR | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**8 | − 1 | − 1 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**8 | − 1 | − 1 | **doja**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Sigilo +6
**Engranaje**Dagas (3)
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas**Común, Goblin **CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Comportamiento

***Daga.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+4, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*4 (1d4 + 2) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Escape ágil.***El duende realiza la acción de Desengancharse o Esconderse.

## Guerrero goblin

*Pequeño Fey (Goblinoide), Neutral Caótico*

**C.A.**15 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**10 (3d6)

**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**8 | − 1 | − 1 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**8 | − 1 | − 1 | **doja**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Sigilo +6
**Engranaje**Armadura de cuero, cimitarra, escudo, arco corto **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas**Común, Goblin **CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Cimitarra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño cortante, más 2 (1d4) Daño cortante si la tirada de ataque tuvo Ventaja.

***Arco corto.****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 80/320 pies. *Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 2 (1d4) de daño perforante si la tirada de ataque tuvo Ventaja.

### Acciones de bonificación

***Escape ágil.***El duende realiza la acción de Desengancharse o Esconderse.

## Jefe Goblin

*Pequeño Fey (Goblinoide), Neutral Caótico*

**C.A.**17 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**21 (6d6)

**Velocidad**30 pies.

| | MOD | AHORRAR | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**8 | − 1 | − 1 | **doja**10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Sigilo +6
**Engranaje**Camisa de malla, cimitarra, escudo, arco corto **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas**Común, Goblin **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El duende realiza dos ataques, utilizando cimitarra o arco corto en cualquier combinación.

***Cimitarra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño cortante, más 2 (1d4) Daño cortante si la tirada de ataque tuvo Ventaja.

***Arco corto.****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 80/320 pies. *Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 2 (1d4) de daño perforante si la tirada de ataque tuvo Ventaja.

### Acciones de bonificación

***Escape ágil.***El duende realiza la acción de Desengancharse o Esconderse.

### Reacciones

***Ataque de redirección.****Desencadenar:*Una criatura que el trasgo pueda ver realiza una tirada de ataque contra ella.*Respuesta:*El goblin elige un aliado Pequeño o Mediano a menos de 1,5 metros de él. El goblin y ese aliado intercambian posiciones, y este se convierte en el objetivo del ataque.

# Dragones dorados

## Dragón dorado Wyrmling

*Dragón mediano (metálico), legal bueno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**60 (8d8 + 24)

**Velocidad**30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | + 4 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | **Oes**11 | + 0 | + 2 | **doja**16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +4
**Inmunidades**Fuego
**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Draconiano
**CR**3 (700 XP; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (1d10 + 4) Daño cortante.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 13, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 22 (4d10) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento debilitante.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 13, cada criatura que no esté actualmente afectada por este aliento en un cono de 15 pies. *Falla:* El objetivo tiene Desventaja en las tiradas de Fuerza de 1D20 y resta 2 (1d4) a sus tiradas de daño. Repite la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Después de 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

## Dragón dorado joven

*Dragón grande (metálico), legal bueno*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +6 (16)

**HP** 178 (17d10 + 85)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 23 | + 6 | + 6 | **Dex** | 14 | + 2 | + 6 | **doen** | 21 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento | 16 | + 3 | + 3 | **Oes** | 13 | + 1 | + 5 | **doja** | 20 | + 5 | + 5 |

**Habilidades** Perspicacia +5, Percepción +9, Persuasión +9, Sigilo +6

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 19

**Idiomas** Común, Dracónico **CR**
10 (XP 5,900; PB +4)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarro. Puede reemplazar uno de ellos con Aliento Debilitador.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 17 (2d10 + 6) Daño cortante.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 17, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* 55 (10d10) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento debilitante.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 17, cada criatura que no esté actualmente afectada por este aliento en un cono de 30 pies. *Falla:* El objetivo tiene Desventaja en las tiradas de Fuerza de 1D20 y resta 3 (1d6) a sus tiradas de daño. Repite la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Después de 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

## Dragón dorado adulto

*Dragón enorme (metálico), legal bueno*

**C.A.** 19 **Iniciativa** +14 (24)

**HP** 243 (18d12 + 126)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 | + 8 | **Dex** | 14 | + 2 | + 8 | **doen** | 25 | + 7 | + 7 |
| INuevo Testamento | 16 | + 3 | + 3 | **Oes** | 15 | + 2 | + 8 | **doja** | 24 | + 7 | + 7 |

**Habilidades** Perspicacia +8, Percepción +14, Persuasión +13, Sigilo + 8

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 24

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 17 (XP 18.000, o 20.000 en guarida; PB +6)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de (A) Lanzamiento de hechizos para lanzar *Perno guía* (versión de nivel 2) o (B) Aliento debilitador.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 10 pies. *Golpear:* 17 (2d8 + 8) Daño cortante más 4 (1d8) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 21, cada criatura en un cono de 60 pies. *Falla:* 66 (12d10) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 21, + 13 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Perno guía* (versión de nivel 2), *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:** *Golpe de llama*, *Zona de la Verdad*

***Aliento debilitante.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 21, cada criatura que no esté actualmente afectada por este aliento en un cono de 60 pies. *Falla:* El objetivo tiene Desventaja en las tiradas de Fuerza de 1D20 y resta 3 (1d6) a sus tiradas de daño. Repite la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Después de 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Desterrar.****Tiro de salvación de Carisma:*CD 21, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies.*Falla:*10 (3d6) de daño de Fuerza, y el objetivo tiene la condición Incapacitado y es transportado a un semiplano inofensivo hasta el comienzo del siguiente turno del dragón, momento en el cual reaparece en un espacio desocupado elegido por el dragón dentro de los 120 pies del dragón.*Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Luz guía.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Perno guía*(versión de nivel 2).

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón dorado antiguo

*Dragón Gargantuesco (Metálico), Legal Bueno*

**C.A.**22 **Iniciativa**+16 (26)

**HP**546 (28d20 + 252)

**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**30 | + 10 | + 10 | **Dex**14 | + 2 | + 9 | **do**en29 | + 9 | + 9 |
| Inuevo Testamento18 | + 4 | + 4 | **O**es17 | + 3 | + 10 | **do**ja28 | + 9 | + 9 |

**Habilidades**Perspicacia +10, Percepción +17, Persuasión +16, Sigilo + 9

**Inmunidades**Fuego

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 27

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**24 (XP 62.000, o 75.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de (A) Lanzamiento de hechizos para lanzar*Perno guía*(versión de nivel 4) o (B) Aliento debilitador.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+17 para golpear, alcance 15 pies. *Golpear:*19 (2d8 + 10) de daño cortante más 9 (2d8) de daño por fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 24, cada criatura en un cono de 90 pies.*Falla:*71 (13d10) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 24, + 16 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Perno guía*(versión de nivel 4), *Cambio de forma*(Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:***Golpe de llama*(versión de nivel 6),*Palabra de Rellamar*,*Zona de la Verdad*

***Aliento debilitante.****Tiro de salvación de fuerza:*CD 24, cada criatura que no esté actualmente afectada por este aliento en un cono de 90 pies.*Falla:*El objetivo tiene Desventaja en las tiradas de Fuerza de 1D20 y resta 5 (1d10) a sus tiradas de daño. Repite la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Después de 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Desterrar.****Tiro de salvación de Carisma:*CD 24, una criatura que el dragón puede ver dentro de 120 pies.*Falla:*24 (7d6) de daño de Fuerza, y el objetivo tiene la condición Incapacitado y es transportado a un semiplano inofensivo hasta el comienzo del siguiente turno del dragón, momento en el cual reaparece en un espacio desocupado elegido por el dragón dentro de los 120 pies del dragón.*Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Luz guía.***El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Perno guía*(versión de nivel 4).

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Gorgona

## Gorgona

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.**19 **Iniciativa**+0 (10)

**HP**114 (12d10 + 48)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**20 | + 5 | + 5 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **do**en18 | + 4 | + 4 |
| Inuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **O**es12 | + 1 | + 1 | **do**ja7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +7

**Inmunidades**Agotamiento, Petrificado

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 17

**Idiomas**Ninguno

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

Comportamiento

***Sangre.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 5 pies.*Golpear:*18 (2d12 + 5) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña y la gorgona se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo queda tumbado.

***Aliento petrificante (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 15, cada criatura en un cono de 30 pies. *Primer fracaso:*El objetivo tiene la condición Restringido y repite la salvación al final de su siguiente turno si todavía está Restringido, terminando el efecto sobre sí mismo en caso de éxito. *Segundo fracaso:*El objetivo tiene la condición Petrificada en lugar de la condición Restringida.

Acciones de bonificación

***Pisotear.****Tiro de salvación de destreza:*CD 16, una criatura a 5 pies que tenga la condición Tumbado.*Falla:* 16 (2d10 + 5) Daño contundente.*Éxito:*Mitad de daño.

# Lodo gris

## Lodo gris

*Lodo medio, sin alinear*

**C.A.**9 **Iniciativa**−2 (13)
**HP**22 (3d8 + 9)
**Velocidad**10 pies, subir 10 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | + 1 | **Dex**6 | − 2 | − 2 | **do en**16 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Es**6 | − 2 | − 2 | **do Ja**2 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Sigilo +2
**Resistencias**Ácido, frío, fuego
**Inmunidades**Cegado, encantado, ensordecido, agotamiento, Asustado, agarrado, tendido, atado **Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 8
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

Rasgos

***Amorfo.***El lodo puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

***Forma corrosiva.***La munición no mágica se destruye inmediatamente después de impactar el cieno e infligir daño. Cualquier arma no mágica recibe un daño acumulativo. − 1 penalización a las tiradas de ataque inmediatamente después de infligir daño al cieno y entrar en contacto con él. El arma se destruye si la penalización llega a −5. La penalización se puede eliminar lanzando el*Ropa de repaso*hechizo sobre el arma.

El limo puede comer metal o madera no mágicos de 2 pulgadas de espesor en una ronda.

Comportamiento

***Seudópodo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:* 10 (2d8 + 1) de daño por ácido. La armadura no mágica que lleva el objetivo sufre una penalización de -1 a la CA que ofrece. La armadura se destruye si la penalización reduce su CA a 10. La penalización se puede eliminar lanzando el*Ropa de repaso*hechizo sobre la armadura.

# Dragones verdes

## Dragón Verde Wyrmling

*Dragón mediano (cromático), legal maligno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**38 (7d8 + 7)
**Velocidad**30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**12 | + 1 | + 3 | **do en**13 | + 1 | + 1 |
| Nuevo Testamento 14 | + 2 | + 2 | **Es**11 | + 0 | + 2 | **do Ja**13 | + 1 | + 1 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +3 **Inmunidades** Veneno; Envenenado **Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Draconiano
**CR**2 (XP 450; PB +2)

Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d10 + 2) Daño cortante más 3 (1d6) de daño por veneno.

***Aliento venenoso (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 11, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:* 21 (6d6) Daño por veneno.*Éxito:*Mitad de daño.

## Dragón verde joven

*Gran dragón (cromático), legal maligno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**136 (16d10 + 48)
**Velocidad**40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**12 | + 1 | + 4 | **do en**17 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 16 | + 3 | + 3 | **Es**13 | + 1 | + 4 | **do Ja**15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4
**Inmunidades**Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 17
**Idiomas**Común, Dracónico **CR** 8 (XP 3900; PB +3)

Rasgos

***Anfibio.***El dragón puede respirar aire y agua.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 10 pies. *Golpear:* 11 (2d6 + 4) Daño cortante más 7 (2d6) de daño por veneno.

***Aliento venenoso (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 14, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* 42 (12d6) Daño por veneno. *Éxito:* Mitad de daño.

## Dragón verde adulto

*Dragón enorme (cromático), legal maligno*

**C.A.** 19 **Iniciativa** +11 (21)

**HP** 207 (18d12 + 90)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 23 | + 6 | **Dex** | + 1 | **do en** | + 5 |
| Inuevo Testamento | 18 | + 4 | **Os** | + 2 | **do Ja** | + 4 |
| | | + 6 | 12 | + 6 | 21 | + 5 |
| | | + 4 | 15 | + 7 | 18 | + 4 |

**Habilidades** Engaño +9, Percepción +12, Persuasión +9, Sigilo +6

**Inmunidades** Veneno; Envenenado

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 22

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 15 (XP 13.000, o 15.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Pico mental* (versión de nivel 3).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +11, alcance 10 pies. *Golpear:* 15 (2d8 + 6) Daño cortante más 7 (2d6) de daño por veneno.

***Aliento venenoso (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 18, cada criatura en un cono de 60 pies. *Falla:* 56 (16d6) Daño por veneno. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Pico mental* (versión de nivel 3)
**1/Día:** *Geas*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Invasión mental.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Pico mental* (versión de nivel 3).

***Miasma nocivo.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 17, cada criatura en una Esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 90 pies. *Falla:* 7 (2d6) de daño por veneno y el objetivo sufre una penalización de -2 a la CA hasta el final de su siguiente turno. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón Verde Antiguo

*Dragón Gigantesco (Cromático), Legal Maligno*

**C.A.** 21 **Iniciativa** +15 (25)

**HP** 402 (23d20 + 161)

**Velocidad** 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 27 | + 8 | **Dex** | + 1 | **do en** | + 7 |
| Inuevo Testamento | 20 | + 5 | **Os** | + 3 | **do Ja** | + 6 |
| | | + 8 | 12 | + 8 | 25 | + 7 |
| | | + 5 | 17 | + 10 | 22 | + 6 |

**Habilidades** Engaño +13, Percepción +17, Persuasión +13, Sigilo +8

**Inmunidades** Veneno; Envenenado

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 27

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 22 (XP 41.000, o 50.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Anfibio.*** El dragón puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Pico mental* (versión de nivel 5).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +15, alcance 15 pies. *Golpear:* 17 (2d8 + 8) Daño cortante más 10 (3d6) de daño por veneno.

***Aliento venenoso (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 22, cada criatura en un cono de 90 pies. *Falla:* 77 (22d6) Daño por veneno. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 21):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Pico mental* (versión de nivel 5) **1/Día Cada Uno:** *Geas*, *Modificar memoria*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Invasión mental.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Pico mental* (versión de nivel 5).

***Miasma nocivo.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 21, cada criatura en una Esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 90 pies. *Falla:* 17 (5d6) de daño por veneno y el objetivo sufre una penalización de -2 a la CA hasta el final de su siguiente turno. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Bruja verde

## Bruja verde

*Fey mediano, Neutral Malvado*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 82 (11d8 + 33) **Velocidad** 30 pies, nadar 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | + 4 | **Dex** 12 | + 1 | **doen** 16 | + 3 |
| INuevo Testamento 13 | + 1 | **Oes** 14 | + 2 | **doJa** 14 | + 2 |

**Habilidades** Arcanos +5, Engaño +4, Percepción +4, Sigilo +3
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas** Común, Élfico, Silvánico **CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** La bruja puede respirar aire y agua.

***Magia del aquelarre.*** Mientras esté a 30 pies (9 metros) de al menos dos aliadas brujas, la bruja puede lanzar uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales, usando el tiempo de lanzamiento normal del hechizo y usando Inteligencia como aptitud para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 11): *Augurio*, *Encuentra Familiar*, *Identificar*, *Localizar objeto*, *Adivinación*, o *Sirviente invisible* La bruja debe terminar un descanso prolongado antes de usar este rasgo para lanzar ese hechizo nuevamente.

***Mimetismo.*** La bruja puede imitar sonidos animales y voces humanoides. Una criatura que los oiga solo podrá distinguirlos con una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La bruja realiza dos ataques de garra.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante más 3 (1d6) de daño por veneno.

***Lanzamiento de hechizos.*** La bruja lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Sabiduría como la habilidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 12, +4 para golpear con ataques de conjuros):

**A voluntad:** *Luces danzantes*, *Disfrazarse* (24 horas al día racionar), *Invisibilidad* (Sólo ella, y la bruja no deja huellas mientras es invisible), *Ilusión menor*, *Rayo de enfermedad* (versión de nivel 3)

# Grick

## Grick

*Aberración media, sin alinear*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 54 (12d8)

**Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 14 | + 2 | **Dex** 14 | + 2 | **doen** 11 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | **Oes** 14 | + 2 | **doJa** 5 | − 3 |

**Habilidades** Sigilo +4
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas** Ninguno
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El grick realiza un ataque de pico y un ataque de tentáculos.

***Pico.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (2d6 + 2) Daño perforante.

***Tentáculos.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d10 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 12) por los cuatro tentáculos.

# Grifón

## Grifón

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 59 (7d10 + 21) **Velocidad** 30 pies, volar 80 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | + 4 | **Dex** 15 | + 2 | **doen** 16 | + 3 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | **Oes** 13 | + 1 | **doJa** 8 | − 1 |

**Habilidades** Percepción +5
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas** Ninguno
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El grifo realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d8+4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14) por las dos garras delanteras del grifo.

# Grimlock

## Grimlock

*Aberración media, maldad neutral*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**12 + 1 + 1 |
| INuevo Testamento 9 | − 1 | − 1 | **Oes**8 | − 1 | − 1 | **doja**6 − 2 − 2 |

**Habilidades**Atletismo +5, Percepción +3, Sigilo +5

**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Garrote de hueso.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente más 2 (1d4) de daño psíquico.

# Naga guardián

## Naga guardián

*Gran Celestial, Legal Bueno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**136 (16d10 + 48)

**Velocidad**40 pies, escalar 40 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**18 | + 4 | + 8 | **doen**16 + 3 + 7 |
| INuevo Testamento16 | + 3 | + 7 | **Oes**19 | + 4 | + 8 | **doja**18 + 4 + 8 |

**Habilidades**Arcanos +11, Historia +11, Religión +11

**Inmunidades**Veneno; Encantado, Paralizado, Envenenado, Contenido

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas**Celestial, común **CR**10 (XP 5,900; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Celestial.***Si el naga muere, vuelve a la vida en 1d6 días y recupera todos sus Puntos de Golpe a menos que*Disipar el mal y el bien*se funde con sus restos.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El naga realiza dos ataques de Mordisco. Puede reemplazar cualquier ataque con Saliva Venenosa.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 10 pies.*Golpear:*17 (2d12 + 4) Daño perforante más 22 (4d10) de daño por veneno.

***Saliva venenosa.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 16, una criatura que el naga puede ver dentro de 60 pies.*Falla:* 31 (7d8) de daño por veneno y el objetivo queda cegado hasta el comienzo del siguiente turno del naga.*Éxito:* Solo la mitad del daño.

***Lanzamiento de hechizos.***La naga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes somáticos ni materiales y utilizan Sabiduría como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 16):

**A voluntad:***Taumaturgia*

**1/Día Cada Uno:***Clarividencia*,*Curar heridas*(versión de nivel 6 sión),*Golpe de llama*(versión de nivel 6),*Geas*,*Visión verdadera*

# Guardias

## Guardia

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**16 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**13 | + 1 | + 1 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**12 + 1 + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doja**10 + 0 + 0 |

**Habilidades**Percepción +2

**Engranaje**Camisa de malla, escudo, lanza **Sentido**Percepción pasiva 12

**Idiomas**Común

**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Comportamiento

***Lanza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+3, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*4 (1d6 + 1) Daño perforante.

## Capitán de la guardia

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**18 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**75 (10d8 + 30)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**16 + 3 + 3 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**14 | + 2 | + 2 | **doja**13 + 1 + 1 |

**Habilidades**Atletismo +6, Percepción +4

**Engranaje**Coraza, Jabalinas (6), Espada larga, Escudo

**Sentido**Percepción pasiva 14 **Idiomas**Común

**CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El guardia realiza dos ataques, utilizando jabalina o espada larga en cualquier combinación.

***Jabalina.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+6, alcance de 5 pies o rango de 30/120 pies.*Golpear:*14 (3d6 + 4) Daño perforante.

***Espada larga.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*15 (2d10 + 4) Daño cortante.

# Medio dragón

## Medio dragón

*Dragón mediano, neutral*

**C.A.**18 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**105 (14d8 + 42)

**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | **doen**16 | + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**14 | + 2 |

**Habilidades**Atletismo +7, Percepción +5, Sigilo +5 **Resistencias**Tipo de daño elegido para el Origen Dracónico

rasgo a continuación

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas**Común, Dracónico **CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Origen dracónico.***El semidragón está relacionado con un tipo de dragón asociado con uno de los siguientes tipos de daño (a elección del DJ): Ácido, Frío, Fuego, Rayo o Veneno. Esta elección afecta a otros aspectos del bloque de estadísticas.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El medio dragón realiza dos ataques de garra.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*6 (1d4 + 4) Daño cortante más 7 (2d6) puntos de daño del tipo elegido para el rasgo Origen dracónico.

***Aliento de dragón (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 14, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:* 28 (8d6) puntos de daño del tipo elegido para el rasgo Origen Dracónico.*Éxito:* Mitad de daño.

### Acciones de bonificación

***Salto.***El medio dragón salta hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.

# Arpía

## Arpía

*Monstruosidad Media, Maldad Caótica*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**38 (7d8 + 7)

**Velocidad**20 pies, volar 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | **doen**12 | + 1 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | **Oes**10 | + 0 | **doJa**13 | + 1 |

**Sentido**Percepción pasiva 10 **Idiomas**Común
**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Comportamiento

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (2d4 + 1) Daño cortante.

***Canción seductora.***La arpía canta una melodía mágica, que dura hasta que la concentración de la arpía termina en ella.*Tiro de salvación de Sabiduría:*DC 11, cada humanoide y gigante en una emanación de 300 pies que se origina de la arpía cuando comienza la canción.*Falla:*El objetivo está encantado hasta que termina la canción y repite la tirada de salvación al final de cada turno. Mientras está encantado, el objetivo está incapacitado e ignora la canción de atracción de otras arpías. Si el objetivo está a más de 1,5 metros de la arpía, se mueve en su turno hacia ella por la ruta más directa, intentando acercarse a menos de 1,5 metros. No evita los ataques de oportunidad; sin embargo, antes de moverse hacia terreno dañino (como lava o un pozo) y siempre que reciba daño de una fuente distinta a la arpía, el objetivo repite la tirada de salvación. *Éxito:*El objetivo es inmune a la canción de atracción de esta arpía durante 24 horas.

# Perro del infierno

## Perro del infierno

*Demonio mediano, legal malvado*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**58 (9d8 + 18)

**Velocidad**50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | **Dex**12 | + 1 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | **Oes**13 | + 1 | **doJa**6 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5
**Inmunidades**Fuego
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas**Entiende Infernal pero no puede hablar **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El sabueso tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del sabueso está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El sabueso realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño por fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:* CD 12, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:*17 (5d6) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.

# Hezroú

## Hezroú

*Gran Demonio, Mal Caótico*

**C.A.**18 **Iniciativa**+6 (16)

**HP**157 (15d10 + 75)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 7 | **Dex**17 | + 3 | + 3 | **doen**20 | + 5 | + 8 |
| INuevo Testamento 5 | − 3 | − 3 | **Oes**12 | + 1 | + 4 | **doJa**13 | + 1 | + 1 |

**Resistencias**Frío, fuego, relámpago

**Inmunidades**Veneno; Envenenado

**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**Abisal; telepatía 120 pies. **CR**8 (XP 3900; PB +3)

### Rasgos

***Restauración demoníaca.***Si el hezrou muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Abismo.

***Resistencia mágica.***El hezrou tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Hedor.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 16, cualquier criatura que comience su turno en una Emanación de 10 pies originada desde el hezrou.*Falla:*El objetivo tiene la condición Envenenado hasta el comienzo de su siguiente turno.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El hezrou realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d4 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño por veneno.

### Acciones de bonificación

***Salto.***El hezrou salta hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.

### Gigante de la colina

**Gigante de la colina**

*Gigante enorme, mal caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**105 (10d12 + 40)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**19 | + 4 | + 4 |
| INuevo Testamento 5 | − 3 | − 3 | **Oes**9 | − 1 | − 1 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +2

**Sentido**Percepción pasiva 12

**Idiomas**Gigante

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gigante realiza dos ataques, utilizando Tree Club o Trash Lob en cualquier combinación.

***Club del árbol.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 10 pies.*Golpear:*18 (3d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

***Lanzamiento de basura.****Tirada de ataque a distancia:*+8, alcance 60/240 pies.*Golpear:*16 (2d10 + 5) de daño contundente y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el final de su siguiente turno.

# Hipogrifo

## Hipogrifo

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**26 (4d10 + 4) **Velocidad**

40 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +5

**Sentido**Percepción pasiva 15

**Idiomas**Ninguno

**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Sobrevuelo.***El hipogrifo no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El hipogrifo realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) Daño cortante.

# Duendes

## Guerrero duende

*Fey mediano (goblinoide), legal maligno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**13 | + 1 | + 1 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**9 | − 1 | − 1 |

**Engranaje**Media armadura de placas, arco largo, espada larga, escudo **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Común, Goblin **CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El duende tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Espada larga.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 12 (2d10 + 1) Daño cortante.

***Arco.*** *Tirada de ataque a distancia:* +3, alcance 150/600 pies. *Golpear:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante más 7 (3d4) de daño por veneno.

## Capitán duende

*Fey mediano (goblinoide), legal maligno*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 58 (9d8 + 18)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | +2 | **Dex** | 14 | +2 | **Con** | 14 | +2 |
| Nuevo Testamento | 12 | +1 | **Es** | 10 | +0 | **Ja** | 13 | +1 |

**Engranaje** Espada grande, armadura de media placa, arco largo **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común, Goblin **CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Aura de autoridad.*** Mientras esté en una Emanación de 10 pies que se origina desde el duende, el duende y sus aliados tienen Ventaja en las tiradas de ataque y tiradas de salvación, siempre que el duende no tenga la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El duende realiza dos ataques, utilizando espada larga o arco largo en cualquier combinación.

***Espada grande.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante más 3 (1d6) de daño por veneno.

***Arco.*** *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 150/600 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño por veneno.

# Homúnculo

## Homúnculo

*Construcción diminuta, neutral*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 4 (1d4 + 2)

**Velocidad** 20 pies, volar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 4 | −3 | **Dex** | 15 | +2 | **Con** | 14 | +2 |
| Nuevo Testamento | 10 | +0 | **Es** | 10 | +0 | **Ja** | 7 | −2 |

**Inmunidades** Veneno; Encantado, Envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Entiende el idioma común y otro idioma.

pero no puedo hablar

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Vínculo telepático.*** Mientras el homúnculo esté en el mismo plano de existencia que su amo, ambos pueden comunicarse telepáticamente entre sí.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* Inflige 1 daño perforante y el objetivo queda sujeto al siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 12. *Falla:* El objetivo tiene la condición Envenenado hasta el final del siguiente turno del homúnculo. *Fracaso por 5 o más:* El objetivo queda envenenado durante 1 minuto. Mientras está envenenado, queda inconsciente, lo cual termina prematuramente si recibe daño.

# Diablo cornudo

## Diablo cornudo

*Gran Demonio (Diablo), Legal Malvado*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +7 (17)

**HP** 199 (19d10 + 95) **Velocidad** 30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 22 | +6 | **Dex** | 17 | +3 | **Con** | 21 | +5 |
| Nuevo Testamento | 12 | +1 | **Es** | 16 | +3 | **Ja** | 18 | +4 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Con** | 21 | +5 |
| **Ja** | 18 | +4 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| **Con** | 21 | +5 |
| **Ja** | 18 | +8 |

**Resistencias** Frío

**Inmunidades** Fuego, Veneno; Envenenado

**Sentido** Visión en la oscuridad 150 pies (sin obstáculos mágicos)

Oscuridad); Percepción pasiva 13

**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies.

**CR** 11 (XP 7200; PB +4)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.*** Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.*** El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El demonio realiza tres ataques, usando Tenedor Abrasador o Lanzallamas en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Cola Infernal.

***Tenedor para sellar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de fuego.

***Lanzar llamas.*** *Tirada de ataque a distancia:* +8, alcance 150 pies. *Golpear:* 26 (5d8 + 4) de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no se lleva puesto ni se transporta, empieza a arder.

***Cola infernal.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 17, una criatura que el diablo puede ver a 10 pies. *Falla:* 10 (1d8 + 6) Daño necrótico, y el objetivo recibe una herida infernal si no la tiene. Mientras está herido, el objetivo pierde 10 (3d6) Puntos de Golpe al comienzo de cada turno. La herida se cierra después de 1 minuto, después de que un conjuro le restaure Puntos de Golpe, o después de que el objetivo o una criatura a 5 pies o menos realice una acción para detener la herida, superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 17.

# Hidra

## Hidra

*Enorme monstruosidad, desalineada*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 184 (16d12 + 80) **Velocidad** 40 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 20 | + 5 | + 5 | **Dex** | 12 | + 1 | + 1 | **doen** | 20 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento 2 | | − 4 | − 4 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doJa** | 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +6

**Inmunidades** Cegado, encantado, ensordecido, asustado, Aturdido, inconsciente

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 16

**Idiomas** Ninguno

**CR** 8 (XP 3900; PB +3)

### Rasgos

***Aguanta la respiración.*** La hidra puede contener la respiración durante 1 hora.

***Cabezas múltiples.*** La hidra tiene cinco cabezas. Cada vez que recibe 25 puntos de daño o más en un solo turno, una de sus cabezas muere. La hidra muere si todas sus cabezas están muertas. Al final de cada turno, cuando tiene al menos una cabeza viva, le crecen dos cabezas por cada una de las que murieron desde su último turno, a menos que haya recibido daño de Fuego desde su último turno. La hidra recupera 20 puntos de vida cuando le crecen nuevas cabezas.

***Cabezas reactivas.*** Por cada cabeza que la hidra tenga más allá de una, obtiene una Reacción extra que solo puede usarse para Ataques de Oportunidad.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La hidra realiza tantos ataques de mordisco como cabezas tiene.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 10 pies. *Golpear:* 10 (1d10 + 5) Daño perforante.

## Diablo de hielo

### Diablo de hielo

*Gran Demonio (Diablo), Legal Malvado*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +7 (17)

**HP** 228 (24d10 + 96)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 21 | + 5 | + 5 | **Dex** | 14 | + 2 | + 7 | **doen** | 18 | + 4 | + 9 |
| INuevo Testamento | 18 | + 4 | + 4 | **Oes** | 15 | + 2 | + 7 | **doJa** | 18 | + 4 | + 9 |

**Habilidades** Perspicacia +7, Percepción +7, Persuasión +9 **Inmunidades** Frío, fuego, veneno; envenenado

**Sentido** Visión ciega 120 pies; Percepción pasiva 17

**Idiomas** Infernal; telepatía 120 pies. **CR** 14 (XP 11,500; PB +5)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.*** Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Resistencia mágica.*** El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El diablo realiza tres ataques con Lanza de Hielo. Puede reemplazar uno de ellos con un ataque de Cola.

***Lanza de hielo.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +10, alcance de 5 pies o rango de 30/120 pies. *Golpear:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante más 10 (3d6) de daño por frío. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo no puede realizar ninguna acción ni reacción adicional, su velocidad disminuye 3 metros y puede moverse o realizar una acción en su turno, pero no ambas. *Acertar o fallar:* La lanza regresa mágicamente a la mano del diablo inmediatamente después de un ataque a distancia.

***Cola.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 15 (3d6 + 5) Daño contundente más 18 (4d8) de daño por frío.

***Muro de hielo (Recarga 6).*** El diablo lanza *Muro de hielo* (versión de nivel 8), que no requiere componentes de hechizo y utiliza Inteligencia como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 17).

## Diablillo

### Diablillo

*Pequeño demonio (diablo), legal malvado*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 21 (6d4 + 6)

**Velocidad** 20 pies, volar 40 pies.

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 6 | − 2 | − 2 | **Dex** | 17 | + 3 | + 3 | **do en** | 13 | + 1 | + 1 |
| Nuevo Testamento | 11 | + 0 | + 0 | **Os** | 12 | + 1 | + 1 | **do Ja** | 14 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Engaño +4, Perspicacia +3, Sigilo +5
**Resistencias**Frío
**Inmunidades**Fuego, Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos)
Oscuridad); Percepción pasiva
11 **Idiomas**Común, Infernal **CR**1
(XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.***El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Picadura.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por veneno.

***Invisibilidad.***El diablillo lanza*Invisibilidad*sobre sí mismo, sin requerir componentes de hechizo y utilizando Carisma como habilidad para lanzar hechizos.

***Cambio de forma.***El duende cambia de forma para parecerse a una rata (Velocidad: 6 m), un cuervo (6 m, Vuelo: 18 m) o una araña (6 m, Trepa: 6 m), o vuelve a su forma original. Sus estadísticas de juego son las mismas en cada forma, excepto su Velocidad. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Íncubo

## Íncubo

*Demonio mediano, Neutral Malvado*

**C.A.**15 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**66 (12d8 + 12) **Velocidad**
30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 8 | − 1 | − 1 | **Dex** | 17 | + 3 | + 3 | **do en** | 13 | + 1 | + 1 |
| Nuevo Testamento | 15 | + 2 | + 2 | **Os** | 12 | + 1 | + 1 | **do Ja** | 20 | + 5 | + 5 |

**Habilidades**Engaño +9, Perspicacia +5, Percepción +5, Persuasión + 9, Sigilo +7
**Resistencias**Frío, Fuego, Veneno, Psíquico **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas**Abisal, Común, Infernal; telepatía 60 pies. **CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Forma de súcubo.***Cuando el íncubo termina un descanso prolongado, puede transformarse en un**Súcubo**, usando ese bloque de estadísticas en lugar de este. El equipo que lleve puesto no se transforma.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El íncubo realiza dos ataques de Toque inquieto.

***Tacto inquieto.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*15 (3d6 + 5) de daño psíquico y el objetivo queda maldito durante 24 horas o hasta que el íncubo muera. Hasta que la maldición termine, el objetivo no obtiene ningún beneficio al finalizar Descansos Cortos.

***Lanzamiento de hechizos.***El íncubo lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 15):

**A voluntad:***Disfrazarse*,*Etereidad* **1/Día**
**Cada Uno:***Sueño*,*Patrón hipnótico*

#### Acciones de bonificación

***Pesadilla (Recarga 6).****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 15, una criatura que el íncubo puede ver dentro de 60 pies. *Falla:* Si el objetivo tiene 20 Puntos de Golpe o menos, queda inconsciente durante 1 hora, hasta que reciba daño o hasta que una criatura a 1,5 m o menos realice una acción para despertarlo. De lo contrario, recibe 18 (4d8) puntos de daño psíquico.

# Acosador invisible

## Acosador invisible

*Elemental grande, neutral*

**C.A.**14 **Iniciativa**+7 (22)
**HP**97 (13d10 + 26) **Velocidad**50 pies, volar 50 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | + 3 | **Dex** | 19 | + 4 | + 4 | **do en** | 14 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 10 | + 0 | + 0 | **Os** | 15 | + 2 | + 2 | **do Ja** | 11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +8, Sigilo +10 **Resistencias** Contundente, Perforante, Cortante **Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Decúbito Prono, Sujeto, Inconsciente **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 18 **Idiomas**Común, Primordial (Auran) **CR**6 (XP 2,300; PB +3)

### Rasgos

***Forma de aire.***El acechador puede entrar en el espacio enemigo y detenerse allí. Puede moverse por un espacio de hasta 2,5 cm sin gastar movimiento adicional.

***Invisibilidad.***El acosador tiene la condición de Invisible.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El acechador realiza tres ataques de Golpe de Viento. Puede reemplazar un ataque con un Vórtice.

***Golpe de viento.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño de fuerza.

***Vórtice.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, una criatura grande o más pequeña en el espacio del acechador.*Falla:*7 (1d8 + 3) Daño de trueno, y el objetivo queda atrapado (CD de escape 13). Hasta que termine el apresamiento, el objetivo no puede lanzar hechizos con componente verbal y

Recibe 7 (2d6) puntos de daño de Trueno al comienzo de cada uno de los turnos del acechador.

## Gólem de hierro

### Gólem de hierro

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.**20 **Iniciativa**+9 (19)
**HP**252 (24d10 + 120)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**24 | + 7 | + 7 | **Dex**9 | − 1 | − 1 | **doen**20 | + 5 | + 5 |
| Inuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doja**1 | − 5 | − 5 |

**Inmunidades**Fuego, Veneno, Psíquico; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, petrificado, envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Entiende Común más otros dos idiomas pero no puedo hablar
**CR**16 (XP 15.000; PB +5)

#### Rasgos

***Absorción del fuego.***Siempre que el gólem sufre daño de fuego, recupera una cantidad de puntos de vida igual al daño de fuego infligido.

***Forma inmutable.***El gólem no puede cambiar de forma.

***Resistencia mágica.***El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El golem realiza dos ataques, utilizando Brazo Espada o Rayo Ardiente en cualquier combinación.

***Brazo con cuchillas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+12, alcance 10 pies. *Golpear:*20 (3d8 + 7) de daño cortante más 10 (3d6) de daño por fuego.

***Rayo de fuego.****Tirada de ataque a distancia:*+10, alcance 120 pies.*Golpear:* 36 (8d8) Daño por fuego.

***Aliento venenoso (Recarga 6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 18, cada criatura en un cono de 60 pies. *Falla:*55 (10d10) Daño por veneno.*Éxito:*Mitad de daño.

## Caballero

### Caballero

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**18 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**52 (8d8 + 16)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **doen**14 | + 2 | + 4 |
| Inuevo Testamento11 | + 0 | + 0 | **Oes**11 | + 0 | + 2 | **doja**15 | + 2 | + 2 |

**Inmunidades**Atemorizado
**Engranaje**Espada grande, ballesta pesada, armadura de placas **Sentido**Percepción pasiva 10 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**3 (XP 700; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El caballero realiza dos ataques, utilizando espada larga o ballesta pesada en cualquier combinación.

***Espada grande.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*10 (2d6 + 3) de daño cortante más 4 (1d8) de daño radiante.

***Ballesta pesada.****Tirada de ataque a distancia:*+2, alcance 100/400 pies.*Golpear:*11 (2d10) de daño perforante más 4 (1d8) de daño radiante.

#### Reacciones

***Parar.****Desencadenar:*El caballero es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma.*Respuesta:*El caballero suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Kóbold

## Guerrero kobold

*Pequeño dragón, neutral*

**C.A.**14 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**7 (3d6 − 3)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**7 | − 2 | − 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**9 | − 1 | − 1 |
| Inuevo Testamento 8 | − 1 | − 1 | **Oes**7 | − 2 | − 2 | **doja**8 | − 1 | − 1 |

**Engranaje**Dagas (3)
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas**Común, Dracónico **CR**1/8 (XP 25; PB +2)

#### Rasgos

***Tácticas de manada.***El kobold tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

***Sensibilidad a la luz solar.***Mientras está bajo la luz del sol, el kobold tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Daga.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+4, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*4 (1d4 + 2) Daño perforante.

# Kraken

## Kraken

*Monstruosidad Gigantesca (Titán), Mal Caótico*

**C.A.**18 **Iniciativa**+14 (24)

**HP**481 (26d20 + 208) **Velocidad**
30 pies, nadar 120 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| Str30 | + 10 | + 17 | Dex11 | + 0 | + 7 | Doen26 | + 8 | + 15 |
| INuevo Testamento22 | + 6 | + 6 | Oes18 | + 4 | + 11 | Doja20 | + 5 | + 5 |

**Habilidades**Historia +13, Percepción +11 **Inmunidades**
Frío, relámpago; asustado, agarrado,
Paralizado, Restringido
**Sentido**Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 21
**Idiomas**Comprende Abisal, Celestial, Infernal y
Primordial pero no puede hablar; telepatía 120
pies. **CR**23 (XP 50.000, o 62.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Anfibio.***El kraken puede respirar aire y agua.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).***Si el kraken falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Monstruo de asedio.***El kraken inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El kraken realiza dos ataques con tentáculos y utiliza Lanzamiento, Golpe de rayo o Tragar.

***Tentáculo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+17, alcance 30 pies. *Golpear:*24 (4d6 + 10) de daño contundente. El objetivo está en estado de Agarrado (CD de escape 20) por uno de los diez tentáculos y en estado de Agarrado hasta que termina el agarrado.

***Arrojar.***El kraken lanza una criatura grande o más pequeña agarrada por él a un espacio que puede ver dentro de los 60 pies de sí mismo que no esté en el aire. *Tiro de salvación de destreza:*CD 25, la criatura lanzada y cada criatura en el espacio de destino. *Falla:*18 (4d8) de daño contundente y el objetivo tiene la condición de Tumbado. *Éxito:*Solo la mitad del daño.

***Caída de rayo.****Tiro de salvación de destreza:*CD 23, una criatura que el kraken puede ver dentro de un radio de 120 pies. *Falla:*33 (6d10) Daño por rayo. *Éxito:*Mitad de daño.

***Tragar.****Tiro de salvación de destreza:*CD 25, una criatura atrapada por el kraken (puede tragar hasta cuatro criaturas a la vez). *Falla:*23 (3d8 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es Grande o pequeño, es tragado y deja de estar Agarrado. Una criatura tragada tiene la condición de Restringido, tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos fuera del kraken y sufre 24 (7d6) de daño por Ácido al comienzo de cada turno.

Si el kraken recibe 50 puntos de daño o más en un solo ataque, Para retirarse de una criatura en su interior, el kraken debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 25 al final de ese turno o regurgitar a todas las criaturas tragadas, cada una de las cuales cae en un espacio a menos de 3 metros del kraken con el estado de Tumbado. Si el kraken muere, cualquier criatura tragada ya no tiene el estado de Tumbado y puede escapar del cadáver usando 4,5 metros de movimiento, saliendo del estado de Tumbado.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el kraken puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El kraken recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Rayo de tormenta.***El Kraken usa Golpe Relámpago.

***Tinta tóxica.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 23, cada criatura en una emanación de 15 pies que se origina del kraken mientras está bajo el agua. *Falla:*El objetivo queda cegado y envenenado hasta el final del siguiente turno del kraken. A continuación, el kraken aumenta su velocidad. *Fracaso o éxito:* El kraken no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Lamia

## Lamia

*Gran demonio, mal caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**97 (13d10 + 26)
**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| Str16 | + 3 | + 3 | Dex13 | + 1 | + 1 | Doen15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | Oes15 | + 2 | + 2 | Doja16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Engaño +7, Perspicacia +4, Sigilo +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas**Abisal, Común **CR**4 (XP 1100; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***La lamia realiza dos ataques de Garra. Puede reemplazar uno de ellos con Toque Corruptor.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño cortante más 7 (2d6) Daño psíquico.

***Toque corruptor.****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 13, una criatura que la lamia puede ver a 5 pies (1,5 metros). *Falla:*13 (3d8) de daño psíquico y el objetivo queda maldito durante 1 hora. Hasta que la maldición termine, el objetivo estará encantado y envenenado.

***Lanzamiento de hechizos.***La lamia lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 13):

**A voluntad:***Disfrazarse*(Puede aparecer como Grande o Mediano bípedo), *Ilusión menor*
**1/Día Cada Uno:***Geas*, *Imagen principal*, *Adivinación*

Acciones de bonificación

***Salto.*** La lamia salta hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.

# Lémur

## Lémur

*Demonio mediano (Diablo), Mal legal*

**C.A.** 9 **Iniciativa** −3 (7)

**HP** 9 (2d8)

**Velocidad** 20 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | + 0 | + 0 | **Dex** | 5 | − 3 | − 3 | **do en** | 11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento | 1 | − 5 | − 5 | **O ES** | 11 | + 0 | + 0 | **do Ja** | 3 | − 4 | − 4 |

**Resistencias** Frío

**Inmunidades** Fuego, veneno; encantado, asustado, envenenado

**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies (sin obstáculos mágicos) Oscuridad); Percepción pasiva 10 **Idiomas** Entiende Infernal pero no puede hablar **CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Restauración infernal.*** Si el lémur muere en los Nueve Infiernos, revive con todos sus Puntos de Golpe en 1d10 días a menos que sea asesinado por una criatura bajo los efectos de un *Bendecir* El hechizo o sus restos se rocían con Agua Bendita.

Comportamiento

***Limo vil.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 2 (1d4) Daño por veneno.

# Lich

## Lich

*No muerto mediano (mago), neutral malvado*

**C.A.** 20 **Iniciativa** +17 (27)

**HP** 315 (42d8 + 126)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 11 | + 0 | + 0 | **Dex** | 16 | + 3 | + 10 | **do en** | 16 | + 3 | + 10 |
| INuevo Testamento | 21 | + 5 | + 12 | **O ES** | 14 | + 2 | + 9 | **do Ja** | 16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades** Arcanos +19, Historia +12, Perspicacia +9, Percepción +9

**Resistencias** Frío, relámpago

**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, envenenado

**Engranaje** Bolsa de componentes

**Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 19

**Idiomas** Todo

**CR** 21 (XP 33.000, o 41.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el liche falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Tarro de espíritus.*** Si es destruido, el liche se regenera en 1d10 días si posee un frasco de espíritus, reviviendo con todos sus puntos de golpe. El nuevo cuerpo aparece en un espacio desocupado dentro de su guarida.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El lich realiza tres ataques, utilizando Explosión sobrenatural o Toque paralizante en cualquier combinación.

***Explosión sobrenatural.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +12, alcance de 5 pies o rango de 120 pies. *Golpear:* 31 (4d12 + 5) Daño de fuerza.

***Toque paralizante.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +12, alcance 5 pies. *Golpear:* 15 (3d6 + 5) de daño por frío y el objetivo queda paralizado hasta el comienzo del siguiente turno del liche.

***Lanzamiento de hechizos.*** El lich lanza uno de los siguientes hechizos, usando Inteligencia como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 20):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Detectar pensamientos*, *Disipar magia*, *Bola de fuego* (versión de nivel 5), *Invisibilidad*, *Rayo* (versión de nivel 5), *Mano de mago*, *Prestidigitación* **2/Día cada uno:** *Animar a los muertos*, *Puerta de dimensión*, *Cambio de plano*

**1/Día Cada Uno:** *Cadena de relámpagos*, *Dedo de la muerte*, *Fuerza Palabra asesina*, *Adivinación*

### Reacciones

***Magia protectora.*** El lich lanza *Contrahechizo* o *Blindaje* en respuesta al disparador del hechizo, usando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el liche puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El liche recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Teletransporte mortal.*** El lich se teletransporta hasta 60 pies a un espacio desocupado que pueda ver, y cada criatura dentro de los 10 pies del espacio que dejó sufre 11 (2d10) puntos de daño necrótico.

***Interrumpir la vida.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 20, cada criatura que no sea un No-muerto en una Emanación de 20 pies originada por el liche. *Falla:* 31 (9d6) Daño necrótico. *Éxito:* Mitad de daño. *Fracaso o éxito:* El lich no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Mirada aterradora.*** El lich lanza *Miedo*, usando la misma habilidad de lanzamiento de conjuros que Lanzamiento de conjuros. El liche no puede realizar esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

# magos

## Mago

*Humanoide mediano o pequeño (Mago), Neutral*

**C.A.**15 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**81 (18d8)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**9 | − 1 | − 1 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento17 | + 3 | + 6 | **Oes**12 | + 1 | + 4 | **doJa**11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Arcanos +6, Historia +6, Percepción +4 **Engranaje** Varita mágica
**Sentido**Percepción pasiva 14
**Idiomas**Común más otros tres idiomas **CR**6 (XP 2,300; PB +3)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El mago realiza tres ataques de Explosión Arcana.

***Explosión Arcana.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+6, alcance de 5 pies o rango de 120 pies.*Golpear:*16 (3d8 + 3) Daño de fuerza.

***Lanzamiento de hechizos.***El mago lanza uno de los siguientes conjuros, usando Inteligencia como habilidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuro CD 14):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Luz*,*Armadura de mago*(incluido en C.A),*Mano de mago*,*Prestidigitación*
**2/Día cada uno:***Bola de fuego*(versión de nivel 4),*Invisibilidad*
**1/Día Cada Uno:***Cono de frío*,*Volar*

### Acciones de bonificación

***Paso Brumoso (3/Día).***El mago lanza*Paso brumoso*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

### Reacciones

***Magia protectora (3/día).***El mago lanza*Contrahechizo* o *Blindaje*en respuesta al disparador del hechizo, usando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

## Archimago

*Humanoide mediano o pequeño (Mago), Neutral*

**C.A.**17 **Iniciativa**+7 (17)
**HP**170 (31d8 + 31)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento20 | + 5 | + 9 | **Oes**15 | + 2 | + 6 | **doJa**16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Arcanos +13, Historia +9, Percepción +6 **Inmunidades** Psíquico; Encantado (con*Mente en blanco*) **Engranaje**Varita mágica
**Sentido**Percepción pasiva 16 **Idiomas** Común más otros cinco idiomas **CR**12 (XP 8000; PB +4)

### Rasgos

***Resistencia mágica.***El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El archimago realiza cuatro ataques de Explosión Arcana.

***Explosión Arcana.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+9, alcance de 5 pies o rango de 150 pies.*Golpear:*27 (4d10 + 5) Daño de fuerza.

***Lanzamiento de hechizos.***El archimago lanza uno de los siguientes conjuros, usando Inteligencia como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuro CD 17):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Detectar pensamientos*,*Disfrazarse*,*Invisibilidad*,*Luz*,*Armadura de mago*(incluido en AC),*Mano de mago*,*Prestidigitación*
**2/Día cada uno:***Volar*,*Rayo*(versión de nivel 7) **1/Día Cada Uno:** *Cono de frío*(versión de nivel 9),*Mente en blanco* (lanzado antes del combate),*Adivinación*,*Teletransportarse*

### Acciones de bonificación

***Paso Brumoso (3/Día).***El mago lanza*Paso brumoso*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

### Reacciones

***Magia protectora (3/día).***El archimago lanza*Contrahechizo*o*Blindaje*en respuesta al disparador del hechizo, usando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Magmin

## Magmin

*Elemental pequeño, neutral caótico*

**C.A.**14 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**13 (3d6 + 3)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**7 | − 2 | − 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 8 | − 1 | − 1 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doJa**10 | + 0 | + 0 |

**Inmunidades**Fuego
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Primordial (Ignan) **CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Explosión de muerte.***El magmin explota cuando muere.*Tiro de salvación de destreza:*CD 11, cada criatura en una Emanación de 10 pies originada del magmin.*Falla:*7 (2d6) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.

### Comportamiento

***Tocar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (2d4 + 2) de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura o un objeto inflamable que no se lleva puesto ni se transporta, empieza a arder.

Acciones de bonificación

***Iluminación encendida.*** El magmin se prende fuego o extingue sus llamas. Mientras está en llamas, emite Luz Brillante en un radio de 3 metros y Luz Tenue en otros 3 metros.

# Mantícora

## Mantícora

*Gran Monstruosidad, Mal Legal*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 68 (8d10 + 24) **Velocidad** 30 pies, volar 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | +3 | **Dex** | 16 | +3 | **doen** | 17 | +3 |
| INuevo Testamento | 7 | −2 | **Oes** | 12 | +1 | **doJa** | 8 | −1 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas** Común
**CR** 3 (XP 700; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La mantícora realiza tres ataques, utilizando Rend o Tail Spike en cualquier combinación.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño cortante.

***Punta de cola.*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 100/200 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño perforante.

# Marilith

## Marilith

*Gran Demonio, Mal Caótico*

**C.A.** 16 **Iniciativa** +10 (20)

**HP** 220 (21d10 + 105) **Velocidad** 40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | +4 | **Dex** | 20 | +5 | **doen** | 20 | +5 |
| INuevo Testamento | 18 | +4 | **Oes** | 16 | +3 | **doJa** | 20 | +5 |

**Habilidades** Percepción +8
**Resistencias** Frío, fuego, relámpago
**Inmunidades** Veneno; Envenenado
**Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 18 **Idiomas** Abisal; telepatía 120 pies. **CR** 16 (XP 15.000; PB +5)

### Rasgos

***Restauración demoníaca.*** Si el marilith muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Abismo.

***Resistencia mágica.*** Marilith tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Reactivo.*** La marilith puede realizar una Reacción en cada turno de combate.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** Marilith realiza seis ataques con Pact Blade y usa Constrict.

***Espada del pacto.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (1d10 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

***Apretar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 17, una criatura mediana o más pequeña que el marilith puede ver dentro de un radio de 5 pies. *Falla:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente. El objetivo está en estado de Agarrado (CD de escape 14) y en estado de Restringido hasta que termina el agarrón.

Acciones de bonificación

***Teletransportarse (Recarga 5–6).*** Marilith se teletransporta hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

### Reacciones

***Parar.*** *Desencadenar:* Marilith es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma. *Respuesta:* Marilith agrega 5 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Medusa

## Medusa

*Monstruosidad Media, Mal Legal*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +6 (16)

**HP** 127 (17d8 + 51)
**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | +0 | **Dex** | 17 | +3 | **doen** | 16 | +3 |
| INuevo Testamento | 12 | +1 | **Oes** | 13 | +1 | **doJa** | 15 | +2 |

**Habilidades** Engaño +5, Percepción +4, Sigilo +6
**Sentido** Visión en la oscuridad 150 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas** Común más otro idioma **CR** 6 (XP 2,300; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La medusa realiza dos ataques de Garra y un ataque de Pelo de Serpiente, o realiza tres ataques de Rayo Venenoso.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño cortante.

***Cabello de serpiente.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño por veneno.

***Rayo venenoso.*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 150 pies. *Golpear:* 11 (2d8 + 2) Daño por veneno.

Acciones de bonificación

***Mirada petrificante (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 13, cada criatura en un cono de 9 metros. Si la medusa ve su reflejo en el cono, debe realizar esta tirada de salvación. *Primer fracaso:* El objetivo tiene la condición Restringido y repite la salvación al final de su siguiente turno si todavía está Restringido, terminando el efecto sobre sí mismo en caso de éxito. *Segundo fracaso:* El objetivo tiene la condición Petrificada en lugar de la condición Restringida.

# Mephits

## Mephit de polvo

*Elemental pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 17 (5d6)

**Velocidad** 30 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 5 | − 3 | **Dex** | 14 + 2 | **doen** | 10 + 0 |
| Nuevo Testamento | 9 | − 1 | **Oes** | 11 + 0 | **doja** | 10 + 0 |

**Habilidades** Percepción +2, Sigilo +4
**Vulnerabilidades** Fuego
**Inmunidades** Veneno; Agotamiento, Envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas** Primordial (Auran, Terran) **CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Explosión de muerte.*** El mephit explota cuando muere. *Tiro de salvación de destreza:* CD 10, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada del mephit. *Falla:* 5 (2d4) Daño contundente. *Éxito:* Mitad de daño.

Comportamiento

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) Daño cortante.

***Aliento cegador (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 10, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* El objetivo tiene la condición Cegado hasta el final del siguiente turno del mephit.

***Dormir (1/día).*** El mephit lanza el *Dormir* hechizo, que no requiere componentes de hechizo y utiliza Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 10).

## Mephit de hielo

*Elemental pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 21 (6d6)

**Velocidad** 30 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 7 | − 2 | **Dex** | 13 + 1 | **doen** | 10 + 0 |
| Nuevo Testamento | 9 | − 1 | **Oes** | 11 + 0 | **doja** | 12 + 1 |

**Habilidades** Percepción +2, Sigilo +3
**Vulnerabilidades** Fuego
**Inmunidades** Frío, veneno; agotamiento, envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas** Primordial (Aquan, Auran) **CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Explosión de muerte.*** El mephit explota cuando muere. *Tiro de salvación de Constitución:* CD 10, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada del mephit. *Falla:* 5 (2d4) de daño por frío. *Éxito:* Mitad de daño.

Comportamiento

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 2 (1d4) de daño por frío.

***Nube de niebla (1/día).*** El mephit lanza *Nube de niebla*, que no requiere componentes de hechizo y utiliza Carisma como habilidad para lanzar hechizos.

***Aliento de escarcha (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 10, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 7 (3d4) Daño por frío. *Éxito:* Mitad de daño.

## Magma Mephit

*Elemental pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 18 (4d6 + 4)

**Velocidad** 30 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 8 | − 1 | **Dex** | 12 + 1 | **doen** | 12 + 1 |
| Nuevo Testamento | 7 | − 2 | **Oes** | 10 + 0 | **doja** | 10 + 0 |

**Habilidades** Sigilo +3
**Vulnerabilidades** Frío
**Inmunidades** Fuego, veneno; agotamiento, envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Primordial (Ignan, Terran) **CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Explosión de muerte.*** El mephit explota cuando muere. *Tiro de salvación de destreza:* CD 11, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada del mephit. *Falla:* 7 (2d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

Comportamiento

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 3 (1d6) de daño por fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 11, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 7 (2d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

## Mephit de vapor

*Elemental pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**17 (5d6)

**Velocidad**30 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 5 | − 3 | **Dex** | 11 | + 0 | **doen** | 10 | + 0 |
| Nuevo Testamento | 11 | + 0 | **Oes** | 10 | + 0 | **doja** | 12 | + 1 |

**Habilidades**Sigilo +2
**Inmunidades**Fuego, veneno; agotamiento, envenenado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Primordial (Aquan, Ignan) **CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Forma borrosa.***Las tiradas de ataque contra el méphit se realizan con Desventaja a menos que el méphit tenga la condición Incapacitado.

***Explosión de muerte.***El mephit explota cuando muere.*Tiro de salvación de destreza:*CD 10, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada del mephit.*Falla:*5 (2d4) Daño por fuego.*Éxito:*Mitad de daño.

### Comportamiento

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*2 (1d4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño por fuego.

***Aliento de vapor (Recarga 6).****Tiro de salvación de Constitución:* CD 10, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:*5 (2d4) de daño de Fuego y la Velocidad del objetivo disminuye en 10 pies hasta el final del siguiente turno del mephit.*Éxito:* Solo la mitad del daño.*Fracaso o éxito:*Estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño de fuego.

# Tritones

## Escaramuzador tritón

*Elemental medio, neutral*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**10 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | + 0 | **Dex** | 13 | + 1 | **doen** | 12 | + 1 |
| Nuevo Testamento | 11 | + 0 | **Oes** | 14 | + 2 | **doja** | 12 | + 1 |

**Sentido**Percepción pasiva 12 **Idiomas** Común, Primordial (Aquan) **CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***Los tritones pueden respirar aire y agua.

### Comportamiento

***Lanza del océano.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+2, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*3 (1d6) de daño perforante más 2 (1d4) de daño por frío. Si el objetivo es una criatura, su velocidad disminuye 3 metros hasta el final de su siguiente turno.*Acertar o fallar:*La lanza regresa mágicamente a la mano del tritón inmediatamente después de un ataque a distancia.

# Merrow

## Merrow

*Gran Monstruosidad, Mal Caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**45 (6d10 + 12) **Velocidad**10 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | **Dex** | 15 | + 2 | **doen** | 15 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 8 | − 1 | **Oes** | 10 | + 0 | **doja** | 9 | − 1 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Abisal, Primordial (Aquan) **CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***El merrow puede respirar aire y agua.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El merrow realiza dos ataques, utilizando Mordisco, Garra o Arpón en cualquier combinación.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d4 + 4) de daño perforante y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el final del siguiente turno del merrow.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (2d4 + 4) Daño cortante.

***Arpón.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+6, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, el merrow lo atrae hasta 15 pies (4,5 m) directamente hacia sí.

# Imitar

## Imitar

*Monstruosidad media, neutral*

**C.A.**12 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**58 (9d8 + 18)
**Velocidad**20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 12 | + 1 | **doen** | 15 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 5 | − 3 | **Oes** | 13 | + 1 | **doja** | 8 | − 1 |

**Habilidades**Sigilo +5
**Inmunidades**Ácido; Propenso
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Adhesivo (solo forma de objeto).*** El mímico se adhiere a todo lo que lo toca. Una criatura Enorme o menor adherida al mímico tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13). Las pruebas de característica realizadas para escapar de este agarrón tienen Desventaja.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5 (con Ventaja si el objetivo está Agarrado por el imitador), alcance de 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante, o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si el objetivo está agarrado por el imitador, más 4 (1d8) de daño por ácido.

***Seudópodo.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 4 (1d8) de daño ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13). Las pruebas de característica realizadas para escapar de este agarrón tienen Desventaja.

#### Acciones de bonificación

***Cambio de forma.*** El mímico cambia de forma para asemejarse a un objeto Mediano o Pequeño, conservando sus estadísticas de juego, o bien recupera su forma original. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Minotauro de Baphomet

## Minotauro de Baphomet

*Gran Monstruosidad, Mal Caótico*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +0 (10)
**HP** 85 (10d10 + 30)
**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | +4 | **Dex** | 11 | +0 | **doen** | 16 | +3 |
| INuevo Testamento | 6 | −2 | **Oes** | 16 | +3 | **doJa** | 9 | −1 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| | | +4 |
| | | −2 |
| | | +0 |
| | | +3 |
| | | +3 |
| | | −1 |

**Habilidades** Percepción +7, Supervivencia +7
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 17 **Idiomas** Abisal
**CR** 3 (XP 700; PB +2)

#### Comportamiento

***Glaive abisal.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 10 pies. *Golpear:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante más 10 (3d6) de daño necrótico.

***Sangre (Recarga 5–6).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 18 (4d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el minotauro se movió 3 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo sufre 10 (3d6) de daño perforante adicionales y queda tumbado.

# Momias

## Momia

*No-muerto mediano o pequeño, legal maligno*

**C.A.** 11 **Iniciativa** −1 (9)
**HP** 58 (9d8 + 18)
**Velocidad** 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | +3 | **Dex** | 8 | −1 | **doen** | 15 | +2 |
| INuevo Testamento | 6 | −2 | **Oes** | 12 | +1 | **doJa** | 12 | +1 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| | | +3 |
| | | −2 |
| | | −1 |
| | | +3 |
| | | +2 |
| | | +1 |

**Vulnerabilidades** Fuego
**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas** Común más otros dos idiomas
**CR** 3 (XP 700; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La momia realiza dos ataques de Puño Podrido y usa Mirada Terrible.

***Puño podrido.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, está maldito. Mientras esté maldito, no puede recuperar Puntos de Golpe, su máximo de Puntos de Golpe no vuelve a la normalidad al finalizar un Descanso Prolongado y su máximo de Puntos de Golpe disminuye en 10 (3d6) cada 24 horas. Una criatura muere y se convierte en polvo si este ataque reduce sus Puntos de Golpe a 0.

***Resplandor terrible.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 11, una criatura que la momia puede ver dentro de 60 pies. *Falla:* El objetivo tiene la condición Asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. *Éxito:* El objetivo es inmune a la Mirada Terrible de esta momia durante 24 horas.

## Señor Momia

*No-muerto mediano o pequeño (Clérigo), Legal Maligno*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +10 (20)
**HP** 187 (25d8 + 75)
**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | +4 | **Dex** | 10 | +0 | **doen** | 17 | +3 |
| INuevo Testamento | 11 | +0 | **Oes** | 19 | +4 | **doJa** | 16 | +3 |

| | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|
| | | +4 |
| | | +5 |
| | | +0 |
| | | +9 |
| | | +3 |
| | | +3 |

**Habilidades** Historia +5, Percepción +9, Religión +5
**Vulnerabilidades** Fuego
**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, envenenado **Sentido** Visión verdadera 60 pies; Percepción pasiva 19 **Idiomas** Común más otros tres idiomas **CR** 15 (XP 13.000, o 15.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si la momia falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.*** La momia tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Restauración de no muertos.*** Si es destruida, la momia obtiene un nuevo cuerpo en 24 horas si su corazón está intacto, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe. El nuevo cuerpo aparece en un espacio desocupado dentro de la guarida de la momia. El corazón es un objeto diminuto con CA 17, PS 10 e inmunidad a todo daño excepto Fuego.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La momia realiza un ataque de Puño Podrido o Canalizar Energía Negativa y usa Mirada Terrible.

***Puño podrido.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 5 pies. *Golpear:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, queda maldito. Mientras esté maldito, no puede recuperar Puntos de Golpe, no obtiene ningún beneficio al finalizar un Descanso Prolongado y su máximo de Puntos de Golpe disminuye en 10 (3d6) cada 24 horas. Una criatura muere y se convierte en polvo si este ataque reduce sus Puntos de Golpe a 0.

***Canalizar energía negativa.*** *Tirada de ataque a distancia:* +9, alcance 60 pies. *Golpear:* 25 (6d6 + 4) Daño necrótico.

***Resplandor terrible.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 17, una criatura que la momia puede ver dentro de 60 pies. *Falla:* 25 (6d6 + 4) de daño psíquico y el objetivo queda paralizado hasta el final del siguiente turno de la momia.

***Lanzamiento de hechizos.*** La momia lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan Sabiduría como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 17, +9 para golpear con ataques de conjuros):

**A voluntad:** *Disipar magia*, *Taumaturgia*

**1/Día Cada Uno:** *Animar a los muertos*, *Dañar*, *Plaga de insectos* (nivel 7 versión)

### Reacciones

***Torbellino de arena.*** *Desencadenar:* La momia es alcanzada por una tirada de ataque. *Respuesta:* La momia suma 2 a su CA contra el ataque, lo que puede provocar que falle, y se teletransporta hasta 18 metros a un espacio desocupado visible. Toda criatura de su elección visible a menos de 1,5 metros de su espacio de destino queda cegada hasta el final de su siguiente turno.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, la momia puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. La momia recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Comando de terror.*** La momia se lanza *Dominio* (Versión de nivel 2), usando la misma habilidad de lanzamiento de conjuros que Lanzamiento de conjuros. La momia no puede realizar esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Deslumbramiento.*** La momia usa Mirada Terrible. No puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Golpe necrótico.*** La momia realiza un ataque de Puño Podrido o Canalizar Energía Negativa.

# Nalfeshnee

## Nalfeshnee

*Gran Demonio, Mal Caótico*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +5 (15)

**HP** 184 (16d10 + 96) **Velocidad** 20 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 21 | +5 | +5 | **Dex** | 10 | +0 | +0 | **doen** | 22 | +6 | +11 |
| **Inuevo Testamento** | 19 | +4 | +9 | **Oes** | 12 | +1 | +6 | **doja** | 15 | +2 | +7 |

**Resistencias** Frío, fuego, relámpago **Inmunidades** Veneno; Asustado, Envenenado **Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas** Abisal; telepatía 120 pies. **CR** 13 (XP 10,000; PB +5)

### Rasgos

***Restauración demoníaca.*** Si el nalfeshnee muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Abismo.

***Resistencia mágica.*** El nalfeshnee tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El nalfeshnee realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 16 (2d10 + 5) Daño cortante más 11 (2d10) de daño de Fuerza.

***Teletransportarse.*** El nalfeshnee se teletransporta hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

#### Acciones de bonificación

***Nimbo del Horror (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 15, cada criatura en una Emanación de 15 pies originada del nalfeshnee. *Falla:* 28 (8d6) de daño psíquico y el objetivo tiene el estado de Asustado durante 1 minuto, hasta que recibe daño o hasta que termina su turno con el nalfeshnee fuera de su línea de visión. *Éxito:*

El objetivo es inmune al Nimbo del horror de este nalfeshnee durante 24 horas.

### Reacciones

***Buscar.****Desencadenar:*Otra criatura que el nalfeshnee puede ver finaliza su movimiento a 120 pies del nalfeshnee. *Respuesta:*El nalfeshnee usa Teletransporte, pero su espacio de destino debe estar a 10 pies de la criatura que lo activa.

## Bruja nocturna

### Bruja nocturna

*Demonio mediano, Neutral Malvado*

**C.A.**17 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**112 (15d8 + 45)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **Con**16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento16 | + 3 | + 3 | **Int**14 | + 2 | + 2 | **Saj**16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Engaño +6, Perspicacia +5, Percepción +5, Sigilo +5

**Resistencias**Frío, fuego

**Inmunidades**Encantado

**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas**Abisal, Común, Infernal, Primordial

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Magia del aquelarre.***Mientras esté a 30 pies (9 metros) de al menos dos aliadas brujas, la bruja puede lanzar uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales, usando el tiempo de lanzamiento normal del hechizo y usando Inteligencia como aptitud para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 14):*Augurio*,*Encuentra Familiar*, *Identificar*,*Localizar objeto*,*Adivinación*, o *Sirviente invisible*La bruja debe terminar un descanso prolongado antes de usar este rasgo para lanzar ese hechizo nuevamente.

***Resistencia mágica.***La bruja tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Bolsa del alma.***La bruja tiene una bolsa de almas. Mientras la sostiene o la lleva, puede usar su acción de Aparición de Pesadillas.

La bolsa tiene CA 15, PS 20 y resistencia a todo daño. Se convierte en polvo si sus Puntos de Vida se reducen a 0. Si se destruye, se liberan las almas que contiene. La bruja puede crear una nueva bolsa después de 7 días.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***La bruja realiza dos ataques de garra.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*13 (2d8 + 4) Daño cortante.

***Pesadilla acechante (1/día; requiere bolsa de almas).*** Mientras está en el Plano Etéreo, la bruja lanza*Sueño*, usando la misma habilidad de lanzamiento de conjuros que Lanzamiento de conjuros. Solo la bruja puede servir como mensajera del conjuro, y el objetivo... Obtener debe ser una criatura que la bruja pueda ver en el Plano Material. El hechizo falla y se desperdicia si el objetivo está bajo el efecto de...*Protección contra el mal y el bien*hechizo o dentro de un *Círculo mágico*deletrear.

Si el objetivo recibe daño de la*Sueño*Con el hechizo, el máximo de puntos de vida del objetivo disminuye en una cantidad igual a ese daño. Si el hechizo mata al objetivo, su alma queda atrapada en la bolsa de almas de la bruja, y el objetivo no puede resucitar hasta que su alma sea liberada.

***Lanzamiento de hechizos.***La bruja lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan la Inteligencia como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 14):

**A voluntad:***Detectar magia*,*Etereidad*,*Misil mágico* (versión de nivel 4)

**2/Día cada uno:***Asesino fantasmal*,*Cambio de plano*(solo yo)

### Acciones de bonificación

***Cambio de forma.***La bruja se transforma en un humanoide pequeño o mediano, o regresa a su forma original. Salvo su tamaño, sus estadísticas de juego son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

## Pesadilla

### Pesadilla

*Demonio grande, Neutral Malvado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**68 (8d10 + 24) **Velocidad**60 pies, volar 90 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **Con**16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Int**13 | + 1 | + 1 | **Saj**15 | + 2 | + 2 |

**Inmunidades**Fuego

**Sentido**Percepción pasiva 11

**Idiomas**Entiende Abisal, Común e Infernal pero no puedo hablar

**CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Confiere resistencia al fuego.***La pesadilla puede otorgar resistencia al daño de fuego a un jinete mientras esté en ella.

***Iluminación.***La pesadilla arroja luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en un radio de 10 pies adicionales.

### Comportamiento

***Pezuñas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*13 (2d8 + 4) Daño contundente más 10 (3d6) de daño por fuego.

***Paso etéreo.***La pesadilla y hasta tres criaturas voluntarias dentro de un radio de 5 pies de ella se teletransportan al Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa.

# Noble

## Noble

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**9 (2d8)
**Velocidad**30 pies.

| | MOD | AHORRAR | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 | + 0 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **OES**14 | + 2 | + 2 | **doJa**16 | + 3 | + 3 |

**Habilidades**Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5
**Engranaje**Coraza, estoque **Sentido**Percepción pasiva 12
**Idiomas**Común más otros dos idiomas **CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

### Comportamiento

***Estoque.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d8 + 1) Daño perforante.

### Reacciones

***Parar.****Desencadenar:*El noble es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma.*Respuesta:*El noble agrega 2 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Gelatina ocre

## Gelatina ocre

*Gran exudado desalineado*

**C.A.**8 **Iniciativa**−2 (8)
**HP**52 (7d10 + 14) **Velocidad** 20 pies, subir 20 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**6 | − 2 | − 2 | **doen**14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**6 | − 2 | − 2 | **doJa**1 | − 5 | − 5 |

**Resistencias**Ácido
**Inmunidades**Relámpago, cortante; encantado, ensordecido, Agotamiento, Asustado, Agarrado, Decúbito Prono, Retenido
**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas** Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Amorfo.***La gelatina puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

***Escalada de araña.***La medusa puede trepar por superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

### Comportamiento

***Seudópodo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*12 (3d6 + 2) Daño por ácido.

### Reacciones

***Dividir.****Desencadenar:*Mientras la gelatina sea grande o mediana y tenga 10 o más puntos de vida, se ensangrentará o sufrirá daño de rayo o cortante.*Respuesta:*La gelatina se divide en dos nuevas **Gelatinas ocres**Cada nueva gelatina es un tamaño menor que la original y actúa según su Iniciativa. Los Puntos de Vida de la gelatina original se dividen equitativamente entre las nuevas gelatinas (redondeando hacia abajo).

# Ogro

## Ogro

*Gran Gigante, Mal Caótico*

**C.A.**11 **Iniciativa**−1 (9)
**HP**68 (8d10 + 24)
**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 5 | − 3 | − 3 | **OES**7 | − 2 | − 2 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Engranaje**Gran club, Jabalinas (3)
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas**Común, Gigante **CR**2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Gran club.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*13 (2d8 + 4) Daño contundente.

***Jabalina.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+6, alcance de 5 pies o rango de 30/120 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño perforante.

# Oni

## Oni

*Gran demonio, legal maligno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**119 (14d10 + 42) **Velocidad**30 pies, volar 30 pies (flotar)

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**11 | + 0 | + 3 | **doen**16 | + 3 | + 6 |
| INuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | **OES**12 | + 1 | + 4 | **doJa**15 | + 2 | + 5 |

**Habilidades**Arcanos +5, Engaño +8, Percepción +4
**Resistencias**Frío
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas**Común, Gigante **CR**7 (XP 2900; PB +3)

### Rasgos

***Regeneración.***El oni recupera 10 Puntos de Golpe al comienzo de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 Punto de Golpe.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El oni realiza dos ataques de Garra o Rayo de Pesadilla. Puede reemplazar un ataque con un Lanzamiento de Hechizos.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 10 pies. *Golpear:* 10 (1d12 + 4) Daño cortante más 9 (2d8) Daño necrótico.

***Rayo de pesadilla.*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 60 pies. *Golpear:* 9 (2d6 + 2) de daño psíquico y el objetivo tiene la condición Asustado hasta el comienzo del siguiente turno del oni.

***Cambio de forma.*** El oni se transforma en un humanoide pequeño o mediano, o en un gigante grande, o regresa a su forma original. Salvo su tamaño, sus estadísticas de juego son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

***Lanzamiento de hechizos.*** El oni lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como habilidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 13):

**1/Día Cada Uno:** *Persona encantadora* (versión de nivel 2), *Oscuridad*, *Forma gaseosa*, *Dormir*

Acciones de bonificación

***Invisibilidad.*** Los oni lanzan *Invisibilidad* sobre sí mismo, sin requerir componentes de hechizo y utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Otyugh

## Otyugh

*Gran aberración, neutral*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 104 (11d10 + 44)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 16 | +3 | +3 | **Dex** 11 | +0 | +0 | **do en** 19 | +4 | +7 |
| Nuevo Testamento 6 | −2 | −2 | **Oes** 13 | +1 | +1 | **do ja** 6 | −2 | −2 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 11

**Idiomas** Otyugh; telepatía 120 pies (no permite la criatura receptora para responder telepáticamente)

**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El otyugh realiza un ataque de Mordisco y dos ataques de Tentáculo.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante y el objetivo está envenenado. Al finalizar un Descanso Prolongado, el objetivo envenenado sufre el siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 15. *Falla:* El máximo de puntos de golpe del objetivo disminuye en 5 (1d10) y no vuelve a la normalidad hasta que finalice la condición de envenenado del objetivo. *Éxito:* La condición envenenada termina.

***Tentáculo.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 10 pies. *Golpear:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13) por uno de dos tentáculos.

***Golpe de tentáculo.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 14, cada criatura atrapada por el otyugh. *Falla:* 16 (3d8 + 3) de daño contundente y el objetivo queda aturdido hasta el comienzo del siguiente turno del otyugh. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

# Búho oso

## Búho oso

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 59 (7d10 + 21) **Velocidad** 40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 20 | +5 | +5 | **Dex** 12 | +1 | +1 | **do en** 17 | +3 | +3 |
| Nuevo Testamento 3 | −4 | −4 | **Oes** 12 | +1 | +1 | **do ja** 7 | −2 | −2 |

**Habilidades** Percepción +5

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas** Ninguno

**CR** 3 (XP 700; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El búho oso realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 14 (2d8 + 5) Daño cortante.

# Pegaso

## Pegaso

*Gran Celestial, Caótico Bueno*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 59 (7d10 + 21) **Velocidad** 60 pies, volar 90 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | +4 | +4 | **Dex** 15 | +2 | +4 | **do en** 16 | +3 | +5 |
| Nuevo Testamento 10 | +0 | +0 | **Oes** 15 | +2 | +4 | **do ja** 13 | +1 | +3 |

**Habilidades** Percepción +6

**Sentido** Percepción pasiva 16

**Idiomas** Entiende Celestial, Común, Élfico y Sylvan pero no puede hablar

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d6 + 4) Daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante.

# Araña de fase

## Araña de fase

*Gran Monstruosidad, Desalineada*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 45 (7d10 + 7) **Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **Con**12 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 | **Ces**10 | + 0 | + 0 | **Jaz**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Sigilo +7

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas**Ninguno

**CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Vista etérea.***La araña puede ver 60 pies en el Plano Etéreo mientras está en el Plano Material y viceversa.

***Escalada de araña.***La araña puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Caminante web.***La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las redes y conoce la ubicación de cualquier otra criatura en contacto con la misma red.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***La araña realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*8 (1d10 + 3) de daño perforante más 9 (2d8) de daño por veneno. Si este daño reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, este se estabiliza y permanece envenenado durante 1 hora. Mientras está envenenado, también queda paralizado.

### Acciones de bonificación

***Excursión etérea.***La araña se teletransporta del Plano Material al Plano Etéreo o viceversa.

# Piratas

## Pirata

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**14 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**33 (6d8 + 6)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**16 | + 3 | + 5 | **Con**12 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 8 | − 1 | − 1 | **Ces**12 | + 1 | + 1 | **Jaz**14 | + 2 | + 4 |

**Engranaje**Dagas (6), armadura de cuero

**Sentido**Percepción pasiva 11 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El pirata realiza dos ataques con Daga. Puede reemplazar uno de ellos con el uso de Estilo Cautivador.

***Daga.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+5, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies.*Golpear:*5 (1d4 + 3) Daño perforante.

***Un estilo fascinante.****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 12, una criatura que el pirata puede ver dentro de un radio de 30 pies.*Falla:* El objetivo tiene la condición Encantado hasta el comienzo del siguiente turno del pirata.

## Capitán pirata

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.**17 **Iniciativa**+7 (17)

**HP**84 (13d8 + 26)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 3 | **Dex**18 | + 4 | + 7 | **Con**14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Ces**14 | + 2 | + 5 | **Jaz**17 | + 3 | + 6 |

**Habilidades**Acrobacia +7, Percepción +5

**Engranaje**Pistola, estoque

**Sentido**Percepción pasiva 15 **Idiomas** Común más otro idioma **CR**6 (XP 2,300; PB +3)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El pirata realiza tres ataques, utilizando espada o pistola en cualquier combinación.

***Estoque.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*13 (2d8 + 4) Daño perforante y el pirata tiene Ventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de este turno.

***Pistola.****Tirada de ataque a distancia:*+7, alcance 30/90 pies. *Golpear:*15 (2d10 + 4) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Encanto del Capitán.****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 14, una criatura que el pirata puede ver a 30 pies.*Falla:*El objetivo tiene la condición Encantado hasta el comienzo del siguiente turno del pirata.

### Reacciones

***Estocada.****Desencadenar:*El pirata es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma.*Respuesta:*El pirata suma 3 a su CA contra ese ataque, lo que podría provocar que falle. Si falla, realiza un ataque de estoque contra la criatura que lo activó si está dentro del alcance.

## Demonio del pozo

### Demonio del pozo

*Gran Demonio (Diablo), Legal Malvado*

**C.A.**21 **Iniciativa**+14 (24)

**HP**337 (27d10 + 189) **Velocidad**

30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 26 | | + 8 | **Dex** | 14 | | + 2 | **doen** | 24 | | + 7 |
| Inuevo Testamento | 22 | | + 6 | **Oes** | 18 | | + 4 | **doja** | 24 | | + 7 |
| | | | | | | | | | | | + 7 |

**Habilidades**Percepción +10, Persuasión +19 **Resistencias**Frío **Inmunidades**Fuego, Veneno; Envenenado **Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 20 **Idiomas**Infernal; telepatía 120 pies. **CR**20 (XP 25.000; PB +6)

### Rasgos

***Restauración Diabólica.***Si el demonio del abismo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo desaparece en humo sulfuroso y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar de los Nueve Infiernos.

***Aura de miedo.***El demonio del pozo emana un aura en una emanación de 20 pies mientras no tiene la condición Incapacitado. *Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 21, cualquier enemigo que comience su turno en el aura.*Falla:*El objetivo tiene la condición Asustado hasta el comienzo de su siguiente turno. *Éxito:*El objetivo es inmune al aura de este demonio del abismo durante 24 horas.

***Resistencia legendaria (4/día).***Si el demonio del abismo falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.***El demonio del pozo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El demonio del pozo realiza un ataque de Mordisco, dos ataques de Garra Diabólica y un ataque de Maza Ardiente.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies.*Golpear:*18 (3d6 + 8) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe realizar la siguiente tirada de salvación.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 21.*Falla:*El objetivo está envenenado. Mientras está envenenado, no puede recuperar Puntos de Golpe y sufre 21 (6d6) de daño por Veneno al comienzo de cada turno. Repita la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, el efecto se resuelve automáticamente.

***Garra diabólica.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies. *Golpear:* 26 (4d8 + 8) Daño necrótico.

***Maza de fuego.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies.*Golpear:* 22 (4d6 + 8) de daño de Fuerza más 21 (6d6) de daño de Fuego.

***Lanzamiento de hechizos de fuego infernal (recarga 4–6).***El demonio del pozo lanza*Bola de fuego*(Versión de nivel 5) dos veces, sin requerir componentes materiales y usando Carisma como habilidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 21). Puede reemplazar a uno*Bola de fuego* con*Sostén al monstruo*(versión de nivel 7) o*Muro de fuego.*

# Planetar

## Planetar

*Gran Celestial (Ángel), Legal Bueno*

**C.A.**19 **Iniciativa**+10 (20)
**HP**262 (21d10 + 147) **Velocidad**40 pies, volar 120 pies (flotar)

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 24 | | + 7 | **Dex** | 20 | | + 5 | **doen** | 24 | + 7 |
| Inuevo Testamento | 19 | | + 4 | **Oes** | 22 | | + 6 | **doja** | 25 | + 7 |
| | | | | | | | + 11 | | | + 12 |

**Habilidades**Percepción +11
**Resistencias**Radiante
**Inmunidades**Encantado, Agotamiento, Asustado
**Sentido**Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 21 **Idiomas**Todos; telepatía 120 pies. **CR**16 (XP 15.000; PB +5)

### Rasgos

***Conciencia Divina.***El planetar sabe si escucha una mentira.

***Restauración Exaltada.***Si el planetar muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece y gana uno nuevo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar del Monte Celestia.

***Resistencia mágica.***El planetar tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El planetar realiza tres ataques de Espada Radiante o utiliza Explosión Sagrada dos veces.

***Espada Radiante.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+12, alcance 10 pies. *Golpear:*14 (2d6 + 7) de daño cortante más 18 (4d8) de daño radiante.

***Santa explosión.****Tiro de salvación de destreza:*CD 20, cada enemigo en una Esfera de radio de 20 pies centrada en un punto que el planetar pueda ver dentro de los 120 pies.*Falla:*24 (7d6) Daño radiante.*Éxito:*Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.***El planetar lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuro CD 20):

**A voluntad:***Detectar el mal y el bien*
**1/Día Cada Uno:***Comuna*,*Controlar el clima*,*Disipar el mal y bueno*,*Resucitar a los muertos*

#### Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (2/Día).***Los elencos planetarios*Curar heridas*, *Invisibilidad*, *Restauración menor*, o*Eliminar maldición*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

## Sacerdotes

### Sacerdote Acólito

*Humanoide mediano o pequeño (clérigo), neutral*

**C.A.**13 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**11 (2d8 + 2)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**14 | + 2 | + 2 | **doJa**11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Medicina +4, Religión +2
**Engranaje**Camisa de cadena, símbolo sagrado, maza **Sentido**Percepción pasiva 12
**Idiomas**Común
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

#### Comportamiento

***Maza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño contundente más 2 (1d4) de daño radiante.

***Llama radiante.****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 60 pies. *Golpear:*7 (2d6) Daño radiante.

***Lanzamiento de hechizos.***El sacerdote lanza uno de los siguientes hechizos, usando Sabiduría como habilidad de lanzamiento de hechizos:

**A voluntad:***Luz*, *Taumaturgia*

#### Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (1/Día).***El sacerdote lanza *Bendecir*, *Palabra de sanación*, o *Santuario*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

### Sacerdote

*Humanoide mediano o pequeño (clérigo), neutral*

**C.A.**13 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**38 (7d8 + 7)
**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento13 | + 1 | + 1 | **Oes**16 | + 3 | + 3 | **doJa**13 | + 1 | + 1 |

**Habilidades**Medicina +7, Percepción +5, Religión +5 **Engranaje**Camisa de cadena, símbolo sagrado, maza **Sentido**Percepción pasiva 15 **Idiomas** Común más otro idioma **CR**2 (XP 450; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El sacerdote realiza dos ataques, utilizando Maza o Llama Radiante en cualquier combinación.

***Maza.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6 + 3) de daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante.

***Llama radiante.****Tirada de ataque a distancia:*+5, alcance 60 pies. *Golpear:*11 (2d10) Daño radiante.

***Lanzamiento de hechizos.***El sacerdote lanza uno de los siguientes conjuros, usando Sabiduría como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuro CD 13):

**A voluntad:***Luz*, *Taumaturgia* **1/Día:***Guardianes espirituales*

#### Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (3/Día).***El sacerdote lanza *Bendecir*, *Disipar magia*, *Palabra de sanación*, o *Restauración menor*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

# Pseudodragón

### Pseudodragón

*Pequeño dragón, neutral bueno*

**C.A.**14 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**10 (3d4 + 3)
**Velocidad**15 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**6 | − 2 | − 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +4 **Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Entiende común y dracónico pero no puede hablar
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

#### Rasgos

***Resistencia mágica.***El pseudodragón tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El pseudodragón realiza dos ataques de Mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*4 (1d4 + 2) Daño perforante.

***Picadura.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 12, una criatura que el pseudodragón puede ver a 5 pies (1,5 metros).*Falla:*5 (2d4) de daño por veneno y el objetivo tiene el estado de Envenenado durante 1 hora.*Fracaso por 5 o más:*Mientras está envenenado, el objetivo también tiene la condición Inconsciente, que termina antes de tiempo si el objetivo recibe daño o una criatura a 5 pies de él realiza una acción para despertarlo.

# Gusano morado

### Gusano morado

*Monstruosidad gigantesca, sin alinear*

**C.A.**18 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**247 (15d20 + 90) **Velocidad**50 pies, Madriguera 50 pies.

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| **Str**28 | + 9 | + 9 | |
| Inuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | |
| **Dex**7 | − 2 | − 2 | |
| **Oes**8 | − 1 | + 4 | |
| **doen**22 | + 6 | + 11 | |
| **doja**4 | − 3 | − 3 | |

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Sentido de temblor 60 pies;
Percepción pasiva 9
**Idiomas**Ninguno
**CR**15 (XP 13.000; PB +5)

### Rasgos

***Tunelador.***El gusano puede excavar en una roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y deja un túnel de 10 pies de diámetro a su paso.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gusano realiza un ataque de Mordisco y un ataque de Aguijón de Cola.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies. *Golpear:*22 (3d8 + 9) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 19) y la condición de Agarrado hasta que termine la presa.

***Aguijón de cola.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 10 pies. *Golpear:* 16 (2d6 + 9) de daño perforante más 35 (10d6) de daño por veneno.

#### Acciones de bonificación

***Tragar.****Tiro de salvación de fuerza:*CD 19, una criatura grande o más pequeña atrapada por el gusano (puede tener hasta tres criaturas tragadas a la vez). *Falla:*El objetivo es tragado por el gusano y el estado de Agarrado finaliza. Una criatura tragada tiene los estados de Cegado y Restringido, tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos externos al gusano, y sufre 17 (5d6) de daño por Ácido al comienzo de cada turno del gusano.

Si el gusano recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura en su interior, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de ese turno o regurgitar a todas las criaturas tragadas, cada una de las cuales cae en un espacio a menos de 1,5 m del gusano y queda tumbada. Si el gusano muere, cualquier criatura tragada deja de estar inmovilizada y puede escapar del cadáver con 6 m de movimiento, saliendo tumbada.

# Cuasit

## Cuasit

*Pequeño demonio (demonio), mal caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**25 (10d4)
**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| **Str**5 | − 3 | − 3 | |
| Inuevo Testamento 7 | − 2 | − 2 | |
| **Dex**17 | + 3 | + 3 | |
| **Oes**10 | + 0 | + 0 | |
| **doen**10 | + 0 | + 0 | |
| **doja**10 | + 0 | + 0 | |

**Habilidades**Sigilo +5
**Resistencias**Frío, fuego, relámpago
**Inmunidades**Veneno; Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Abisal, Común **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.***El quasit tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*5 (1d4 + 3) de daño cortante y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del quasit.

***Invisibilidad.***Los quasit arrojan *Invisibilidad* sobre sí mismo, sin requerir componentes de hechizo y utilizando Carisma como habilidad para lanzar hechizos.

***Susto (1/Día).****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 10, una criatura a 20 pies. *Falla:*El objetivo está Asustado. Al final de cada turno, repite la tirada de salvación, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

***Cambio de forma.***El quasit cambia de forma para parecerse a un murciélago (Velocidad: 3 m, Vuelo: 12 m), a un ciempiés (12 m, Trepa: 12 m) o a un sapo (12 m, Nada: 12 m), o bien recupera su forma original. Sus estadísticas de juego son las mismas en cada forma, excepto su Velocidad. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Rakshasa

## Rakshasa

*Demonio mediano, legal malvado*

**C.A.**17 **Iniciativa**+8 (18)
**HP**221 (26d8 + 104)
**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | |
| Inuevo Testamento 13 | + 1 | + 1 | |
| **Dex**17 | + 3 | + 3 | |
| **Oes**16 | + 3 | + 3 | |
| **doen**18 | + 4 | + 4 | |
| **doja**20 | + 5 | + 5 | |

**Habilidades**Engaño +10, Perspicacia +8, Percepción +8
**Vulnerabilidades**Daño perforante de armas manejadas por criaturas bajo el efecto de una *Bendecir* deletrear
**Inmunidades**Encantado, asustado **Sentido**Visión verdadera 60 pies; Percepción pasiva 18 **Idiomas** Común, Infernal **CR**13 (XP 10,000; PB +5)

### Rasgos

***Mayor resistencia mágica.*** El rakshasa supera automáticamente las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos, y las tiradas de ataque de los hechizos lo fallan automáticamente. Sin su permiso, ningún hechizo puede observarlo remotamente ni detectar sus pensamientos, tipo de criatura o alineamiento.

***Restauración diabólica.*** Si el rakshasa muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se convierte en icor y obtiene un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El rakshasa realiza tres ataques de Toque Maldito.

***Toque maldito.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 5 pies. *Golpear:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 19 (3d12) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, está maldito. Mientras esté maldito, no obtiene ningún beneficio al finalizar un Descanso Corto o Largo.

***Comando funesto (recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 18, cada enemigo en una Emanación de 30 pies que se origina desde el rakshasa. *Falla:* 28 (8d6) de daño psíquico y el objetivo tiene las condiciones de Asustado e Incapacitado hasta el comienzo del siguiente turno del rakshasa.

***Lanzamiento de hechizos.*** El rakshasa lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 18):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Detectar pensamientos*, *Disfrazarse*, *Mano de mago*, *Ilusión menor*

**1/Día Cada Uno:** *Volar*, *Invisibilidad*, *Imagen principal*, *Cambio de plano*

# Dragones rojos

## Dragón rojo joven

*Dragón mediano (cromático), caótico malvado*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 75 (10d8 + 30)

**Velocidad** 30 pies, Escalada 30 pies, Vuelo 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 19 | + 4 | + 4 | **Dex** 10 | + 0 | + 2 | **Con** 17 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 12 | + 1 | + 1 | **Ces** 11 | + 0 | + 2 | **Saj** 15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades** Percepción +4, Sigilo +2

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;
Percepción pasiva 14

**Idiomas** Draconiano

**CR** 4 (XP 1100; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (1d10 + 4) Daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 13, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 24 (7d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

## Joven dragón rojo

*Gran Dragón (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.** 18 **Iniciativa** +4 (14)

**HP** 178 (17d10 + 85)

**Velocidad** 40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 23 | + 6 | + 6 | **Dex** 10 | + 0 | + 4 | **Con** 21 | + 5 | + 5 |
| Nuevo Testamento 14 | + 2 | + 2 | **Ces** 11 | + 0 | + 4 | **Saj** 19 | + 4 | + 4 |

**Habilidades** Percepción +8, Sigilo +4

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 18

**Idiomas** Común, Dracónico **CR** 10 (XP 5,900; PB +4)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 13 (2d6 + 6) Daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 17, cada criatura en un cono de 30 pies. *Falla:* 56 (16d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

## Dragón rojo adulto

*Dragón enorme (cromático), caótico malvado*

**C.A.** 19 **Iniciativa** +12 (22)

**HP** 256 (19d12 + 133)

**Velocidad** 40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 27 | + 8 | + 8 | **Dex** 10 | + 0 | + 6 | **Con** 25 | + 7 | + 7 |
| Nuevo Testamento 16 | + 3 | + 3 | **Ces** 13 | + 1 | + 7 | **Saj** 23 | + 6 | + 6 |

**Habilidades** Percepción +13, Sigilo +6

**Inmunidades** Fuego

**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 23

**Idiomas** Común, Dracónico

**CR** 17 (XP 18.000, o 20.000 en guarida; PB +6)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador*.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 10 pies. *Golpear:* 13 (1d10 + 8) Daño cortante más 5 (2d4) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 21, cada criatura en un cono de 60 pies. *Falla:* 59 (17d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 20, + 12 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Dominio* (versión de nivel 2), *Detectar magia*, *Rayo abrasador*

**1/Día:** *Bola de fuego*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Presencia imponente.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Dominio* (Versión de nivel 2). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Rayos ardientes.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón rojo antiguo

*Dragón Gargantuesco (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.** 22 **Iniciativa** +14 (24)
**HP** 507 (26d20 + 234)
**Velocidad** 40 pies, escalar 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 30 | + 10 | + 10 | **Dex** | 10 | + 0 | + 7 | | |
| INuevo Testamento | 18 | + 4 | + 4 | **Oes** | 15 | + 2 | + 9 | | |
| | | | | | | | | **doen** 29 | + 9 + 9 |
| | | | | | | | | **doja** 27 | + 8 + 8 |

**Habilidades** Percepción +16, Sigilo +7
**Inmunidades** Fuego
**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;
Percepción pasiva 26
**Idiomas** Común, Dracónico
**CR** 24 (XP 62.000, o 75.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con el uso de Lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador* (versión de nivel 3).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +17, alcance 15 pies. *Golpear:* 19 (2d8 + 10) Daño cortante más 10 (3d6) de daño de fuego.

***Aliento de fuego (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 24, cada criatura en un cono de 90 pies. *Falla:* 91 (26d6) Daño por fuego. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 23, + 15 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Dominio* (versión de nivel 2), *Detectar magia*, *Rayo abrasador* (versión de nivel 3)

**1/Día Cada Uno:** *Bola de fuego* (versión de nivel 6), *Adivinación*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Presencia imponente.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Dominio* (Versión de nivel 2). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Rayos ardientes.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Rayo abrasador* (Versión de nivel 3). El dragón no puede realizar esta acción de nuevo hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Remorhaz

## Remorhaz

*Enorme monstruosidad, desalineada*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +5 (15)
**HP** 195 (17d12 + 85) **Velocidad** 40 pies, Madriguera 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 24 | + 7 | + 7 | **Dex** | 13 | + 1 | + 1 | | |
| INuevo Testamento | 4 | − 3 | − 3 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | | |
| | | | | | | | | **doen** 21 | + 5 + 5 |
| | | | | | | | | **doja** 5 | − 3 − 3 |

**Inmunidades** Frío, fuego
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido del temblor 60 pies;
Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 11 (XP 7200; PB +4)

### Rasgos

***Aura de calor.*** Al final de cada uno de los turnos del remorhaz, cada criatura en una Emanación de 5 pies originada por el remorhaz recibe 16 (3d10) puntos de daño de Fuego.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +11, alcance 10 pies. *Golpear:* 18 (2d10 + 7) Daño perforante más 14 (4d6) de daño de Fuego. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, está en estado de Agarrado (CD de escape 17) y en estado de Restringido hasta que termine el agarrón.

#### Acciones de bonificación

***Tragar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 19, una criatura grande o más pequeña atrapada por el remorhaz (puede tragar hasta dos criaturas a la vez). *Falla:* El objetivo es tragado por el remorhaz y la condición de Agarrado termina. Una criatura tragada tiene la condición de Cegado.

y condiciones Restringidas, tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos fuera del remorhaz, y sufre 10 (3d6) puntos de daño por Ácido más 10 (3d6) puntos de daño por Fuego al comienzo de cada uno de los turnos del remorhaz.

Si el remorhaz recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura en su interior, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 al final de ese turno o regurgitar a todas las criaturas tragadas, cada una de las cuales cae en un espacio a menos de 1,5 m del remorhaz y queda tumbada. Si el remorhaz muere, cualquier criatura tragada deja de estar inmovilizada y puede escapar del cadáver usando 4,5 m de movimiento, saliendo tumbada.

# Roc

## Roc

*Monstruosidad gigantesca, sin alinear*

**C.A.**15 **Iniciativa**+8 (18)

**HP**248 (16d20 + 80) **Velocidad** 20 pies, volar 120 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**28 | + 9 | + 9 | **Dex**10 | + 0 | + 4 | **doen**20 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 4 | **doJa**9 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +8
**Sentido**Percepción pasiva 18
**Idiomas**Ninguno
**CR**11 (XP 7200; PB +4)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El roc realiza dos ataques de pico. Puede reemplazar uno de ellos con un ataque de garras.

***Pico.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+13, alcance 10 pies.*Golpear:*28 (3d12 + 9) Daño perforante.

***Garras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+13, alcance 5 pies. Impacto: 23 (4d6 + 9) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, tiene el estado de Agarrado (CD de escape 19) en ambas garras y el estado de Agarrado hasta que termina el agarrón.

### Acciones de bonificación

***Swoop (Recarga 5-6).***Si el roc tiene una criatura Agarrada, el roc vuela hasta la mitad de su Velocidad de vuelo sin provocar Ataques de Oportunidad y deja caer esa criatura.

# Roper

## Roper

*Gran aberración, neutral malvado*

**C.A.**20 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**93 (11d10 + 33) **Velocidad**10 pies, escalada 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | − 2 | **Oes**16 | + 3 | + 3 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +6, Sigilo +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 16
**Idiomas**Ninguno
**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Escalada de araña.***El lazador puede escalar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El lazador realiza dos ataques con Tentaculo, usa Carrete y realiza dos ataques con Mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*17 (3d8 + 4) Daño perforante.

***Tentáculo.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 60 pies. *Golpear:*El objetivo tiene la condición Agarrado (CD de escape 14) por uno de los seis tentáculos, y el objetivo tiene la condición Envenenado hasta que finalice el agarre.

El tentáculo puede ser dañado, liberando a la criatura que ha Agarrado al ser destruido (CA 20, PS 10, inmunidad al veneno y daño psíquico). Dañar el tentáculo no inflige daño al lazador, y un tentáculo destruido regenera al comienzo de su siguiente turno.

***Carrete.***El lazador tira de cada criatura atrapada por él hasta 30 pies directamente hacia él.

# Monstruo de óxido

## Monstruo de óxido

*Monstruosidad Mediana, Sin Alineación*

**C.A.**14 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**33 (6d8 + 6)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**13 | + 1 | + 1 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**13 | + 1 | + 1 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Aroma a hierro.***El monstruo de óxido puede localizar con precisión el metal ferroso a 30 pies de distancia.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El monstruo oxidado realiza un ataque de Mordisco y usa Antenas dos veces.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d8 + 1) Daño perforante.

***Antenas.*** El monstruo de óxido tiene como objetivo un objeto metálico no mágico (armadura o arma) usado o llevado por una criatura a 5 pies de él. *Tiro de salvación de destreza:* CD 11, la criatura con el objeto. *Falla:* El objeto sufre una penalización de -1 a la CA que ofrece (armadura) o a sus tiradas de ataque (arma). La armadura se destruye si la penalización reduce su CA a 10, y un arma se destruye si su penalización llega a -5. La penalización se puede eliminar lanzando el *Ropa de repaso* hechizo sobre la armadura o arma.

***Destruir el metal.*** El monstruo oxidado toca un objeto metálico no mágico a menos de 1,5 metros de él, que no esté siendo usado ni transportado. El toque destruye un cubo de 30 centímetros del objeto.

### Reacciones

***Antenas reflexivas.*** *Desencadenar:* Un ataque golpea al monstruo de óxido. *Respuesta:* El monstruo de óxido usa antenas.

# Sahuagin

## Guerrero Sahuagin

*Demonio mediano, legal malvado*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +0 (10)
**HP** 22 (4d8 + 4)
**Velocidad** 30 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | + 1 | + 1 | **Dex** | 11 | + 0 | + 0 | **do en** 12 | + 1 | + 1 |
| **I Nuevo Testamento** | 12 | + 1 | + 1 | **Os** | 13 | + 1 | + 1 | **do Ja** 9 | − 1 | − 1 |

**Habilidades** Percepción +5
**Resistencias** Ácido, frío
**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas** Sahuagin
**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Frenesí de sangre.*** El sahuagin tiene Ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que no tenga todos sus Puntos de Golpe.

***Anfibiedad limitada.*** El sahuagin puede respirar aire y agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse fuera del agua.

***Telepatía del tiburón.*** El sahuagin puede controlar mágicamente a los tiburones que se encuentren a 120 pies de él, utilizando una telepatía especial.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El sahuagin realiza dos ataques de garra.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d6 + 1) Daño cortante.

#### Acciones de bonificación

***Carga acuática.*** El sahuagin nada hasta alcanzar su velocidad de nado directamente hacia un enemigo que puede ver.

# Salamandra

## Salamandra

*Elemental grande, Neutral Maligno*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 90 (12d10 + 24) **Velocidad**
30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 14 | + 2 | + 2 | **do en** | 15 | + 2 | + 2 |
| **I Nuevo Testamento** | 11 | + 0 | + 0 | **Os** | 10 | + 0 | + 0 | **do Ja** | 12 | + 1 | + 1 |

**Vulnerabilidades** Frío
**Inmunidades** Fuego
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Primordial (Ignan) **CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Aura de fuego.*** Al final de cada uno de los turnos de la salamandra, cada criatura elegida por la salamandra en una Emanación de 5 pies que se origina en la salamandra recibe 7 (2d6) puntos de daño de Fuego.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La salamandra realiza dos ataques con Lanza Llameante. Puede reemplazar uno de ellos con Constricción.

***Lanza de fuego.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego. *Acertar o fallar:* La lanza regresa mágicamente a la mano de la salamandra inmediatamente después de un ataque a distancia.

***Apretar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 15, una criatura grande o más pequeña que la salamandra puede ver dentro de 10 pies. *Falla:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño por fuego. El objetivo está en estado de Agarrado (CD de escape 14) y en estado de Restringido hasta que termina el agarrón.

# Sátiro

## Sátiro

*Fey mediano, Neutral caótico*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)
**HP** 31 (7d8)
**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 12 | + 1 | + 1 | **Dex** | 16 | + 3 | + 3 | **do en** | 11 | + 0 | + 0 |
| **I Nuevo Testamento** | 12 | + 1 | + 1 | **Os** | 10 | + 0 | + 0 | **do Ja** | 14 | + 2 | + 2 |

**Habilidades** Percepción +2, Rendimiento +6, Sigilo +5
**Sentido** Percepción pasiva 12 **Idiomas** Común, Élfico, Silvánico **CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.*** El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, el sátiro lo empuja hasta 3 metros lejos de sí mismo.

***Mofa.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 12, una criatura que el sátiro puede ver dentro de 90 pies. *Falla:* 5 (1d6 + 2) daño psíquico.

## Explorar

### Explorar

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 16 (3d8 + 3)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 11 | + 0 | Dex | 14 | + 2 | doen | 12 | + 1 |
| Inuevo Testamento | 11 | + 0 | Oes | 13 | + 1 | doja | 11 | + 0 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| + 1 | + 1 |
| + 0 | + 0 |

**Habilidades** Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5 **Engranaje** Armadura de cuero, arco largo, espada corta **Sentido** Percepción pasiva 15 **Idiomas** Común más otro idioma **CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El explorador realiza dos ataques, utilizando espada corta y arco largo en cualquier combinación.

***Espada corta.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) Daño perforante.

***Arco.*** *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 150/600 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño perforante.

## Bruja del mar

### Bruja del mar

*Fey mediano, mal caótico*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 52 (7d8 + 21) **Velocidad** 30 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 16 | + 3 | Dex | 13 | + 1 | doen | 16 | + 3 |
| Inuevo Testamento | 12 | + 1 | Oes | 12 | + 1 | doja | 13 | + 1 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| + 3 | + 3 |
| + 1 | + 1 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas** Común, Gigante, Primordial (Aquan)

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** La bruja puede respirar aire y agua.

***Magia del aquelarre.*** Mientras esté a 30 pies (9 metros) de al menos dos aliadas brujas, la bruja puede lanzar uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales, usando el tiempo de lanzamiento normal del hechizo y usando Inteligencia como aptitud para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 11): *Augurio*, *Encuentra Familiar*, *Identificar*, *Localizar objeto*, *Adivinación*, o *Sirviente invisible* La bruja debe terminar un descanso prolongado antes de usar este rasgo para lanzar ese hechizo nuevamente.

***Apariencia vil.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 11, cualquier Bestia o Humanoide que comience su turno a 30 pies de la bruja y pueda ver la verdadera forma de la bruja. *Falla:* El objetivo tiene la condición Asustado hasta el comienzo de su siguiente turno. *Éxito:* El objetivo es inmune a la Apariencia vil de esta bruja durante 24 horas.

#### Comportamiento

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño cortante.

***Mirada mortal (recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 11, una criatura asustada que la bruja puede ver dentro de un radio de 30 pies. *Falla:* Si el objetivo tiene 20 Puntos de Golpe o menos, sus Puntos de Golpe se reducen a 0. De lo contrario, sufre 13 (3d8) puntos de daño psíquico.

***Apariencia ilusoria.*** La bruja lanza *Disfrazarse*, usando Constitución como habilidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 13). La duración del conjuro es de 24 horas.

# Sombra

### Sombra

*No-muerto mediano, mal caótico*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 27 (5d8 + 5)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 6 | − 2 | Dex | 14 | + 2 | doen | 13 | + 1 |
| Inuevo Testamento | 6 | − 2 | Oes | 10 | + 0 | doja | 8 | − 1 |

| | GUARDAR MOD |
|---|---|
| + 2 | + 2 |
| + 1 | + 1 |
| − 1 | − 1 |

**Habilidades** Sigilo +6

**Vulnerabilidades** Radiante

**Resistencias** Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Agotamiento, Asustado, Agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, boca abajo, atado, inconsciente

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Amorfo.*** La sombra puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

***Debilidad por la luz solar.*** Mientras esté bajo la luz del sol, la sombra tiene Desventaja en las Pruebas D20.

Comportamiento

***Golpe drenante.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) de daño necrótico y la puntuación de Fuerza del objetivo disminuye en 1d4. El objetivo muere si esto reduce su puntuación a 0. Si un humanoide muere por este ataque, un **Sombra**se levanta del cadáver 1d4 horas después.

Acciones de bonificación

***Sigilo de las sombras.*** Mientras esté en luz tenue o en oscuridad, la sombra realiza la acción Ocultarse.

# Montículo tambaleante

## Montículo tambaleante

*Planta grande, desalineada*

**C.A.** 15 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 110 (13d10 + 39) **Velocidad** 30 pies, nadar 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 8 | − 1 | − 1 | **doen** | 16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento | 5 | − 3 | − 3 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** | 5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades** Sigilo +3
**Resistencias** Frío, fuego
**Inmunidades** Relámpago; Ensordecido, Agotamiento
**Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Absorción de rayos*** Siempre que el montículo tambaleante es sometido a daño de Rayo, recupera una cantidad de Puntos de Vida igual al daño de Rayo infligido.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El montículo tambaleante realiza tres ataques de Zarcillo Cargado. Puede reemplazar un ataque con el uso de Engullir.

***Zarcillo cargado.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies. *Golpear:*7 (1d6 + 4) de daño contundente más 5 (2d4) de daño de rayo. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, el montículo tambaleante lo arrastra 1,5 metros hacia sí mismo.

***Sumergir.*** *Tiro de salvación de fuerza:*CD 15, una criatura Mediana o más pequeña a 5 pies. *Falla:*El objetivo es arrastrado al espacio del montículo de arrastre y está Agarrado (CD de escape 14). Hasta que termine el agarrón, el objetivo está Cegado y Atado, y recibe 10 (3d6) puntos de daño de Rayo al comienzo de cada turno. Cuando el montículo de arrastre se mueve, el objetivo Agarrado se mueve con él, sin que le cueste movimiento adicional. El montículo de arrastre solo puede tener una criatura Agarrada por esta acción a la vez.

# Guardián del escudo

## Guardián del escudo

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.** 17 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 142 (15d10 + 60)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 8 | − 1 | − 1 | **doen** | 18 | + 4 | + 4 |
| INuevo Testamento | 7 | − 2 | − 2 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** | 3 | − 4 | − 4 |

**Inmunidades** Veneno; Encantado, Agotamiento, Asustado, Paralizado, petrificado, envenenado **Sentido** Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas** Entiende órdenes dadas en cualquier idioma. pero no puedo hablar
**CR** 7 (XP 2900; PB +3)

### Rasgos

***Atado.*** El guardián está mágicamente ligado a un amuleto. Mientras el guardián y su amuleto se encuentren en el mismo plano de existencia, el portador del amuleto puede llamar telepáticamente al guardián para que viaje hacia él, y este conoce la distancia y la dirección del amuleto. Si el guardián se encuentra a menos de 18 metros del portador del amuleto, la mitad del daño que reciba (redondeado hacia arriba) se transfiere al guardián.

***Regeneración.*** El guardián recupera 10 Puntos de Golpe al comienzo de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 Punto de Golpe.

***Almacenamiento de hechizos.*** Un lanzador de conjuros que lleve el amuleto del guardián puede hacer que este almacene un conjuro de nivel 4 o inferior. Para ello, debe lanzar el conjuro sobre el guardián a menos de 1,5 metros de él. El conjuro no tiene efecto, pero se almacena en el guardián. Cualquier conjuro previamente almacenado se pierde al almacenar uno nuevo. El guardián puede lanzar el conjuro almacenado con cualquier parámetro establecido por el lanzador original, sin necesidad de componentes de conjuro y utilizando su capacidad de lanzamiento de conjuros. En ese caso, el conjuro almacenado se pierde.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El guardián realiza dos ataques de puño.

***Puño.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies. *Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño contundente más 7 (2d6) de daño de Fuerza.

### Reacciones

***Protección.*** *Desencadenar:*Una tirada de ataque golpea al portador del amuleto del guardián mientras éste se encuentre a 5 pies o menos del guardián. *Respuesta:*El portador obtiene un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque desencadenante y posiblemente haciendo que falle, hasta el comienzo del siguiente turno del guardián.

# Dragones de plata

## Dragón plateado Wyrmling

*Dragón mediano (metálico), legal bueno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**45 (6d8 + 18) **Velocidad**

30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**10 | + 0 | + 2 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**11 | + 0 | + 2 | **doJa**15 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +2

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;

Percepción pasiva 14

**Idiomas**Draconiano

**CR**2 (450 XP; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (1d10 + 4) Daño perforante.

***Aliento frío (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de Constitución:* CD 13, cada criatura en un cono de 15 pies.*Falla:* 18 (4d8) de daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

***Aliento paralizante.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 13, cada criatura en un cono de 15 pies.*Primer fracaso:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, cuando repite la salvación.*Segundo fracaso:* El objetivo está paralizado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

## Joven dragón plateado

*Dragón grande (metálico), legal bueno*

**C.A.**18 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**168 (16d10 + 80) **Velocidad**

40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 | + 6 | **Dex**10 | + 0 | + 4 | **doen**21 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento14 | + 2 | + 2 | **Oes**11 | + 0 | + 4 | **doJa**19 | + 4 | + 4 |

**Habilidades**Historia +6, Percepción +8, Sigilo +4

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;

Percepción pasiva 18

**Idiomas**Común, Dracónico **CR**

9 (XP 5000; PB +4)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarro. Puede reemplazar uno de ellos con Aliento Paralizante.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+10, alcance 10 pies.*Golpear:*15 (2d8 + 6) Daño cortante.

***Aliento frío (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de Constitución:* CD 17, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:* 49 (11d8) Daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

***Aliento paralizante.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 17, cada criatura en un cono de 30 pies.*Primer fracaso:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, cuando repite la salvación.*Segundo fracaso:* El objetivo está paralizado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

## Dragón plateado adulto

*Dragón enorme (metálico), legal bueno*

**C.A.**19 **Iniciativa**+10 (20)

**HP**216 (16d12 + 112) **Velocidad**

40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**27 | + 8 | + 8 | **Dex**10 | + 0 | + 5 | **doen**25 | + 7 | + 7 |
| INuevo Testamento16 | + 3 | + 3 | **Oes**13 | + 1 | + 6 | **doJa**22 | + 6 | + 6 |

**Habilidades**Historia +8, Percepción +11, Sigilo +5

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;

Percepción pasiva 21

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**16 (XP 15.000, o 18.000 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Paralizante o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar*Cuchillo de hielo*.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+13, alcance 10 pies.*Golpear:*17 (2d8 + 8) Daño cortante más 4 (1d8) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5-6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 20, cada criatura en un cono de 60 pies.*Falla:*54 (12d8) Daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

***Aliento paralizante.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 20, cada criatura en un cono de 60 pies.*Primer fracaso:*El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, cuando repite la salvación.*Segundo fracaso:* El objetivo está paralizado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

***Lanzamiento de hechizos.***El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 19, + 11 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Sostén al monstruo*, *Cuchillo de hielo*, *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:** *Tormenta de hielo* (versión de nivel 5), *Zona de la Verdad*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Enfriar.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Sostén al monstruo* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Vendavale frío.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 19, cada criatura en una línea de 60 pies de largo y 10 pies de ancho. *Falla:* 14 (4d6) de daño por frío y el objetivo es empujado hasta 30 pies lejos del dragón. *Éxito:* Solo la mitad del daño. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón de plata antiguo

*Dragón Gargantuesco (Metálico), Legal Bueno*

**C.A.** 22 **Iniciativa** +14 (24)

**HP** 468 (24d20 + 216) **Velocidad** 40 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 30 | + 10 | **Dex** | 10 | + 0 | **do en** | 29 | + 9 |
| **Inuevo Testamento** | 18 | + 4 | **Oes** | 15 | + 2 | **do Ja** | 26 | + 8 |

**Habilidades** Historia +11, Percepción +16, Sigilo +7
**Inmunidades** Frío
**Sentido** Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 26
**Idiomas** Común, Dracónico
**CR** 23 (XP 50.000, o 62.000 en guarida; PB +7)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).*** Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El dragón realiza tres ataques de Desgarrar. Puede reemplazar un ataque con (A) Aliento Paralizante o (B) Lanzamiento de Conjuros para lanzar *Cuchillo de hielo* (versión de nivel 2).

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +17, alcance 15 pies. *Golpear:* 19 (2d8 + 10) Daño cortante más 9 (2d8) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 24, cada criatura en un cono de 90 pies. *Falla:* 67 (15d8) Daño por frío. *Éxito:* Mitad de daño.

***Aliento paralizante.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 24, cada criatura en un cono de 90 pies. *Primer fracaso:* El objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el final de su siguiente turno, cuando repite la salvación. *Segundo fracaso:* El objetivo está paralizado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

***Lanzamiento de hechizos.*** El dragón lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 23, + 15 para golpear con ataques de hechizos):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Sostén al monstruo*, *Cuchillo de hielo* (nivel 2 versión), *Cambio de forma* (Solo forma Bestia o Humanoide, no se obtienen Puntos de Golpe Temporales del hechizo y no se requiere Concentración ni Puntos de Golpe Temporales para mantener el hechizo)

**1/Día Cada Uno:** *Controlar el clima*, *Tormenta de hielo* (versión nivel 7 sión), *Teletransportarse*, *Zona de la Verdad*

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Enfriar.*** El dragón usa el lanzamiento de hechizos para lanzar *Sostén al monstruo* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Vendavale frío.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 23, cada criatura en una línea de 60 pies de largo y 10 pies de ancho. *Falla:* 14 (4d6) de daño por frío y el objetivo es empujado hasta 30 pies lejos del dragón. *Éxito:* Solo la mitad del daño. *Fracaso o éxito:* El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.*** El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Esqueletos

## Esqueleto

*No-muerto mediano, legal malvado*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 13 (2d8 + 4)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | + 0 | **Dex** | 16 | + 3 | **do en** | 15 | + 2 |
| **Inuevo Testamento** | 6 | − 2 | **Oes** | 8 | − 1 | **do Ja** | 5 | − 3 |

**Vulnerabilidades** Golpear **Inmunidades** Veneno; Agotamiento, Envenenado **Engranaje** Arco corto, espada corta
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas** Entiende el idioma común y otro idioma. pero no puedo hablar
**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Espada corta.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*6 (1d6 + 3) Daño perforante.

***Arco corto.*** *Tirada de ataque a distancia:*+5, alcance 80/320 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) Daño perforante.

## Esqueleto de caballo de guerra

*Gran no-muerto, legal maligno*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**22 (3d10 + 6)

**Velocidad**60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | +4 | +4 | **Dex**12 | +1 | +1 | **doen**15 | +2 | +2 |
| INuevo Testamento 2 | −4 | −4 | **Oes**8 | −1 | −1 | **doJa**5 | −3 | −3 |

**Vulnerabilidades**Golpear **Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Envenenado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas** Ninguno

**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies. *Golpear:*7 (1d6 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el esqueleto se movió 6 metros o más hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo queda tumbado.

## Esqueleto de minotauro

*Gran no-muerto, legal maligno*

**C.A.**12 **Iniciativa**+0 (10)

**HP**45 (6d10 + 12)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | +4 | +4 | **Dex**11 | +0 | +0 | **doen**15 | +2 | +2 |
| INuevo Testamento 6 | −2 | −2 | **Oes**8 | −1 | −1 | **doJa**5 | −3 | −3 |

**Vulnerabilidades**Golpear **Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Envenenado **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9 **Idiomas**Entiende Abyssal pero no puede hablar **CR**2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies. *Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el esqueleto se movió 6 metros o más hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante adicionales y queda tumbado.

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies. *Golpear:*15 (2d10 + 4) Daño contundente.

# Solar

## Solar

*Gran Celestial (Ángel), Legal Bueno*

**C.A.**21 **Iniciativa**+20 (30)

**HP**297 (22d10 + 176) **Velocidad**50 pies, volar 150 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**26 | +8 | +8 | **Dex**22 | +6 | +6 | **doen**26 | +8 | +8 |
| INuevo Testamento25 | +7 | +7 | **Oes**25 | +7 | +7 | **doJa**30 | +10 | +10 |

**Habilidades**Percepción +14

**Inmunidades**Veneno, Radiante; Encantado, Agotamiento, Asustado, envenenado

**Sentido**Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 24 **Idiomas**Todos; telepatía 120 pies. **CR**21 (XP 33.000; PB +7)

### Rasgos

***Conciencia Divina.*** El sol sabe si escucha una mentira.

***Restauración Exaltada.*** Si el solar muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece y gana uno nuevo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Vida en algún lugar del Monte Celestia.

***Resistencia legendaria (4/día).*** Si el solar falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.*** El solar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El solar realiza dos ataques con Espada Voladora. Puede reemplazar un ataque con el uso de Arco Asesino.

***Espada voladora.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+15, alcance 10 pies o rango 120 pies. *Golpear:*22 (4d6 + 8) de daño cortante más 36 (8d8) de daño radiante. *Acertar o fallar:*La espada regresa mágicamente a la mano del sol o flota a 5 pies del sol inmediatamente después de un ataque a distancia.

***Arco asesino.*** *Tiro de salvación de destreza:*CD 21, una criatura que el solar puede ver dentro de 600 pies. *Falla:*Si la criatura tiene 100 Puntos de Golpe o menos, muere. De lo contrario, recibe 24 (4d8 + 6) puntos de daño Perforante más 36 (8d8) puntos de daño Radiante.

***Lanzamiento de hechizos.*** El solar lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 25):

**A voluntad:** *Detectar el mal y el bien*

**1/Día Cada Uno:** *Comuna, Controlar el clima, Disipar el mal y bueno, Resurrección*

Acciones de bonificación

***Ayuda Divina (3/Día).*** Los moldes solares *Curar heridas* (versión de nivel 2), *Restauración menor*, o *Eliminar maldición*, utilizando la misma habilidad de lanzamiento de hechizos que Lanzamiento de hechizos.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3. Inmediatamente después del turno de otra criatura, el solar puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El solar recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Mirada cegadora.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 25, una criatura que el solar puede ver dentro de 120 pies. *Falla:* El objetivo queda cegado durante 1 minuto. *Fracaso o éxito:* El solar no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Teletransporte radiante.*** El sol se teletransporta hasta 60 pies a un espacio desocupado que pueda ver. *Tiro de salvación de destreza:* CD 25, cada criatura en una Emanación de 10 pies que se origina desde el solar en su espacio de destino. *Falla:* 11 (2d10) Daño radiante. *Éxito:* Mitad de daño.

# Espectro

## Espectro

*No-muerto mediano, mal caótico*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 22 (5d8)

**Velocidad** 30 pies, volar 50 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 1 | − 5 | **Dex** | 14 | + 2 | **doen** 11 | + 0 |
| Inuevo Testamento | 10 | + 0 | **Oes** | 10 | + 0 | **doja** 11 | + 0 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| − 5 | **Dex** | 14 | + 2 | **doen** 11 | + 0 |
| + 0 | **Oes** | 10 | + 0 | **doja** 11 | + 0 |

**Resistencias** Ácido, Contundente, Frío, Fuego, Rayo, Perforante, cortante, trueno

**Inmunidades** Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, boca abajo, atado, inconsciente

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas** Entiende el idioma común y otro idioma.

pero no puedo hablar

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Movimiento incorpóreo.*** El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran Terreno Difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

***Sensibilidad a la luz solar.*** Mientras esté bajo la luz del sol, el espectro tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Drenaje de vida.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (2d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, su máximo de Puntos de Golpe disminuye en una cantidad igual al daño recibido.

# Esfinges

## Esfinge de las Maravillas

*Pequeño Celestial, Legal Bueno*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 24 (7d4 + 7)

**Velocidad** 20 pies, volar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 6 | − 2 | **Dex** | 17 | + 3 | **doen** 13 | + 1 |
| Inuevo Testamento | 15 | + 2 | **Oes** | 12 | + 1 | **doja** 11 | + 0 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| − 2 | **Dex** | 17 | + 3 | **doen** 13 | + 1 |
| + 2 | **Oes** | 12 | + 1 | **doja** 11 | + 0 |

**Habilidades** Arcanos +4, Religión +4, Sigilo +5

**Resistencias** Necrótico, Psíquico, Radiante **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 11

**Idiomas** Celestial, común **CR** 1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Resistencia mágica.*** La esfinge tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño radiante.

### Reacciones

***Explosión de ingenio (2/día).*** *Desencadenar:* La esfinge u otra criatura a 30 pies realiza una prueba de característica o una tirada de salvación. *Respuesta:* La esfinge añade 2 al resultado.

## Esfinge de la tradición

*Gran Celestial, Neutral Legal*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +10 (20)

**HP** 170 (20d10 + 60) **Velocidad** 40 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | **Dex** | 15 | + 2 | **doen** 16 | + 3 |
| Inuevo Testamento | 18 | + 4 | **Oes** | 18 | + 4 | **doja** 18 | + 4 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| + 4 | **Dex** | 15 | + 2 | **doen** 16 | + 3 |
| + 4 | **Oes** | 18 | + 4 | **doja** 18 | + 4 |

**Habilidades** Arcanos +12, Historia +12, Percepción +8, Religión +12

**Resistencias** Necrótico, radiante **Inmunidades** Psíquico; Encantado, Asustado **Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 18 **Idiomas** Celestial, común

**CR** 11 (XP 7200, o 8400 en guarida; PB +4)

### Rasgos

***Inescrutable.*** Ningún mago puede observar a la esfinge a distancia ni detectar sus pensamientos sin su permiso. Las tiradas de Sabiduría (Perspicacia) para determinar sus intenciones o sinceridad se realizan con Desventaja.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si la esfinge falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La esfinge realiza tres ataques de garra.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 5 pies. *Golpear:* 14 (3d6 + 4) Daño cortante.

***Rugido desgarrador (recarga 5-6).*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 16, cada enemigo en una emanación de 300 pies que se origina en la esfinge. *Falla:* 35 (10d6) de daño psíquico y el objetivo tiene la condición Incapacitado hasta el comienzo del siguiente turno de la esfinge.

***Lanzamiento de hechizos.*** La esfinge lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan la Inteligencia como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 16):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Identificar*, *Mano de mago*, *Ilusión menor*
*sión*, *Prestidigitación*

**1/Día Cada Uno:** *Disipar magia*, *Leyenda y tradición*, *Localizar objeto*, *Cambio de plano*, *Eliminar maldición*, *Lenguas*

## Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, la esfinge puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. La esfinge recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Acecho Arcano.*** La esfinge puede teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver y realiza un ataque de Garra.

***Peso de los años.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 16, una criatura que la esfinge puede ver dentro de un radio de 120 pies. *Falla:* El objetivo gana 1 nivel de Agotamiento. Mientras tenga cualquier nivel de Agotamiento, parecerá 3d10 años mayor. *Fracaso o éxito:* La esfinge no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Esfinge del Valor

*Gran Celestial, Neutral Legal*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +12 (22)

**HP** 199 (19d10 + 95) **Velocidad** 40 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 22 | +6 | +6 | **Dex** | 10 | +0 | +6 | **do en** 20 | +5 | +11 |
| INuevo Testamento | 16 | +3 | +9 | **Os** | 23 | +6 | +12 | **do Ja** 18 | +4 | +4 |

**Habilidades** Arcanos +9, Percepción +12, Religión +15
**Resistencias** Necrótico, radiante **Inmunidades** Psíquico; Encantado, Asustado **Sentido** Visión verdadera 120 pies; Percepción pasiva 22 **Idiomas** Celestial, común
**CR** 17 (XP 18.000, o 20.000 en guarida; PB +6)

## Rasgos

***Inescrutable.*** Ningún mago puede observar a la esfinge a distancia ni detectar sus pensamientos sin su permiso. Las tiradas de Sabiduría (Perspicacia) para determinar sus intenciones o sinceridad se realizan con Desventaja.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).*** Si la esfinge falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La esfinge realiza dos ataques de Garra y usa Rugido.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +12, alcance 5 pies. *Golpear:* 20 (4d6 + 6) Daño cortante.

***Rugido (3/Día).*** La esfinge emite un rugido mágico. Cada vez que ruge, este tiene un efecto diferente, como se detalla a continuación (la secuencia se reinicia al tomar un Descanso Largo):

**Primer rugido.** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 20, cada enemigo en una emanación de 500 pies que se origina desde la esfinge. *Falla:* El objetivo tiene el estado de Asustado durante 1 minuto.

**Segundo Rugido.** *Tiro de salvación de Sabiduría:* DC 20, cada uno enemigo en una emanación de 500 pies originada desde la esfinge. *Falla:* El objetivo está paralizado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Tras 1 minuto, la tirada se completa automáticamente.

**Tercer Rugido.** *Tiro de salvación de Constitución:* DC 20, cada uno enemigo en una emanación de 500 pies originada desde la esfinge. *Falla:* 44 (8d10) de daño de trueno y el objetivo tiene la condición de Tumbado. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** La esfinge lanza uno de los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales y utilizan Sabiduría como capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 20):

**A voluntad:** *Detectar el mal y el bien*, *Taumaturgia* **1/Día Cada Uno:** *Detectar magia*, *Disipar magia*, *Mayor Res-*
*restauración*, *Fiesta de los Héroes*, *Zona de la Verdad*

## Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, la esfinge puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. La esfinge recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Acecho Arcano.*** La esfinge puede teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver y realiza un ataque de Garra.

***Peso de los años.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 16, una criatura que la esfinge puede ver dentro de un radio de 120 pies. *Falla:* El objetivo gana 1 nivel de Agotamiento. Mientras tenga cualquier nivel de Agotamiento, parecerá 3d10 años mayor. *Fracaso o éxito:* La esfinge no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Espíritu Naga

## Espíritu Naga

*Gran demonio, mal caótico*

**C.A.**17 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**135 (18d10 + 36)

**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | **Dex**17 | + 3 | **doen**14 | + 2 |
| INuevo Testamento16 | + 3 | **Oes**15 | + 2 | **doJa**16 | + 3 |

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**4 | − 3 − 3 | **Dex**16 | + 3 + 3 | **do**en11 | + 0 + 0 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 − 4 | **O**ES8 | − 1 − 1 | **do**Ja6 | − 2 − 2 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

Comportamiento

***Probóscide.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6 +3) Daño perforante y la estirge se adhiere al objetivo. Mientras está adherida, no puede realizar ataques con Probóscide y el objetivo recibe 5 (2d4) de daño necrótico al comienzo de cada turno de la estirge.

La estirge puede desacoplarse gastando 1,5 metros de su movimiento. El objetivo o una criatura a 1,5 metros de ella puede desacoplarla como acción.

## Gigante de piedra

### Gigante de piedra

*Gigante enorme, neutral*

**C.A.**17 **Iniciativa**+5 (15)
**HP**126 (11d12 + 55)
**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 + 6 | **Dex**15 | + 2 + 5 | **do**en20 | + 5 + 8 |
| INuevo Testamento10 | + 0 + 0 | **O**ES12 | + 1 + 4 | **do**Ja9 | − 1 − 1 |

**Habilidades**Atletismo +12, Percepción +4, Sigilo +5 **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Gigante
**CR**7 (XP 2900; PB +3)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El gigante realiza dos ataques, utilizando Garrote de Piedra o Roca en cualquier combinación.

***Club de piedra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9, alcance 15 pies. *Golpear:*22 (3d10 + 6) Daño contundente.

***Roca.****Tirada de ataque a distancia:*+9, alcance 60/240 pies. *Golpear:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

Reacciones

***Desviar misil (recarga 5–6).****Desencadenar:*El gigante es golpeado por un ataque a distancia y recibe daño contundente, perforante o cortante.*Respuesta:*El gigante reduce el daño que recibe del ataque en 11 (1d10 + 6), y si ese daño se reduce a 0, el gigante puede redirigir parte de la fuerza del ataque.*Tiro de salvación de destreza:*CD 17, una criatura que el gigante puede ver dentro de 60 pies.*Falla:*11 (1d10 + 6) Daño de fuerza.

## Gólem de piedra

### Gólem de piedra

*Construcción grande, desalineada*

**C.A.**18 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**220 (21d10 + 105)
**Velocidad**30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**22 | + 6 + 6 | **Dex**9 | − 1 − 1 | **do**en20 | + 5 + 5 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 − 4 | **O**ES11 | + 0 + 0 | **do**Ja1 | − 5 − 5 |

**Inmunidades**Veneno, Psíquico; Encantado, Agotamiento, Asustado, paralizado, petrificado, envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Entiende Común más otros dos idiomas pero no puedo hablar **CR**10 (XP 5,900; PB +4)

Rasgos

***Forma inmutable.***El gólem no puede cambiar de forma.

***Resistencia mágica.***El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El golem realiza dos ataques, utilizando Golpe o Rayo de Fuerza en cualquier combinación.

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+10, alcance 5 pies.*Golpear:*15 (2d8 + 6) Daño contundente más 9 (2d8) de daño de Fuerza.

***Perno de fuerza.****Tirada de ataque a distancia:*+9, alcance 120 pies. *Golpear:* 22 (4d10) Daño de fuerza.

Acciones de bonificación

***Lento (Recarga 5–6).***El gólem lanza el*Lento*hechizo, que no requiere componentes de hechizo y utiliza Constitución como aptitud para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 17).

## Gigante de la tormenta

### Gigante de la tormenta

*Enorme gigante, caótico bueno*

**C.A.**16 **Iniciativa**+7 (17)
**HP**230 (20d12 + 100)
**Velocidad**50 pies, volar 25 pies (flotar), nadar 50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**29 | + 9 + 14 | **Dex**14 | + 2 + 2 | **do**en20 | + 5 + 10 |
| INuevo Testamento16 | + 3 + 3 | **O**ES20 | + 5 + 10 | **do**Ja18 | + 4 + 9 |

**Habilidades**Arcanos +8, Atletismo +14, Historia +8, Percepción +10
**Resistencias**Frío
**Inmunidades**Relámpago, trueno **Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies, visión verdadera 30 pies; Percepción pasiva 20
**Idiomas**Común, Gigante
**CR**13 (XP 10,000; PB +5)

### Rasgos

***Anfibio.*** El gigante puede respirar aire y agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El gigante realiza dos ataques, utilizando Espada Tormenta o Rayo en cualquier combinación.

***Espada de tormenta.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 10 pies. *Golpear:* 23 (4d6 + 9) Daño cortante más 13 (3d8) Daño por rayo.

***Rayo.*** *Tirada de ataque a distancia:* +14, alcance 500 pies. *Golpear:* 22 (2d12 + 9) de daño de rayo y el objetivo tiene las condiciones Cegado y Ensordecido hasta el comienzo del siguiente turno del gigante.

***Tormenta de relámpagos (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 18, cada criatura en un Cilindro de 10 pies de radio y 40 pies de alto que se origina en un punto que el gigante puede ver dentro de los 500 pies. *Falla:* 55 (10d10) Daño por rayo. *Éxito:* Mitad de daño.

***Lanzamiento de hechizos.*** El gigante lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes materiales y utilizan Sabiduría como habilidad para lanzar hechizos (salvación de hechizo CD 18):

**A voluntad:** *Detectar magia*, *Luz*
**1/Día:** *Controlar el clima*

# Súcubo

## Súcubo

*Demonio mediano, Neutral Malvado*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +3 (13)
**HP** 71 (13d8 + 13) **Velocidad** 30 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 8 | − 1 | − 1 | **Dex** | 17 | + 3 | + 3 | **do en** | 13 | + 1 | + 1 |
| **I** Nuevo Testamento | 15 | + 2 | + 2 | **Os** | 12 | + 1 | + 1 | **do Ja** | 20 | + 5 | + 5 |

**Habilidades** Engaño +9, Perspicacia +5, Percepción +5, Persuasión + 9, Sigilo +7
**Resistencias** Frío, Fuego, Veneno, Psíquico **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas** Abisal, Común, Infernal; telepatía 60 pies. **CR** 4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Forma de íncubo.*** Cuando el súcubo termina un descanso prolongado, puede transformarse en un **Íncubo**, usando ese bloque de estadísticas en lugar de este.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** La súcubo realiza un ataque Toque diabólico y usa Encanto o Beso drenante.

***Toque diabólico.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 16 (2d10 + 5) Daño psíquico.

***Encanto.*** El súcubo lanza *Persona dominante* (versión de nivel 8), que no requiere componentes de hechizo y utiliza Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 15).

***Beso drenante.*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 15, una criatura encantada por el súcubo a 5 pies. *Falla:* 13 (3d8) Daño psíquico. *Éxito:* Mitad de daño. *Fracaso o éxito:* El máximo de puntos de vida del objetivo disminuye en una cantidad igual al daño recibido.

#### Acciones de bonificación

***Cambio de forma.*** La súcubo se transforma en un humanoide mediano o pequeño, o regresa a su forma original. Sus estadísticas de juego son las mismas en cada forma, excepto que su velocidad de vuelo solo está disponible en su forma original. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Tarrasque

## Tarrasque

*Monstruosidad Gigantesca (Titán), Sin Alineación*

**C.A.** 25 **Iniciativa** +18 (28)
**HP** 697 (34d20 + 340)
**Velocidad** 60 pies, Madriguera 40 pies, Escalada 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 30 | + 10 | + 10 | **Dex** | 11 | + 0 | + 9 | **do en** | 30 | + 10 | + 10 |
| **I** Nuevo Testamento | 3 | − 4 | + 5 | **Os** | 11 | + 0 | + 9 | **do Ja** | 11 | + 0 | + 9 |

**Habilidades** Percepción +9
**Resistencias** Contundente, Perforante, Cortante **Inmunidades** Fuego, veneno; encantado, ensordecido, asustado, Paralizado, envenenado
**Sentido** Visión ciega 120 pies; Percepción pasiva 19
**Idiomas** Ninguno
**CR** 30 (XP 155.000; PB +9)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (6/día).*** Si la tarasca falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.*** La tarasca tiene Ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

***Caparazón reflectante.*** Si la tarasca es el objetivo de un *Misil mágico* hechizo o un hechizo que requiere una tirada de ataque a distancia, tira 1d6. En un **1–5**, la tarasca no se ve afectada. En un **6** La tarasca no se ve afectada y refleja el hechizo, convirtiendo al lanzador en el objetivo.

***Monstruo de asedio.*** La tarasca causa el doble de daño a objetos y estructuras.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El tarrasque realiza un ataque de Mordisco y otros tres ataques, utilizando Garra o Cola en cualquier combinación.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +19, alcance 15 pies. *Golpear:* 36 (4d12 + 10) Daño perforante y el objetivo tiene el Agarrado

Condición (CD de escape 20). Hasta que termine el agarre, el objetivo está Restringido y no puede teletransportarse.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +19, alcance 15 pies. *Golpear:* 28 (4d8 + 10) Daño cortante.

***Cola.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +19, alcance 30 pies. *Golpear:* 23 (3d8 +10) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, queda tumbado.

***Bramido atronador (Recarga 5–6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 27, cada criatura y cada objeto que no se use o transporte en un cono de 150 pies. *Falla:* 78 (12d12) de daño de Trueno y el objetivo tiene las condiciones Ensordecido y Aterrorizado hasta el final de su siguiente turno. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

### Acciones de bonificación

***Tragar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 27, una criatura grande o más pequeña atrapada por la tarasca (puede tragar hasta seis criaturas a la vez). *Falla:* El objetivo es tragado y el estado de Agarrado termina. Una criatura tragada tiene los estados de Cegado y Restringido y no puede teletransportarse. Tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos fuera de la tarasca, y recibe 56 (16d6) de daño por Ácido al comienzo de cada turno de la tarasca.

Si la tarasca recibe 60 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura en su interior, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de ese turno o regurgitar a todas las criaturas tragadas, cada una de las cuales cae en un espacio a menos de 3 metros de ella y queda tumbada. Si la tarasca muere, cualquier criatura tragada deja de estar inmovilizada y puede escapar del cadáver con 6 metros de movimiento, saliendo tumbada.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3. Inmediatamente después del turno de otra criatura, la tarrasca puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. La tarrasca recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Embate.*** El tarrasque se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Garra o Cola.

***Movimiento que sacude al mundo.*** La tarrasca se mueve hasta alcanzar su Velocidad. Al final de este movimiento, crea una onda expansiva instantánea en una Emanación de 18 metros que se origina en ella misma. Las criaturas en esa área pierden Concentración y, si son Medianas o menores, quedan tumbadas. La tarrasca no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Duros

## Difícil

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +1 (11)
**HP** 32 (5d8 + 10)
**Velocidad** 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | +2 | **Dex** | 12 | +1 | **Con** | 14 | +2 |
| **Inuevo Testamento** | 10 | +0 | **Ois** | 10 | +0 | **Jaz** | 11 | +0 |

**Engranaje** Ballesta pesada, armadura de cuero, maza **Sentido** Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común
**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El duro tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Maza.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) Daño contundente.

***Ballesta pesada.*** *Tirada de ataque a distancia:* +3, alcance 100/400 pies. *Golpear:* 6 (1d10 + 1) Daño perforante.

## Jefe duro

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 16 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 82 (11d8 + 33)
**Velocidad** 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | +3 | **Dex** | 14 | +2 | **Con** | 16 | +3 |
| **Inuevo Testamento** | 11 | +0 | **Ois** | 10 | +0 | **Jaz** | 11 | +0 |

**Engranaje** Cota de malla, ballesta pesada, martillo de guerra **Sentido** Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común más otro idioma **CR** 4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El duro tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El duro realiza dos ataques, utilizando Martillo de guerra o Ballesta pesada en cualquier combinación.

***Martillo de guerra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 12 (2d8 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, el duro lo empuja hasta 3 metros lejos de sí mismo.

***Ballesta pesada.*** *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 100/400 pies. *Golpear:* 13 (2d10 + 2) Daño perforante.

# Treant

## Treant

*Planta enorme, caótica buena*

**C.A.**16 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**138 (12d12 + 60)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 | + 6 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**21 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento12 | + 1 | + 1 | **Oes**16 | + 3 | + 3 | **doJa**12 | + 1 | + 1 |

**Vulnerabilidades**Fuego

**Resistencias**Contundente, Perforante

**Sentido**Percepción pasiva 13 **Idiomas** Común, Druídico, Élfico, Silvánico **CR**9 (XP 5000; PB +4)

### Rasgos

***Monstruo de asedio.***El treant inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El treant realiza dos ataques de Golpe.

***Golpe.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+10, alcance 5 pies.*Golpear:*16 (3d6 + 6) Daño contundente.

***Granizo de corteza.****Tirada de ataque a distancia:*+10, alcance 180 pies. *Golpear:*28 (4d10 + 6) Daño perforante.

***Árboles animados (1/día).***El treant anima mágicamente hasta dos árboles que puede ver a menos de 18 metros de sí mismo. Cada árbol usa el**Treant**Bloque de estadísticas, excepto que tiene puntuaciones de Inteligencia y Carisma de 1, no puede hablar y carece de esta acción. El árbol juega su turno inmediatamente después del ent con la misma cuenta de Iniciativa y lo obedece. Un árbol permanece animado durante 1 día o hasta que muere, el ent muere o se encuentra a más de 36 metros del ent. Entonces, el árbol echa raíces si es posible.

## Gnomo

### Gnomo

*Gran Gigante, Mal Caótico*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**94 (9d10 + 45)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**20 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento 7 | − 2 | − 2 | **Oes**9 | − 1 | − 1 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas**Gigante

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Extremidades repugnantes (4/día).***Si el trol termina cualquier turno ensangrentado y recibió 15+ de daño cortante durante ese turno, una de las extremidades del trol se corta, cae en el espacio del trol y se convierte en un**Miembro de trol**La extremidad actúa inmediatamente después del turno del trol. El trol tiene 1 nivel de Agotamiento por cada extremidad que le falta, y le crecen extremidades de reemplazo la siguiente vez que recupera Puntos de Golpe.

***Regeneración.***El trol recupera 15 Puntos de Golpe al comienzo de cada turno. Si recibe daño por Ácido o Fuego, este rasgo no funciona en su siguiente turno. El trol solo muere si comienza su turno con 0 Puntos de Golpe y no se regenera.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El troll realiza tres ataques de Desgarro.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño cortante.

#### Acciones de bonificación

***Cargar.***El troll se mueve hasta la mitad de su velocidad directamente hacia un enemigo que pueda ver.

### Miembro de trol

*Pequeño gigante, mal caótico*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**14 (4d6)

**Velocidad**20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**9 | − 1 | − 1 | **doJa**1 | − 5 | − 5 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 9

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Regeneración.***La extremidad recupera 5 Puntos de Golpe al comienzo de cada turno. Si la extremidad recibe daño por Ácido o Fuego, este atributo no funciona en su siguiente turno. La extremidad solo muere si comienza su turno con 0 Puntos de Golpe y no se regenera.

***Engendro de trolls.***La extremidad, curiosamente, tiene los mismos sentidos que un trol entero. Si la extremidad no se destruye en 24 horas, tira 1d12. Con un 12, la extremidad se convierte en un...**Gnomo**. De lo contrario, la extremidad se marchita.

#### Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (2d4 + 4) Daño cortante.

# Unicornio

## Unicornio

*Gran Celestial, Legal Bueno*

**C.A.**12 **Iniciativa**+8 (18)

**HP**97 (13d10 + 26)

**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento11 | + 0 | + 0 | **Oes**17 | + 3 | + 3 | **doJa**16 | + 3 | + 3 |

**Inmunidades**Veneno; Encantado, Paralizado, Envenenado
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas**Celestial, Élfico, Silvano; telepatía 120 pies. **CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día).***Si el unicornio falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Resistencia mágica.***El unicornio tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El unicornio realiza un ataque de Pezuñas y un ataque de Cuerno Radiante.

***Pezuñas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño contundente.

***Cuerno radiante.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies. *Golpear:*9 (1d10 + 4) Daño radiante.

***Lanzamiento de hechizos.***El unicornio lanza uno de los siguientes hechizos, que no requieren componentes de hechizo y utilizan Carisma como capacidad de lanzamiento de hechizos (salvación de hechizo CD 14):

**A voluntad:***Detectar el mal y el bien*,*Druidcraft*
**1/Día Cada Uno:***Calmar las emociones*,*Disipar el mal y el bien*,*Enenredo*,*Pase sin dejar rastro*,*Palabra de recuerdo*

#### Acciones de bonificación

***Bendición del Unicornio (3/Día).***El unicornio toca a otra criatura con su cuerno y lanza*Curar heridas* o*Restauración menor*sobre esa criatura, usando la misma habilidad de lanzamiento de conjuros que Lanzamiento de conjuros.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3. Inmediatamente después del turno de otra criatura, el unicornio puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El unicornio recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Cuerno de carga.***El unicornio se mueve hasta la mitad de su Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad y realiza un ataque de Cuerno Radiante.

***Escudo resplandeciente.***El unicornio se selecciona a sí mismo o a una criatura visible a menos de 18 metros. El objetivo obtiene 10 (3d6) Puntos de Golpe Temporales y su CA aumenta en 2 hasta el final de su siguiente turno.

El unicornio no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

# Vampiros

## Familiar vampiro

*Humanoide mediano o pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.**15 **Iniciativa**+5 (15)

**HP**65 (10d8 + 20) **Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**16 | + 3 | + 5 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**10 | + 0 | + 2 | **doJa**14 | + 2 | + 2 |

**Habilidades**Percepción +4, Persuasión +4, Sigilo +7
**Resistencias**Necrótico
**Inmunidades**Encantada (excepto por su amo vampiro)
**Engranaje**Dagas (10)
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Conexión vampírica.***Mientras el familiar y su amo vampiro están en el mismo plano de existencia, el vampiro puede comunicarse con el familiar telepáticamente, y el vampiro puede percibir a través de los sentidos del familiar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El familiar realiza dos ataques con Daga Umbral.

***Daga Umbral.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:*+5, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies. *Golpear:*5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (3d4) de daño necrótico. Si el objetivo queda reducido a 0 puntos de golpe por este ataque, se estabiliza, pero permanece envenenado durante 1 hora. Mientras permanece envenenado, permanece paralizado.

#### Acciones de bonificación

***Agilidad inmortal.***El familiar realiza la acción de Carrera o Desenganche.

## Engendro de vampiro

*No-muerto mediano o pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.**16 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**90 (12d8 + 36)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| Str | 16 | +3 | +3 |
| Inuevo Testamento | 11 | +0 | +0 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| Dex | 16 | +3 | +6 |
| Oes | 10 | +0 | +3 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| doen | 16 | +3 | +3 |
| doja | 12 | +1 | +1 |

**Habilidades**Percepción +3, Sigilo +6
**Resistencias**Necrótico
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Escalada de araña.***El vampiro puede escalar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Debilidad de vampiro.***El vampiro tiene estas debilidades:

**Prohibición.**El vampiro no puede entrar a una residencia con- recibir una invitación de un ocupante.

**Agua corriente.**El vampiro recibe 20 puntos de daño por ácido si termina su turno en agua corriente.

**Estaca al corazón.**El vampiro es destruido si un El arma que causa daño perforante se clava en el corazón del vampiro mientras este se encuentra incapacitado.

**Luz del sol.**El vampiro recibe 20 puntos de daño radiante si Comienza su turno bajo la luz del sol. Mientras está bajo la luz del sol, tiene Desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El vampiro realiza dos ataques de Garra y usa Mordisco.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*8 (2d4 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13) por una de dos garras.

***Morder.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, una criatura a 5 pies que esté dispuesta o que tenga la condición de Agarrado, Incapacitado o Restringido.*Falla:*5 (1d4 + 3) Daño perforante más 10 (3d6) de daño necrótico. El máximo de Puntos de Golpe del objetivo disminuye en una cantidad igual al daño necrótico recibido, y el vampiro recupera Puntos de Golpe equivalentes a esa cantidad.

#### Acciones de bonificación

***Agilidad inmortal.***El vampiro realiza la acción de Carrera o Desengancharse.

## Vampiro

*No-muerto mediano o pequeño, legal maligno*

**C.A.**16 **Iniciativa**+14 (24)
**HP**195 (23d8 + 92) **Velocidad** 40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| Str | 18 | +4 | +4 |
| Inuevo Testamento | 17 | +3 | +3 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| Dex | 18 | +4 | +9 |
| Oes | 15 | +2 | +7 |

| | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|
| doen | 18 | +4 | +9 |
| doja | 18 | +4 | +9 |

**Habilidades**Percepción +7, Sigilo +9
**Resistencias**Necrótico
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 17 **Idiomas**Común más otros dos idiomas **CR** 13 (XP 10 000, o 11 500 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el vampiro falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

***Escape brumoso.***Si el vampiro queda con 0 Puntos de Vida fuera de su lugar de descanso, usa Transformación para convertirse en niebla (no requiere acción). Si no puede usar Transformación, es destruido.

Aunque tiene 0 Puntos de Vida en forma de niebla, no puede volver a su forma vampírica y debe llegar a su lugar de descanso en 2 horas o será destruido. Una vez en su lugar de descanso, regresa a su forma vampírica y queda paralizado hasta que recupera sus Puntos de Vida, recuperando 1 Punto de Vida tras pasar 1 hora allí.

***Escalada de araña.***El vampiro puede escalar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Debilidad de vampiro.***El vampiro tiene estas debilidades:

**Prohibición.**El vampiro no puede entrar a una residencia con- recibir una invitación de un ocupante.

**Agua corriente.**El vampiro recibe 20 puntos de daño por ácido si termina su turno en agua corriente.

**Estaca al corazón.**Si un arma que causa daño perforante El daño se produce en el corazón del vampiro mientras éste tiene la condición Incapacitado en su lugar de descanso, el vampiro tiene la condición Paralizado hasta que se le retira el arma.

**Luz del sol.**El vampiro recibe 20 puntos de daño radiante si Comienza su turno bajo la luz del sol. Mientras está bajo la luz del sol, tiene Desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple (solo forma de vampiro).***El vampiro realiza dos ataques de Golpe Grave y usa Mordisco.

***Golpe de tumba (sólo forma de vampiro).****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 9, alcance 5 pies.*Golpear:*8 (1d8 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14) en una de dos manos.

***Mordedura (solo en forma de murciélago o vampiro).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 17, una criatura a 5 pies que esté dispuesta o que tenga la condición de Agarrado, Incapacitado o Restringido.*Falla:*6 (1d4 + 4) de daño perforante más 13 (3d8) de daño necrótico. El máximo de puntos de golpe del objetivo

disminuye en una cantidad igual al daño necrótico recibido, y el vampiro recupera Puntos de Golpe equivalentes a esa cantidad. Un humanoide reducido a 0 Puntos de Golpe por este daño y luego enterrado se alza al siguiente atardecer como un **Engendro de vampiro** bajo el control del vampiro.

#### Acciones de bonificación

***Encanto (Recarga 5–6).*** El elenco de vampiros *Persona encantadora* No requiere componentes de conjuro y usa Carisma como aptitud para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 17). Su duración es de 24 horas. El objetivo hechizado recibe voluntariamente la Mordedura del vampiro, cuyo daño no termina el conjuro. Al terminar, el objetivo ignora que fue hechizado por el vampiro.

***Cambio de forma.*** Si el vampiro no está expuesto a la luz del sol ni al agua corriente, se transforma en un murciélago diminuto (velocidad: 1,5 m, velocidad de vuelo: 9 m) o en una nube de niebla mediana (velocidad: 1,5 m, velocidad de vuelo: 6 m [flotar]), o regresa a su forma vampírica. Todo lo que lleve puesto se transforma con él.

En forma de murciélago, el vampiro no puede hablar. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño y velocidad, no cambian.

En forma de niebla, el vampiro no puede realizar acciones, hablar ni manipular objetos. Es ingrávido y puede entrar en el espacio enemigo y detenerse allí. Si el aire puede atravesar un espacio, la niebla también puede, pero no puede atravesar un líquido. Tiene resistencia a todo daño, excepto al que recibe de la luz solar.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el vampiro puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El vampiro recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Engañar.*** El elenco de vampiros *Dominio* No requiere componentes de conjuro y usa Carisma como habilidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 17). El vampiro no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Golpe inmortal.*** El vampiro se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Golpe Grave.

# Vrock

## Vrock

*Gran Demonio, Mal Caótico*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 152 (16d10 + 64) **Velocidad** 40 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | +3 | **Dex** | 15 | +2 | **doen** 18 | +4 |
| INuevo Testamento 8 | | +3 | | | +5 | | +4 |
| | 8 | −1 | **Oes** | 13 | +1 | **doja** 8 | −1 |
| | | −1 | | | +4 | | +2 |

**Resistencias** Frío, fuego, relámpago
**Inmunidades** Veneno; Envenenado
**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas** Abisal; telepatía 120 pies. **CR** 6 (XP 2,300; PB +3)

### Rasgos

***Restauración demoníaca.*** Si el vrock muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor y gana un nuevo cuerpo instantáneamente, reviviendo con todos sus Puntos de Golpe en algún lugar del Abismo.

***Resistencia mágica.*** El vrock tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El vrock realiza dos ataques Shred.

***Pizca.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño perforante más 10 (3d6) de daño por veneno.

***Esporas (Recarga 6).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 15, cada criatura en una Emanación de 20 pies originada del vrock. *Falla:* El objetivo está envenenado y repite la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto si tiene éxito. Mientras está envenenado, recibe 5 (1d10) puntos de daño por veneno al comienzo de cada turno. Vaciar un frasco de agua bendita sobre el objetivo finaliza el efecto prematuramente.

***Chillido impresionante (1/día).*** *Tiro de salvación de Constitución:* CD 15, cada criatura en una Emanación de 20 pies originada en el vrock (los demonios tienen éxito automáticamente). *Falla:* 10 (3d6) puntos de daño por trueno y el objetivo queda aturdido hasta el final del siguiente turno del vrock.

# guerreros

## Infantería guerrera

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 9 (2d8)

**Velocidad** 30 pies.

| | | MOD AHORRAR | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | +1 | **Dex** | 11 | +0 | **doen** 11 | +0 |
| INuevo Testamento 8 | | +1 | | | +0 | | +0 |
| | 8 | −1 | **Oes** | 11 | +0 | **doja** 8 | −1 |
| | | −1 | | | +0 | | −1 |

**Engranaje** Camisa de cadena, lanza **Sentido** Percepción pasiva 10 **Idiomas** Común
**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El guerrero tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del guerrero está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Lanza.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies. *Golpear:* 4 (1d6 + 1) Daño perforante.

## Veterano guerrero

*Humanoide mediano o pequeño, neutral*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 65 (10d8 + 20)

**Velocidad** 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| Str 16 | +3 | Dex 13 | +1 | Con 14 | +2 |
| Inuevo Testamento 10 | +0 | Ojos 11 | +0 | Boca 10 | +0 |

**Habilidades** Atletismo +5, Percepción +2

**Engranaje** Espada larga, ballesta pesada, armadura de tablilla **Sentido** Percepción pasiva 12

**Idiomas** Común más otro idioma **CR** 3 (XP 700; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El guerrero realiza dos ataques con espada larga o ballesta pesada.

***Espada grande.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño cortante.

***Ballesta pesada.*** *Tirada de ataque a distancia:* +3, alcance 100/400 pies. *Golpear:* 12 (2d10 + 1) Daño perforante.

### Reacciones

***Parar.*** *Desencadenar:* El guerrero es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo mientras sostiene un arma. *Respuesta:* El guerrero añade 2 a su CA contra ese ataque, lo que posiblemente provoque que falle.

# Elemental de agua

## Elemental de agua

*Elemental grande, neutral*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 114 (12d10 + 48) **Velocidad** 30 pies, nadar 90 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| Str 18 | +4 | Dex 14 | +2 | Con 18 | +4 |
| Inuevo Testamento 5 | −3 | Ojos 10 | +0 | Boca 8 | −1 |

**Resistencias** Ácido, fuego

**Inmunidades** Veneno; Agotamiento, Agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Decúbito Prono, Sujeto, Inconsciente **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Primordial (Aquan) **CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Congelar.*** Si el elemental recibe daño de frío, su velocidad disminuye 20 pies hasta el final de su siguiente turno.

***Forma de agua.*** El elemental puede entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. Puede moverse por un espacio de hasta 2,5 cm sin gastar movimiento adicional.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El elemental realiza dos ataques de Golpe.

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, queda tumbado.

***Whelm (Recarga 4–6).*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 15, cada criatura en el espacio del elemental. *Falla:* 22 (4d8 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, está en estado de Agarrado (CD de escape 14). Hasta que termine el agarrón, el objetivo está en estado de Restringido, se asfixia a menos que pueda respirar agua y sufre 9 (2d8) de daño contundente al comienzo de cada turno del elemental. El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta dos criaturas Medianas o menores a la vez con Aplastar. Como acción, una criatura a 1,5 m o menos del elemental puede liberar a una criatura si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

# Hombre oso

## Hombre oso

*Monstruosidad Mediana o Pequeña (Licántropo), Neutral Bueno*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 135 (18d8 + 54)

**Velocidad** 30 pies, 40 pies (solo forma de oso), escalada 30 pies (forma de oso) (solo formulario)

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| Str 19 | +4 | Dex 10 | +0 | Con 17 | +3 |
| Inuevo Testamento 11 | +0 | Ojos 12 | +1 | Boca 12 | +1 |

**Habilidades** Percepción +7

**Engranaje** Hachas de mano (4)

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 17 **Idiomas** Común (no puede hablar en forma de oso) **CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El hombre oso realiza dos ataques, usando Hacha de Mano o Desgarrar en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Mordisco.

***Mordedura (solo forma de oso o híbrido).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 17 (2d12 + 4) de daño penetrante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 14. *Falla:* El objetivo está maldito. Si sus Puntos de Golpe caen a 0, se convierte en un **Hombre oso** bajo la dirección del gerente general

controla y tiene 10 puntos de vida. *Éxito:* El objetivo es inmune a la maldición de este hombre oso durante 24 horas.

***Hacha de mano (sólo forma humanoide o híbrida).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies. *Golpear:* 14 (3d6 + 4) Daño cortante.

***Desgarrar (sólo forma oso o híbrida).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 7, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño cortante.

Acciones de bonificación

***Cambio de forma.*** El hombre oso cambia de forma a un híbrido de oso grande y humanoide, a un oso grande o a su forma humanoide original. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño, son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Hombre jabalí

## Hombre jabalí

*Monstruosidad Mediana o Pequeña (Licántropo), Neutral Malvado*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 97 (15d8 + 30)

**Velocidad** 30 pies, 40 pies (solo forma de jabalí)

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 10 + 0 | **Con** | 15 + 2 |
| **Nuevo Testamento** | 10 | + 0 | **Int** | 11 + 0 | **Sab** | 8 − 1 |
| | | | | | **Cha** | 8 − 1 |

**Habilidades** Percepción +2

**Engranaje** Jabalinas (6)

**Sentido** Percepción pasiva 12

**Idiomas** Común (no puede hablar en forma de jabalí) **CR** 4 (XP 1100; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El hombre-jabalí realiza dos ataques, usando Jabalina o Colmillo en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con un ataque de Gore.

***Gore (solamente forma jabalí o híbrida).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 5, alcance 5 pies. *Golpear:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 12. *Falla:* El objetivo está maldito. Si sus Puntos de Golpe caen a 0, se convierte en un **Hombre jabalí** bajo el control del DM y tiene 10 puntos de vida. *Éxito:* El objetivo es inmune a la maldición de este hombre-jabalí durante 24 horas.

***Jabalina (sólo forma humanoide o híbrida).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5, alcance de 5 pies o rango de 30/120 pies. *Golpear:* 13 (3d6 + 3) Daño perforante.

***Colmillo (solamente forma de jabalí o híbrido).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor y el hombre-jabalí se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño perforante adicionales y queda tumbado.

Acciones de bonificación

***Cambio de forma.*** El hombre-jabalí cambia de forma a un híbrido de jabalí mediano y humanoide, a un jabalí pequeño o a su forma humanoide original. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño, son las mismas en ambas formas. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Hombre rata

## Hombre rata

*Monstruosidad Mediana o Pequeña (Licántropo), Legal Malvado*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 60 (11d8 + 11) **Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 10 | + 0 | **Dex** | 16 + 3 | **Con** | 12 + 1 |
| **Nuevo Testamento** | 11 | + 0 | **Int** | 10 + 0 | **Sab** | 8 − 1 |
| | | | | | **Cha** | 8 − 1 |

**Habilidades** Percepción +4, Sigilo +5

**Engranaje** Ballesta de mano

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas** Común (no puede hablar en forma de rata) **CR** 2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El hombre rata realiza dos ataques, usando Arañazo o Ballesta de Mano en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Mordisco.

***Mordedura (sólo forma rata o híbrida).*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 5, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (2d4 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. *Tiro de salvación de Constitución:* DC 11. *Falla:* El objetivo está maldito. Si sus Puntos de Golpe caen a 0, se convierte en un **Hombre rata** bajo el control del DM y tiene 10 puntos de vida. *Éxito:* El objetivo es inmune a la maldición de este hombre rata durante 24 horas.

***Rascar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) Daño cortante.

***Ballesta de mano (solo forma humanoide o híbrida).*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 30/120 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) Daño perforante.

Acciones de bonificación

***Cambio de forma.*** El hombre rata se transforma en un híbrido humanoide mediano, en una rata pequeña o en su forma humanoide original. Sus estadísticas, salvo su tamaño, son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Hombre tigre

## Hombre tigre

*Monstruosidad Mediana o Pequeña (Licántropo), Neutral*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**120 (16d8 + 48)
**Velocidad**30 pies, 40 pies (solo forma de tigre)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**17 | + 3 | + 3 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **Con**16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Int**13 | + 1 | + 1 | **Sab**11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +4
**Engranaje**Arco
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15 **Idiomas**Común (no puede hablar en forma de tigre) **CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El hombre tigre realiza dos ataques, usando Arañazo o Arco Largo en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Mordisco.

***Mordedura (solo forma tigre o híbrida).****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 5, alcance 5 pies.*Golpear:*12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 13.*Falla:* El objetivo está maldito. Si sus Puntos de Golpe caen a 0, se convierte en un **Hombre tigre**bajo el control del DM y tiene 10 puntos de vida.*Éxito:*El objetivo es inmune a la maldición de este hombre tigre durante 24 horas.

***Rascar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (2d6 + 3) Daño cortante.

***Arco largo (solo forma humanoide o híbrida).****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 150/600 pies.*Golpear:*11 (2d8 + 2) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Acechar (sólo forma Tigre o Híbrida).***El hombre tigre alcanza su Velocidad sin provocar Ataques de Oportunidad. Al finalizar este movimiento, puede realizar la acción de Esconderse.

***Cambio de forma.***El hombre tigre se transforma en un híbrido de tigre grande y humanoide, o en un tigre grande, o regresa a su forma humanoide original. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño, son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Hombre-lobo

## Hombre-lobo

*Monstruosidad Mediana o Pequeña (Licántropo), Mal Caótico*

**C.A.**15 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**71 (11d8 + 22)
**Velocidad**30 pies, 40 pies (solo forma de lobo)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **Con**14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Int**11 | + 0 | + 0 | **Sab**10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +4
**Engranaje**Arco
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas**Común (no puede hablar en forma de lobo) **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El hombre lobo tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del hombre lobo está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El hombre lobo realiza dos ataques, usando Arañazo o Arco Largo en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Mordisco.

***Mordedura (solo en forma de lobo o híbrida).****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* + 5, alcance 5 pies.*Golpear:*12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto.*Tiro de salvación de Constitución:*DC 12.*Falla:* El objetivo está maldito. Si sus Puntos de Golpe caen a 0, se convierte en un **Hombre-lobo**bajo el control del DM y tiene 10 puntos de vida.*Éxito:*El objetivo es inmune a la maldición de este hombre lobo durante 24 horas.

***Rascar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (2d6 + 3) Daño cortante.

***Arco largo (solo forma humanoide o híbrida).****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 150/600 pies.*Golpear:*11 (2d8 + 2) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Cambio de forma.***El hombre lobo se transforma en un híbrido de lobo-humanoide grande o en un lobo mediano, o bien recupera su forma humanoide original. Sus estadísticas de juego, salvo su tamaño, son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto no se transforma.

# Dragones blancos

## Dragón blanco joven

*Dragón mediano (cromático), caótico malvado*

**C.A.**16 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**32 (5d8 + 10)
**Velocidad**30 pies, madriguera 15 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 14 | + 2 | + 2 | **Dex** | 10 | + 0 | + 2 | **doen** | 14 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento | 5 | − 3 | − 3 | **Oes** | 10 | + 0 | + 2 | **doJa** | 11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +2

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies;

Percepción pasiva 14

**Idiomas**Draconiano

**CR**2 (450 XP; PB +2)

### Rasgos

***Paseo sobre hielo.***El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de habilidad. Además, el terreno difícil compuesto de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d8 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 12, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 22 (5d8) Daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

## Joven dragón blanco

*Gran Dragón (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.**17 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**123 (13d10 + 52)

**Velocidad**40 pies, madriguera 20 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 10 | + 0 | + 3 | **doen** | 18 | + 4 | + 4 |
| Nuevo Testamento | 6 | − 2 | 2 | **Oes** | 11 | + 0 | + 3 | **doJa** | 12 | + 1 | + 1 |

**Habilidades**Percepción +6, Sigilo +3

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;

Percepción pasiva 16

**Idiomas**Común, Dracónico **CR**
6 (2300 XP; PB +3)

### Rasgos

***Paseo sobre hielo.***El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de habilidad. Además, el terreno difícil compuesto de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 10 pies.*Golpear:*9 (2d4 + 4) Daño cortante más 2 (1d4) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:* CD 15, cada criatura en un cono de 30 pies.*Falla:* 40 (9d8) de daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

## Dragón blanco adulto

*Dragón enorme (cromático), caótico malvado*

**C.A.**18 **Iniciativa**+10 (20)

**HP**200 (16d12 + 96)

**Velocidad**40 pies, madriguera 30 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR | MOD | | | GUARDAR | MOD | | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 22 | + 6 | + 6 | **Dex** | 10 | + 0 | + 5 | **Estafa** | 22 | + 6 | + 6 |
| Nuevo Testamento | 8 | − 1 | − 1 | **Oes** | 12 | + 1 | + 6 | **doJa** | 12 | + 1 | + 1 |

**Habilidades**Percepción +11, Sigilo +5

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies;

Percepción pasiva 21

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**13 (XP 10 000, o 11 500 en guarida; PB +5)

### Rasgos

***Paseo sobre hielo.***El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de habilidad. Además, el terreno difícil compuesto de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

***Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+11, alcance 10 pies.*Golpear:*13 (2d6 + 6) Daño cortante más 4 (1d8) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:* CD 19, cada criatura en un cono de 60 pies.*Falla:* 54 (12d8) Daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Explosión helada.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 14, cada criatura en una Esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 120 pies.*Falla:*7 (2d6) de daño por frío y la Velocidad del objetivo es 0 hasta el final del siguiente turno del objetivo.*Fracaso o éxito:*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Presencia espantosa.***El dragón lanza*Miedo*No requiere componentes materiales y usa Carisma como habilidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 14). El dragón no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

## Dragón Blanco Antiguo

*Dragón Gargantuesco (Cromático), Caótico Maligno*

**C.A.**20 **Iniciativa**+12 (22)

**HP**333 (18d20 + 144)

**Velocidad**40 pies, madriguera 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**26 | + 8 | + 8 | **Dex**10 | + 0 | + 6 | **doen**26 + 8 + 8 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**13 | + 1 | + 7 | **doJa**18 + 4 + 4 |

**Habilidades**Percepción +13, Sigilo +6

**Inmunidades**Frío

**Sentido**Visión ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 23

**Idiomas**Común, Dracónico

**CR**20 (XP 25.000, o 33.000 en guarida; PB +6)

### Rasgos

***Paseo sobre hielo.***El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de habilidad. Además, el terreno difícil compuesto de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

***Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).***Si el dragón falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El dragón realiza tres ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+14, alcance 15 pies.*Golpear:*17 (2d8 + 8) Daño cortante más 7 (2d6) de daño por frío.

***Aliento frío (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 22, cada criatura en un cono de 90 pies.*Falla:*63 (14d8) Daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

### Acciones legendarias

*Usos de acción legendaria: 3 (4 en guarida). Inmediatamente después del turno de otra criatura, el dragón puede gastar un uso para realizar una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos gastados al comienzo de cada turno.*

***Explosión helada.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 20, cada criatura en una Esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver dentro de los 120 pies.*Falla:*14 (4d6) de daño por frío y la Velocidad del objetivo es 0 hasta el final del siguiente turno del objetivo.*Fracaso o éxito:*El dragón no puede realizar esta acción nuevamente hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Presencia espantosa.***El dragón lanza*Miedo*No requiere componentes materiales y usa Carisma como habilidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 18). El dragón no puede repetir esta acción hasta el comienzo de su siguiente turno.

***Saltar.***El dragón se mueve hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Desgarro.

# Peso

## Peso

*No muerto mediano, neutral malvado*

**C.A.**14 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**82 (11d8 + 33)

**Velocidad**30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**16 + 3 + 3 |
| INuevo Testamento10 | + 0 | + 0 | **Oes**13 | + 1 | + 1 | **doJa**15 + 2 + 2 |

**Habilidades**Percepción +3, Sigilo +4

**Resistencias**Necrótico

**Inmunidades**Veneno; Agotamiento, Envenenado

**Engranaje**Armadura de cuero tachonado

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Sensibilidad a la luz solar.***Mientras esté bajo la luz del sol, el espectro tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El espectro realiza dos ataques, usando Espada Necrótica o Arco Necrótico en cualquier combinación. Puede reemplazar un ataque con Drenaje de Vida.

***Espada Necrótica.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:*6 (1d8 + 2) de daño cortante más 4 (1d8) de daño necrótico.

***Arco necrótico.****Tirada de ataque a distancia:*+4, alcance 150/600 pies.*Golpear:*6 (1d8 + 2) de daño perforante más 4 (1d8) de daño necrótico.

***Drenaje de vida.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 13, una criatura a 5 pies.*Falla:*6 (1d8 + 2) de daño necrótico y el máximo de Puntos de Golpe del objetivo disminuye en una cantidad igual al daño recibido.

Un humanoide asesinado por este ataque se levanta 24 horas después como un**Zombi**Bajo el control del tumulario, a menos que el humanoide resucite o su cuerpo sea destruido. El tumulario no puede controlar a más de doce zombis a la vez.

# Fuego fatuo

## Fuego fatuo

*Pequeños no muertos, mal caótico*

**C.A.**19 **Iniciativa**+9 (19)

**HP**27 (11d4)

**Velocidad**5 pies, volar 50 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 1 | − 5 | − 5 | **Dex** | 28 | + 9 | + 9 | **doen** | 10 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento | 13 | + 1 | + 1 | **OES** | 14 | + 2 | + 2 | **doJa** | 11 | + 0 | + 0 |

**Resistencias**Ácido, Contundente, Frío, Fuego, Necrótico, Perforante, cortante
**Inmunidades**Rayo, veneno; agotamiento, agarrado, Paralizado, Petrificado, Envenenado, Decúbito Prono, Sujeto, Inconsciente
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas**Común más otro idioma **CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Efímero.***El fuego fatuo no puede vestir ni llevar nada.

***Iluminación.***El fuego fatuo emite una luz brillante en un radio de 20 pies y una luz tenue en un radio adicional de 20 pies.

***Movimiento incorpóreo.***El fuego fatuo puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran Terreno Difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

### Comportamiento

***Choque.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*11 (2d8 + 2) Daño por rayo.

### Acciones de bonificación

***Consume la vida.****Tiro de salvación de Constitución:*CD 10, una criatura viviente que el fuego fatuo puede ver dentro de 5 pies que tiene 0 Puntos de Golpe.*Falla:*El objetivo muere y el fuego fatuo recupera 10 (3d6) Puntos de Golpe.

***Desaparecer.***El fuego fatuo y su luz tienen la condición Invisible hasta que la Concentración del fuego fatuo termina con este efecto, que termina inmediatamente después de que el fuego fatuo realiza una tirada de ataque o usa Consumir Vida.

## Lobo de invierno

### Lobo de invierno

*Gran Monstruosidad, Neutral Malvado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**75 (10d10 + 20)
**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 18 | + 4 | + 4 | **Dex** | 13 | + 1 | + 1 | **doen** | 14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento | 7 | − 2 | − 2 | **OES** | 12 | + 1 | + 1 | **doJa** | 8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +5
**Inmunidades**Frío
**Sentido**Percepción pasiva 15
**Idiomas**Común, Gigante **CR**3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El lobo tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies. *Golpear:*11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

***Aliento frío (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de Constitución:*CD 12, cada criatura en un cono de 15 pies. *Falla:* 18 (4d8) de daño por frío.*Éxito:*Mitad de daño.

# Worg

## Worg

*Hada grande, Neutral Malvado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**26 (4d10 + 4)
**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 16 | + 3 | + 3 | **Dex** | 13 | + 1 | + 1 | **doen** | 13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento | 7 | − 2 | − 2 | **OES** | 11 | + 0 | + 0 | **doJa** | 8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +4
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Goblin, huargo
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) de daño perforante y la siguiente tirada de ataque realizada contra el objetivo antes del comienzo del siguiente turno del warg tiene Ventaja.

## Fantasma

### Fantasma

*No-muerto mediano o pequeño, Neutral Malvado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**67 (9d8 + 27) **Velocidad**5 pies, volar 60 pies (flotar)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 6 | − 2 | − 2 | **Dex** | 16 | + 3 | + 3 | **doen** | 16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento | 12 | + 1 | + 1 | **OES** | 14 | + 2 | + 2 | **doJa** | 15 | + 2 | + 2 |

**Resistencias**Ácido, Contundente, Frío, Fuego, Perforante, Cuchillada
**Inmunidades**Necrótico, Veneno; Encantado, Agotamiento, Agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, boca abajo, atado, inconsciente
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12 **Idiomas**Común más otros dos idiomas
**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Movimiento incorpóreo.*** El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran Terreno Difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

***Sensibilidad a la luz solar.*** Mientras esté bajo la luz del sol, el espectro tiene Desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Drenaje de vida.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 21 (4d8 + 3) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, su máximo de Puntos de Golpe disminuye en una cantidad igual al daño recibido.

***Crear espectro.*** El espectro ataca un cadáver humanoide a menos de 3 metros de él que lleve muerto menos de 1 minuto. El espíritu del objetivo se eleva como un **Espectro** En el espacio de su cadáver o en el espacio desocupado más cercano. El espectro está bajo el control del espectro. Este no puede controlar más de siete espectros simultáneamente.

# Wyvern

## Wyvern

*Gran dragón, desalineado*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 127 (15d10 + 45) **Velocidad** 30 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 19 | + 4 | + 4 | **Dex** | 10 | + 0 | + 0 | **doen** | 16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento | 5 | − 3 | − 3 | **Oes** | 12 | + 1 | + 1 | **doja** | 6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas** Ninguno

**CR** 6 (XP 2,300; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El wyvern realiza un ataque de Mordisco y un ataque de Picadura.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño perforante.

***Picadura.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 10 pies. *Golpear:* 11 (2d6 + 4) Daño perforante más 24 (7d6) de daño por veneno, y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del wyvern.

# Xorn

## Xorn

*Elemental medio, neutral*

**C.A.** 19 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 84 (8d8 + 48) **Velocidad** 20 pies, Madriguera de 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | + 3 | **Dex** | 10 | + 0 | + 0 | **doen** | 22 | + 6 | + 6 |
| Inuevo Testamento | 11 | + 0 | + 0 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** | 11 | + 0 | + 0 |

**Habilidades** Percepción +6, Sigilo +6

**Inmunidades** Veneno; Paralizado, Petrificado, Envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido del temblor 60 pies; Percepción pasiva 16

**Idiomas** Primordial (Terrano)

**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Deslizamiento de la Tierra.*** El xorn puede excavar en tierra y piedra no mágicas y sin trabajar. Al hacerlo, no altera el material que recorre.

***Sentido del tesoro.*** El xorn puede señalar la ubicación de metales y piedras preciosas a 60 pies de sí mismo.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El xorn realiza un ataque de Mordisco y tres ataques de Garra.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 17 (4d6 + 3) Daño perforante.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) Daño cortante.

#### Acciones de bonificación

***Cargar.*** El xorn se mueve hasta alcanzar su Velocidad o Velocidad de Madriguera directamente hacia un enemigo que pueda detectar.

# Zombis

## Zombi

*No muerto mediano, neutral malvado*

**C.A.** 8 **Iniciativa** −2 (8)

**HP** 15 (2d8 + 6)

**Velocidad** 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | + 1 | + 1 | **Dex** | 6 | − 2 | − 2 | **doen** | 16 | + 3 | + 3 |
| Inuevo Testamento | 3 | − 4 | − 4 | **Oes** | 6 | − 2 | + 0 | **doja** | 5 | − 3 | − 3 |

**Inmunidades** Veneno; Agotamiento, Envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas** Entiende el idioma común y otro idioma. pero no puedo hablar

**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Fortaleza de los no muertos.*** Si el daño reduce al zombi a 0 Puntos de Golpe, realiza una tirada de salvación de Constitución (CD 5 más el daño recibido), a menos que el daño sea Radiante o se deba a un Golpe Crítico. Si la tirada tiene éxito, el zombi queda con 1 Punto de Golpe.

### Comportamiento

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d8 + 1) Daño contundente.

## Ogro zombi

*Gran no muerto, Neutral Malvado*

**C.A.** 8 **Iniciativa** −2 (8)

**HP** 85 (9d10 + 36)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 19 | + 4 | + 4 | **Dex** 6 | − 2 | − 2 | **Con** 18 | + 4 | + 4 |
| Nuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Ces** 6 | − 2 | + 0 | **Caj** 5 | − 3 | − 3 |

**Inmunidades** Veneno; Agotamiento, Envenenado **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas** Entiende común y gigante pero no puede hablar

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Fortaleza de los no muertos.*** Si el daño reduce al zombi a 0 Puntos de Golpe, realiza una tirada de salvación de Constitución (CD 5 más el daño recibido), a menos que el daño sea Radiante o se deba a un Golpe Crítico. Si la tirada tiene éxito, el zombi queda con 1 Punto de Golpe.

### Comportamiento

***Golpe.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 13 (2d8 + 4) Daño contundente.

# Animales

## Allosaurio

*Bestia grande (dinosaurio), no alineado*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 51 (6d10 + 18)

**Velocidad** 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 19 | + 4 | + 4 | **Dex** 13 | + 1 | + 1 | **Con** 17 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Ces** 12 | + 1 | + 1 | **Caj** 5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades** Percepción +5

**Sentido** Percepción pasiva 15

**Idiomas** Ninguno

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 15 (2d10 + 4) Daño perforante.

***Garras.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d8 + 4) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña y el alosaurio se movió 9 metros o más directamente hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo tiene el Condición prona, y el alosaurio puede realizar un ataque de mordisco contra ella.

## Anquilosaurio

*Bestia enorme (dinosaurio), no alineado*

**C.A.** 15 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 68 (8d12 + 16)

**Velocidad** 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 19 | + 4 | + 6 | **Dex** 11 | + 0 | + 0 | **Con** 15 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Ces** 12 | + 1 | + 1 | **Caj** 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Percepción pasiva 11

**Idiomas** Ninguno

**CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El anquilosaurio realiza dos ataques de cola.

***Cola.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 10 pies. *Golpear:* 9 (1d10 + 4) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, queda tumbado.

## Mono

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 19 (3d8 + 6)

**Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 16 | + 3 | + 3 | **Dex** 14 | + 2 | + 2 | **Con** 14 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 | **Ces** 12 | + 1 | + 1 | **Caj** 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Atletismo +5, Percepción +3 **Sentido** Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El simio realiza dos ataques de puño.

***Puño.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) Daño contundente.

***Roca (Recarga 6).*** *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 25/50 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño contundente.

## Archelon

*Bestia enorme (dinosaurio), no alineado*

**C.A.** 17 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 90 (12d12 + 12) **Velocidad** 20 pies, nadar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 4 | − 3 | − 3 | **OES**14 | + 2 | + 2 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Sigilo +5
**Sentido**Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***El archelon puede respirar aire y agua.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El archelon realiza dos ataques de Mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*14 (3d6 + 4) Daño perforante.

## Babuino

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**3 (1d6)
**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**8 | − 1 | − 1 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 4 | − 3 | − 3 | **OES**12 | + 1 | + 1 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El babuino tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del babuino está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+1, alcance 5 pies.*Golpear:*1 (1d4 − 1) Daño perforante.

## Tejón

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**5 (1d4 + 3)
**Velocidad**20 pies, madriguera 5 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **doen**16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**12 | + 1 | + 1 | **doJa**5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +3
**Resistencias**Veneno
**Sentido**Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*1 Daño perforante.

## Murciélago

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**5 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**2 | − 4 | − 4 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**12 | + 1 | + 1 | **doJa**4 | − 3 | − 3 |

**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*1 Daño perforante.

## Oso negro

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**19 (3d8 + 6)
**Velocidad**30 pies, escalar 30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**12 | + 1 | + 1 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El oso realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño cortante.

## Halcón de sangre

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**7 (2d6)
**Velocidad**10 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**6 | − 2 | − 2 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **OES**14 | + 2 | + 2 | **doJa**5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +6
**Sentido**Percepción pasiva 16
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El halcón tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del halcón está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Pico.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si el objetivo está ensangrentado.

## Verraco

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 13 (2d8 + 4)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | + 1 | **Dex** | 11 | + 0 | + 0 | **doen** | 14 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 9 | − 1 | − 1 | **doja** | 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Percepción pasiva 9

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Furia ensangrentada.*** Mientras esté ensangrentado, el jabalí tiene ventaja en las tiradas de ataque.

#### Comportamiento

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor y el jabalí se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo sufre 3 (1d6) de daño perforante adicionales y queda tumbado.

# Oso pardo

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 22 (3d10 + 6) **Velocidad** 40 pies, subida 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 12 | + 1 | + 1 | **doen** | 15 | + 2 | + 2 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 13 | + 1 | + 1 | **doja** | 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +3

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El oso realiza un ataque de Mordisco y un ataque de Garra.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño perforante.

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

## Camello

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 17 (2d10 + 6)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | **Dex** | 8 | − 1 | + 3 | **doen** | 17 | + 3 | + 5 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 11 | + 0 | + 0 | **doja** | 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) Daño contundente.

# Gato

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 2 (1d4)

**Velocidad** 40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 3 | − 4 | **Dex** | 15 | + 2 | + 4 | **doen** | 10 | + 0 | + 0 |
| Nuevo Testamento 3 | | − 4 | **Oes** | 12 | + 1 | + 1 | **doja** | 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Saltador.*** La distancia del salto del gato se determina utilizando su destreza en lugar de su fuerza.

#### Comportamiento

***Rascar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño cortante.

## Serpiente constrictora

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 13 (2d10 + 2) **Velocidad** 30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | **Dex** | 14 | + 2 | + 2 | **doen** | 12 | + 1 | + 1 |
| Nuevo Testamento 1 | | − 5 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** | 3 | − 4 | − 4 |

**Habilidades** Percepción +2, Sigilo +4

**Sentido** Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 12

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño perforante.

***Apretar.*** *Tiro de salvación de fuerza:* CD 12, una criatura mediana o más pequeña que la serpiente puede ver dentro de un radio de 5 pies. *Falla:* 7 (3d4) de daño contundente y el objetivo tiene la condición de Agarrado (CD de escape 12).

### Cangrejo

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 3 (1d4 + 1)

**Velocidad** 20 pies, nadar 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 6 | − 2 | **Dex** | 11 + 0 | **doen** | 12 + 1 + 1 |
| Nuevo Testamento 1 | | − 5 | **Oes** | 8 − 1 | **doja** | 2 − 4 − 4 |

**Habilidades** Sigilo +2

**Sentido** Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 9

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

#### Rasgos

***Anfibio.*** El cangrejo puede respirar aire y agua.

Comportamiento

***Garra.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 daño contundente.

## Cocodrilo

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 13 (2d10 + 2) **Velocidad** 20 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | **Dex** | 10 + 0 | **doen** | 13 + 1 + 3 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 10 + 0 | **doja** | 5 − 3 − 3 |

**Habilidades** Sigilo +2

**Sentido** Percepción pasiva 10

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

#### Rasgos

***Aguanta la respiración.*** El cocodrilo puede contener la respiración durante una hora.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene el estado Agarrado (CD de escape 12). Mientras está Agarrado, el objetivo tiene el estado Restringido.

## Ciervo

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 4 (1d8)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 11 | + 0 | **Dex** | 16 + 3 | **doen** | 11 + 0 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 14 + 2 | **doja** | 5 − 3 − 3 |

**Habilidades** Percepción +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

#### Rasgos

***Ágil.*** El ciervo no provoca un ataque de oportunidad cuando se mueve fuera del alcance de un enemigo.

Comportamiento

***RAM.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 2 (1d4) Daño contundente.

## Lobo terrible

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 22 (3d10 + 6)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 15 + 2 | **doen** | 15 + 2 |
| Nuevo Testamento | 3 | −4 | **Oes** | 12 +1 | **doja** | 7 −2 −2 |

**Habilidades** Percepción +5, Sigilo +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

#### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El lobo tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

## Caballo de tiro

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 15 (2d10 + 4)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**11 | + 0 | + 0 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies. *Golpear:*6 (1d4 + 4) Daño contundente.

## Águila

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**4 (1d6 + 1)
**Velocidad**10 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**6 | − 2 | − 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**14 | + 2 | + 2 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +6
**Sentido**Percepción pasiva 16
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

Comportamiento

***Garras.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:*4 (1d4 + 2) Daño cortante.

## Elefante

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**−1 (9)
**HP**76 (8d12 + 24)
**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**22 | + 6 | + 6 | **Dex**9 | − 1 | − 1 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **OES**11 | + 0 | + 0 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**4 (XP 1100; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El elefante realiza dos ataques Gore.

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 5 pies. *Golpear:*15 (2d8 + 6) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor y el elefante se movió 6 metros o más hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo queda tumbado.

Acciones de bonificación

***Pisotear.*** *Tiro de salvación de destreza:*CD 16, una criatura a 5 pies que tenga la condición Tumbado. *Falla:* 17 (2d10 + 6) Daño contundente. *Éxito:*Mitad de daño.

## Alce

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**11 (2d10)
**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**10 | + 0 | + 0 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +2
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***RAM.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:*6 (1d6 + 3) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el alce se movió 20 pies o más hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo recibe 3 (1d6) puntos de daño contundente adicionales y queda tumbado.

## Serpiente voladora

*Pequeña monstruosidad, desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**5 (2d4)
**Velocidad**30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**4 | − 3 | − 3 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES**12 | + 1 | + 1 | **doJa**5 | − 3 | − 3 |

**Sentido**Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Sobrevuelo.*** La serpiente no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:*1 daño perforante más 5 (2d4) de daño por veneno.

## Rana

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**20 pies, nadar 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**1 | − 5 | − 5 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **OES**8 | − 1 | − 1 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Percepción +1, Sigilo +3
**Sentido**Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** La rana puede respirar aire y agua.

***Salto de pie.*** El salto de longitud de la rana es de hasta 10 pies y su salto de altura es de hasta 5 pies con o sin carrera inicial.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño perforante.

## simio gigante

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +5 (15)

**HP** 168 (16d12 + 64) **Velocidad** 40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 23 | + 6 | **Dex** | 14 | + 2 | **doen** 18 | + 4 | + 4 |
| Nuevo Testamento 5 | | − 3 | **Oes** | 12 | + 1 | **doJa** 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Atletismo +9, Percepción +4, Supervivencia +4 **Sentido** Percepción pasiva 14
**Idiomas** Ninguno
**CR** 7 (XP 2900; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El simio realiza dos ataques de puño.

***Puño.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 10 pies. *Golpear:* 22 (3d10 + 6) Daño contundente.

***Lanzamiento de roca (recarga 6).*** El mono lanza una roca a un punto que puede ver dentro de los 90 pies. *Tiro de salvación de destreza:* CD 17, cada criatura en una Esfera de radio de 5 pies centrada en ese punto. *Falla:* 24 (7d6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado. *Éxito:* Solo la mitad del daño.

#### Acciones de bonificación

***Salto.*** El simio salta hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.

## Tejón gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 15 (2d8 + 6)

**Velocidad** 30 pies, madriguera 10 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | + 1 | **Dex** | 10 | + 0 | **doen** 17 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 12 | + 1 | **doJa** 5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades** Percepción +3
**Resistencias** Veneno
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (2d4 + 1) Daño perforante.

## Murciélago gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 22 (4d10)

**Velocidad** 10 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 15 | + 2 | **Dex** | 16 | + 3 | **doen** 11 | + 0 | + 0 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 12 | + 1 | **doJa** 6 | − 2 | − 2 |

**Sentido** Visión ciega 120 pies; Percepción pasiva 11
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) Daño perforante.

## Jabalí gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 42 (5d10 + 15)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | + 3 | **Dex** | 10 | + 0 | **doen** 16 | + 3 | + 3 |
| Nuevo Testamento 2 | | − 4 | **Oes** | 7 | − 2 | **doJa** 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Percepción pasiva 8
**Idiomas** Ninguno
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Furia ensangrentada.*** El jabalí tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo mientras está ensangrentado.

#### Comportamiento

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña y el jabalí se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño perforante adicionales y queda tumbado.

## Ciempiés gigante

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 9 (2d6 + 2)

**Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**5 | − 3 | − 3 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento1 | − 5 | − 5 | **Oes**7 | − 2 | − 2 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 8
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo tiene la condición de Envenenado hasta el comienzo del siguiente turno del ciempiés.

## Serpiente constrictora gigante

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**60 (8d12 + 8) **Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**19 | + 4 | + 4 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Percepción +2
**Sentido**Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***La serpiente realiza un ataque de Mordisco y usa Constricción.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño perforante.

***Apretar.****Tiro de salvación de fuerza:*CD 14, una criatura grande o más pequeña que la serpiente puede ver dentro de 10 pies. *Falla:*13 (2d8 + 4) de daño contundente y el objetivo tiene la condición de Agarrado (CD de escape 14).

## Cangrejo gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**13 (3d8)
**Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**13 | + 1 | + 1 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**9 | − 1 | − 1 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Sigilo +3
**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

Rasgos

***Anfibio.***El cangrejo puede respirar aire y agua.

Comportamiento

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:* 4 (1d6+1) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 11) por una de dos garras.

## Cocodrilo gigante

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**−1 (9)
**HP**85 (9d12 + 27) **Velocidad**30 pies, nadar 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**9 | − 1 | − 1 | **doen**17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Sigilo +5
**Sentido**Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

Rasgos

***Aguanta la respiración.***El cocodrilo puede contener la respiración durante una hora.

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El cocodrilo realiza un ataque de Mordisco y un ataque de Cola.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 5 pies.*Golpear:*21 (3d10 +5) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, está en estado de Agarrado (CD de escape 15). Mientras está en estado de Agarrado, el objetivo está en estado de Restringido y no puede ser atacado por la Cola del cocodrilo.

***Cola.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+8, alcance 10 pies.*Golpear:*18 (3d8 + 5) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

## Águila gigante

*Gran Celestial, Neutral Bueno*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**26 (4d10 + 4) **Velocidad** 10 pies, volar 80 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**17 | + 3 | + 3 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 8 | − 1 | − 1 | **Oes**14 | + 2 | + 2 | **doJa**10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +6
**Resistencias**Necrótico, radiante
**Sentido**Percepción pasiva 16
**Idiomas**Celestial; entiende lo Común y lo Primordial (Auran) pero no puedo hablarlos **CR**1 (XP 200; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.***El águila realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño radiante.

## Alce gigante

*Enorme celestial, neutral bueno*

**C.A.** 14 **Iniciativa** +6 (16)

**HP** 42 (5d12 + 10)

**Velocidad** 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 19 | +4 | +6 | **Dex** | 18 | +4 | +6 | |
| Nuevo Testamento 7 | | −2 | −2 | **Es** | 14 | +2 | +2 | |
| **do en** | 14 | +2 | +2 | | | | | |
| **do Ja** | 10 | +0 | +0 | | | | | |

**Habilidades** Percepción +4

**Resistencias** Necrótico, radiante

**Sentido** Visión en la oscuridad 90 pies; Percepción pasiva 14 **Idiomas** Celestial; entiende común, élfico y Sylvan pero no puedo hablarlos **CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***RAM.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies. *Golpear:* 11 (2d6 + 4) Daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor y el alce se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo recibe 5 (2d4) de daño contundente adicionales y queda tumbado.

## Escarabajo de fuego gigante

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 4 (1d6 + 1)

**Velocidad** 30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 8 | −1 | −1 | **Dex** | 10 | +0 | +0 | **do en** 12 +1 +1 |
| Nuevo Testamento 1 | | −5 | −5 | **Es** | 7 | −2 | −2 | **do Ja** 3 −4 −4 |

**Resistencias** Fuego

**Sentido** Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 8

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Iluminación.*** El escarabajo emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en un radio de 10 pies adicionales.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+1, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño por fuego.

## Rana gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 18 (4d8)

**Velocidad** 30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 12 | +1 | +1 | **Dex** | 13 | +1 | +1 | **do en** 11 +0 +0 |
| Nuevo Testamento 2 | | −4 | −4 | **Es** | 10 | +0 | +0 | **do Ja** 3 −4 −4 |

**Habilidades** Percepción +2, Sigilo +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 12

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.*** La rana puede respirar aire y agua.

***Salto de pie.*** El salto de longitud de la rana es de hasta 20 pies y su salto de altura es de hasta 10 pies con o sin carrera inicial.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies. *Golpear:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 11).

***Tragar.*** La rana se traga a un objetivo Pequeño o más pequeño al que está agarrando. Mientras está agarrado, el objetivo no está Agarrado, pero está Cegado y Restringido, y tiene Cobertura Total contra ataques y otros efectos externos a la rana. Mientras se traga al objetivo, la rana no puede usar Mordisco, y si muere, el objetivo ya no está Restringido y puede escapar del cadáver con 1,5 metros de movimiento, saliendo con el estado Tumbado.

Al final del siguiente turno de la rana, el objetivo tragado recibe 5 (2d4) puntos de daño por Ácido. Si este daño no lo mata, la rana lo regurgita, dejándolo tumbado.

## Cabra gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 19 (3d10 + 3) **Velocidad** 40 pies, subida 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 17 | +3 | +5 | **Dex** | 13 | +1 | +1 | **do en** 12 +1 +1 |
| Nuevo Testamento 3 | | −4 | −4 | **Es** | 12 | +1 | +1 | **do Ja** 6 −2 −2 |

**Habilidades** Percepción +3

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/2 (XP 100; PB +2)

### Comportamiento

***RAM.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y la cabra se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo recibe 5 (2d4) de daño contundente adicionales y queda tumbado.

## Hiena gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**45 (6d10 + 12)

**Velocidad**50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 16 | + 3 | Dex | 14 | + 2 | doen 14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento 2 | | − 4 | Oes | 12 | + 1 | doja 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +3

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas**Ninguno

**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*10 (2d6 + 3) Daño perforante.

### Acciones de bonificación

***Rampage (1/día).***Inmediatamente después de infligir daño a una criatura que ya estaba ensangrentada, la hiena puede moverse hasta la mitad de su Velocidad y realiza un ataque de Mordisco.

## Lagarto gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**19 (3d10 + 3) **Velocidad**40 pies, subir 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 15 | + 2 | Dex | 12 | + 1 | doen 13 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 2 | | − 4 | Oes | 10 | + 0 | doja 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Escalada de araña.***El lagarto puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d8 + 2) Daño perforante.

## Pulpo gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**45 (7d10 + 7) **Velocidad**10 pies, nadar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 17 | + 3 | Dex | 13 | + 1 | doen 13 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 5 | | − 3 | Oes | 10 | + 0 | doja 4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +5

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14

**Idiomas**Ninguno

**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Respiración acuática.***El pulpo solo puede respirar bajo el agua. Puede aguantar la respiración durante una hora fuera del agua.

### Comportamiento

***Tentáculos.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 10 pies.*Golpear:*10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene el estado Agarrado (CD de escape 13) por los ocho tentáculos. Mientras está Agarrado, el objetivo tiene el estado Restringido.

### Reacciones

***Nube de tinta (1/día).****Desencadenar:*El pulpo sufre daños mientras está bajo el agua.*Respuesta:*El pulpo libera tinta que llena un cubo de 3 metros centrado en sí mismo, y alcanza su velocidad de nado. El cubo queda muy oscurecido durante 1 minuto o hasta que una corriente fuerte o un efecto similar disperse la tinta.

## Búho gigante

*Gran Celestial, Neutral*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**19 (3d10 + 3) **Velocidad** 5 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 13 | + 1 | Dex | 15 | + 2 | doen 12 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 10 | | + 0 | Oes | 14 | + 2 | doja 10 | + 0 | + 0 |

**Habilidades**Percepción +6, Sigilo +6

**Resistencias**Necrótico, radiante

**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 16

**Idiomas**Celestial; entiende común, élfico y Sylvan pero no puedo hablarlos **CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Sobrevuelo.***El búho no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

### Comportamiento

***Garras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d10 + 2) Daño cortante.

***Lanzamiento de hechizos.***El búho lanza uno de los siguientes hechizos, sin necesidad de componentes de hechizo y utilizando Sabiduría como habilidad para lanzar hechizos:

**A voluntad:***Detectar el mal y el bien*,*Detectar magia*

**1/Día:***Clarividencia*

## Rata gigante

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**7 (2d6)

**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**7 | − 2 | − 2 | **Dex**16 | + 3 | + 5 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +2

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***La rata tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de la rata está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d4 + 3) Daño perforante.

## Escorpión gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**15 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**52 (7d10 + 14)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**9 | − 1 | − 1 | **doja**3 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 9

**Idiomas**Ninguno

**CR**3 (XP 700; PB +2)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El escorpión realiza dos ataques de garra y un ataque de picadura.

***Garra.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6+3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene la condición de Agarrado (CD de escape 13) por una de dos garras.

***Picadura.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) de daño perforante más 11 (2d10) de daño por veneno.

## Caballito de mar gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**16 (3d10)

**Velocidad**5 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doja**5 | − 3 | − 3 |

**Sentido**Percepción pasiva 11

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Respiración acuática.***El caballito de mar sólo puede respirar bajo el agua.

#### Comportamiento

***RAM.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (2d6 + 2) Daño contundente, o 11 (2d8 + 2) Daño contundente si el caballito de mar se movió 20+ pies en línea recta hacia el objetivo inmediatamente antes del impacto.

#### Acciones de bonificación

***Burbuja Dash.***Mientras está bajo el agua, el caballito de mar mueve hasta la mitad de su velocidad de nado sin provocar ataques de oportunidad.

## Tiburón gigante

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**92 (8d12 + 40) **Velocidad**5 pies, nadar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**23 | + 6 | + 6 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **doen**21 | + 5 | + 5 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +3

**Sentido**Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas**Ninguno

**CR**5 (XP 1.800; PB +3)

### Rasgos

***Respiración acuática.***El tiburón sólo puede respirar bajo el agua.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El tiburón realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+9 (con Ventaja si el objetivo no tiene todos sus Puntos de Golpe), alcance de 5 pies.*Golpear:*22 (3d10 + 6) Daño perforante.

## Araña gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**26 (4d10 + 4) **Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doJa**4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +7
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Ninguno
**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Escalada de araña.***La araña puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Caminante web.***La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las redes y conoce la ubicación de cualquier otra criatura en contacto con la misma red.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por veneno.

***Web (Recarga 5–6).****Tiro de salvación de destreza:*CD 13, una criatura que la araña puede ver dentro de 60 pies.*Falla:* El objetivo tiene la condición Restringido hasta que la red sea destruida (CA 10; PV 5; Vulnerabilidad al daño de Fuego; Inmunidad al daño de Veneno y Psíquico).

## Sapo gigante

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**39 (6d10 + 6) **Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Anfibio.***El sapo puede respirar aire y agua.

***Salto de pie.***El salto de longitud del sapo es de hasta 20 pies y su salto de altura es de hasta 10 pies con o sin carrera inicial.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño por veneno. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, tiene el estado de Agarrado (CD de escape 12).

***Tragar.***El sapo se traga a un objetivo mediano o pequeño al que está agarrando. Mientras está agarrado, el objetivo no está agarrado, pero tiene las condiciones de cegado y atado, y tiene cobertura total contra ataques y otros efectos externos al sapo. Además, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño por ácido al final de cada turno del sapo.

El sapo solo puede tener un objetivo tragado a la vez, y no puede usar Mordisco mientras tenga un objetivo tragado. Si el sapo muere, la criatura tragada deja de estar Restringida y puede escapar del cadáver usando 1,5 metros de movimiento, saliendo con la condición de Tumbado.

## Serpiente venenosa gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**+4 (14)
**HP**11 (2d8 + 2)
**Velocidad**40 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | + 0 | **Dex**18 | + 4 | + 4 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**3 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Percepción +2
**Sentido**Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 10 pies.*Golpear:*6 (1d4 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño por veneno.

## Buitre gigante

*Gran Monstruosidad, Neutral Malvado*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**25 (3d10 + 9) **Velocidad**
10 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**15 | + 2 | + 2 | **Dex**10 | + 0 | + 0 | **doen**16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 6 | − 2 | − 2 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +3
**Resistencias**Necrótico
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13 **Idiomas**Entiende común pero no puede hablar **CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El buitre tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del buitre está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Gubia.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (2d6 + 2) Daño perforante y el objetivo tiene la condición Envenenado hasta el final de su siguiente turno.

## Avispa gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**22 (5d8)
**Velocidad**10 pies, volar 50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**10 | + 0 | **Dex**14 | + 2 | **Con**10 | + 0 |
| Nuevo Testamento 1 | − 5 | **Ces**10 | + 0 | **Saj**3 | − 4 |

| | + 0 |
|---|---|
| | − 5 |
| | + 2 |
| | + 0 |
| | + 0 |
| | − 4 |

**Sentido**Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Sobrevuelo.***La avispa no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

#### Comportamiento

***Picadura.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño por veneno.

## Comadreja gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**9 (2d8)
**Velocidad**40 pies, subida 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 | **Dex**17 | + 3 | **Con**10 | + 0 |
| Nuevo Testamento 4 | − 3 | **Ces**12 | + 1 | **Saj**5 | − 3 |

| | + 0 |
|---|---|
| | − 3 |
| | + 3 |
| | + 1 |
| | + 0 |
| | − 3 |

**Habilidades**Acrobacia +5, Percepción +3, Sigilo +5 **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/8 (XP 25; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d4 + 3) Daño perforante.

## Araña lobo gigante

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**11 (2d8 + 2)
**Velocidad**40 pies, subir 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**12 | + 1 | **Dex**16 | + 3 | **Con**13 | + 1 |
| Nuevo Testamento 3 | − 4 | **Ces**12 | + 1 | **Saj**4 | − 3 |

| | + 1 |
|---|---|
| | − 4 |
| | + 3 |
| | + 1 |
| | + 1 |
| | − 3 |

**Habilidades**Percepción +3, Sigilo +7 **Sentido**Visión ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Escalada de araña.***La araña puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d4 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño por veneno.

## Cabra

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)
**HP**4 (1d8)
**Velocidad**40 pies, subida 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**11 | + 0 | **Dex**10 | + 0 | **Con**11 | + 0 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ces**10 | + 0 | **Saj**5 | − 3 |

| | + 2 |
|---|---|
| | − 4 |
| | + 0 |
| | + 0 |
| | + 0 |
| | − 3 |

**Habilidades**Percepción +2
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

#### Comportamiento

***RAM.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*1 daño contundente, o 2 (1d4) daños contundentes si la cabra se movió 20+ pies en línea recta hacia el objetivo inmediatamente antes del golpe.

## Halcón

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**10 pies, volar 60 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**5 | − 3 | **Dex**16 | + 3 | **Con**8 | − 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ces**14 | + 2 | **Saj**6 | − 2 |

| | − 3 |
|---|---|
| | − 4 |
| | + 3 |
| | + 2 |
| | − 1 |
| | − 2 |

**Habilidades**Percepción +6
**Sentido**Percepción pasiva 16
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

#### Comportamiento

***Garras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*1 Daño cortante.

## Hipopótamo

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**14 **Iniciativa**−2 (8)
**HP**82 (11d10 + 22) **Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | **Dex**7 | − 2 | **Con**15 | + 2 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ces**12 | + 1 | **Saj**4 | − 3 |

| | + 7 |
|---|---|
| | − 4 |
| | − 2 |
| | + 1 |
| | + 2 |
| | − 3 |

**Habilidades**Percepción +3
**Sentido**Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**4 (XP 1100; PB +2)

### Rasgos

***Aguanta la respiración.***El hipopótamo puede contener la respiración durante 10 minutos.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El hipopótamo realiza dos ataques de mordisco.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 16 (2d10 + 5) Daño perforante.

## Tiburón cazador

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 45 (6d10 + 12) **Velocidad** 5 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 18 | + 4 | + 4 | **Dex** 14 | + 2 | + 2 | **doen** 15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **OES** 10 | + 0 | + 0 | **doJa** 4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades** Percepción +2

**Sentido** Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 12

**Idiomas** Ninguno

**CR** 2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Respiración acuática.*** El tiburón sólo puede respirar bajo el agua.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6 (con Ventaja si el objetivo no tiene todos sus Puntos de Golpe), alcance de 5 pies. *Golpear:* 14 (3d6 + 4) Daño perforante.

## Hiena

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 11 **Iniciativa** +1 (11)

**HP** 5 (1d8 + 1)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 11 | + 0 | + 0 | **Dex** 13 | + 1 | + 1 | **doen** 12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **OES** 12 | + 1 | + 1 | **doJa** 5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades** Percepción +3

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** La hiena tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de la hiena está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 3 (1d6) Daño perforante.

## Chacal

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 3 (1d6)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 8 | − 1 | − 1 | **Dex** 15 | + 2 | + 2 | **doen** 11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **OES** 12 | + 1 | + 1 | **doJa** 6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +5, Sigilo +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 90 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas** Ninguno

**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +1, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 (1d4 − 1) Daño perforante.

## Orca

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 90 (12d12 + 12) **Velocidad** 5 pies, nadar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 19 | + 4 | + 4 | **Dex** 14 | + 2 | + 2 | **doen** 13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **OES** 12 | + 1 | + 1 | **doJa** 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentido** Visión ciega 120 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 3 (XP 700; PB +2)

### Rasgos

***Aguanta la respiración.*** La ballena puede contener la respiración durante 30 minutos.

### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 21 (5d6 + 4) Daño perforante.

## León

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 22 (4d10)

**Velocidad** 50 pies.

| | | MOD AHORRAR | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 17 | + 3 | + 3 | **Dex** 15 | + 2 | + 2 | **doen** 11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **OES** 12 | + 1 | + 1 | **doJa** 8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.*** El león tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del león está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

***Salto corriendo.*** Con una carrera inicial de 10 pies, el león puede realizar un salto de longitud de hasta 25 pies.

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El león realiza dos ataques de Desgarrar. Puede reemplazar uno de ellos con Rugido.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 7 (1d8 + 3) Daño cortante.

***Rugido.*** *Tiro de salvación de Sabiduría:* CD 11, una criatura a 15 pies. *Falla:* El objetivo tiene la condición Asustado hasta el comienzo del siguiente turno del león.

## Lagarto

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)
**HP** 2 (1d4)
**Velocidad** 20 pies, subir 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 2 | − 4 | **Dex** | 11 | + 0 | **doen** 10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento 1 | | − 5 | **Oes** | 8 | − 1 | **doja** 3 | − 4 | − 4 |

**Sentido** Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 9
**Idiomas** Ninguno
**CR** 0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Escalada de araña.*** El lagarto puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño perforante.

## Mamut

*Bestia enorme, desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 126 (11d12 + 55)
**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 24 | + 7 | + 10 | **Dex** | 9 | − 1 | − 1 | **doen** 21 | + 5 | + 8 |
| Inuevo Testamento 3 | | − 4 | − 4 | **Oes** | 11 | + 0 | + 0 | **doja** 6 | − 2 | − 2 |

**Sentido** Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 6 (XP 2,300; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El mamut realiza dos ataques Gore.

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 18 (2d10 + 7) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor y el mamut se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo queda tumbado.

#### Acciones de bonificación

***Pisotear.*** *Tiro de salvación de destreza:* CD 18, una criatura a 5 pies que tenga la condición Tumbado. *Falla:* 29 (4d10 + 7) Daño contundente. *Éxito:* Mitad de daño.

## Mastín

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 5 (1d8 + 1)
**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 13 | + 1 | + 1 | **Dex** | 14 | + 2 | + 2 | **doen** 12 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 3 | | − 4 | − 4 | **Oes** | 12 | + 1 | + 3 | **doja** 7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades** Percepción +5
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, queda tumbado.

## Mula

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)
**HP** 11 (2d8 + 2)
**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** | 14 | + 2 | + 4 | **Dex** | 10 | + 0 | + 0 | **doen** 13 | + 1 | + 1 |
| Inuevo Testamento 2 | | − 4 | − 4 | **Oes** | 10 | + 0 | + 0 | **doja** 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

### Rasgos

***Bestia de carga.*** La mula se considera una talla más grande a efectos de determinar su capacidad de carga.

#### Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) Daño contundente.

## Pulpo

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)
**HP** 3 (1d6)
**Velocidad** 5 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**4 | − 3 | − 3 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +2, Sigilo +6
**Sentido**Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Compresión.***El pulpo puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin gastar movimiento extra para hacerlo.

***Respiración acuática.***El pulpo sólo puede respirar bajo el agua.

#### Comportamiento

***Tentáculos.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies. *Golpear:*1 daño contundente.

### Reacciones

***Nube de tinta (1/día).****Desencadenar:*Una criatura termina su turno a 5 pies del pulpo mientras está bajo el agua.*Respuesta:* El pulpo libera tinta que llena un cubo de 1,5 metros centrado en sí mismo, y alcanza su velocidad de nado. El cubo queda muy oscurecido durante 1 minuto o hasta que una corriente fuerte o un efecto similar disperse la tinta.

## Búho

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**5 pies, volar 60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**3 | − 4 | − 4 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +5
**Sentido**Visión en la oscuridad 120 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Sobrevuelo.***El búho no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

#### Comportamiento

***Garras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*1 Daño cortante.

## Pantera

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**13 (3d8)
**Velocidad**50 pies, subida 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**14 | + 2 | + 2 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +4, Sigilo +7
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 14
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

#### Comportamiento

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (1d6 + 3) Daño cortante.

#### Acciones de bonificación

***Escape ágil.***La pantera realiza la acción de Desengancharse o Esconderse.

## Piraña

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**5 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**2 | − 4 | − 4 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **doen**9 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**7 | − 2 | − 2 | **doJa**2 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Respiración acuática.***La piraña sólo puede respirar bajo el agua.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5 (con Ventaja si el objetivo no tiene todos sus Puntos de Golpe), alcance de 5 pies.*Golpear:*1 Daño perforante.

## Plesiosaurio

*Bestia grande (dinosaurio), no alineado*

**C.A.**13 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**68 (8d10 + 24) **Velocidad**20 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 4 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**16 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**5 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +3, Sigilo +4
**Sentido**Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Aguanta la respiración.***El plesiosaurio puede contener la respiración durante una hora.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 10 pies. *Golpear:* 11 (2d6 + 4) Daño perforante.

## Oso polar

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 42 (5d10 + 15) **Velocidad** 40 pies, nadar 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 20 | + 5 | **Dex** 14 | + 2 | **Con** 16 | + 3 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ses** 13 | + 1 | **Caja** 7 | − 2 |
| | + 5 | | + 2 | | + 3 |
| | − 4 | | + 1 | | − 2 |

**Habilidades** Percepción +5, Sigilo +4
**Resistencias** Frío
**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas** Ninguno
**CR** 2 (XP 450; PB +2)

Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El oso realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 5 pies. *Golpear:* 9 (1d8 + 5) Daño cortante.

## Poni

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad** 40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 15 | + 2 | **Dex** 10 | + 0 | **Con** 13 | + 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ses** 11 | + 0 | **Caja** 7 | − 2 |
| | + 4 | | + 0 | | + 1 |
| | − 4 | | + 0 | | − 2 |

**Sentido** Percepción pasiva 10
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

Comportamiento

***Pezuñas.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) Daño contundente.

## Pteranodonte

*Bestia mediana (dinosaurio), no alineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 13 (3d8)

**Velocidad** 10 pies, volar 60 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 12 | + 1 | **Dex** 15 | + 2 | **Con** 10 | + 0 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ses** 9 | − 1 | **Caja** 5 | − 3 |
| | + 1 | | + 2 | | + 0 |
| | − 4 | | − 1 | | − 3 |

**Habilidades** Percepción +1
**Sentido** Percepción pasiva 11
**Idiomas** Ninguno
**CR** 1/4 (XP 50; PB +2)

Rasgos

***Sobrevuelo.*** El pteranodonte no provoca un ataque de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 6 (1d8 + 2) Daño perforante.

## Rata

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 1 (1d4 − 1)

**Velocidad** 20 pies, subir 20 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 2 | − 4 | **Dex** 11 | + 0 | **Con** 9 | − 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 | **Ses** 10 | + 0 | **Caja** 4 | − 3 |
| | − 4 | | + 0 | | − 1 |
| | − 4 | | + 0 | | − 3 |

**Habilidades** Percepción +2
**Sentido** Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 12
**Idiomas** Ninguno
**CR** 0 (XP 10; PB +2)

Rasgos

***Ágil.*** La rata no provoca un ataque de oportunidad cuando se mueve fuera del alcance de un enemigo.

Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño perforante.

## Cuervo

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 2 (1d4)

**Velocidad** 10 pies, volar 50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 2 | − 4 | **Dex** 14 | + 2 | **Con** 10 | + 0 |
| Nuevo Testamento 5 | − 3 | **Ses** 13 | + 1 | **Caja** 6 | − 2 |
| | − 4 | | + 2 | | + 0 |
| | − 3 | | + 1 | | − 2 |

**Habilidades** Percepción +3
**Sentido** Percepción pasiva 13
**Idiomas** Ninguno
**CR** 0 (XP 10; PB +2)

Rasgos

***Mimetismo.*** El cuervo puede imitar sonidos sencillos que ha oído, como un susurro o un gorjeo. Un oyente puede discernir que los sonidos son imitaciones con una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 con éxito.

Comportamiento

***Pico.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 1 Daño perforante.

## Tiburón de arrecife

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**22 (4d8 + 4)

**Velocidad**5 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 | + 2 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**13 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doJa**4 | − 3 | − 3 |

**Habilidades**Percepción +2

**Sentido**Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 12

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El tiburón tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del tiburón está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

***Respiración acuática.***El tiburón sólo puede respirar bajo el agua.

### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (2d4 + 2) Daño perforante.

## Rinoceronte

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**−1 (9)

**HP**45 (6d10 + 12)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**21 | + 5 | + 5 | **Dex**8 | − 1 | − 1 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**6 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 11

**Idiomas**Ninguno

**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Comportamiento

***Sangre.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+7, alcance 5 pies.*Golpear:*14 (2d8 + 5) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el rinoceronte se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicionales y queda tumbado.

## Montar a caballo

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)

**HP**13 (2d10 + 2)

**Velocidad**60 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**16 | + 3 | + 3 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**11 | + 0 | + 0 | **doJa**7 | − 2 | − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 10

**Idiomas**Ninguno

**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Comportamiento

***Pezuñas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*7 (1d8 + 3) Daño contundente.

## Tigre dientes de sable

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**52 (7d10 + 14)

**Velocidad**40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 | + 6 | **Dex**17 | + 3 | + 5 | **doen**15 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doJa**8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +7

**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15

**Idiomas**Ninguno

**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Salto corriendo.***Con una carrera inicial de 10 pies, el tigre puede realizar un salto de longitud de hasta 25 pies.

### Comportamiento

***Ataque múltiple.***El tigre realiza dos ataques Rend.

***Desgarrar.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*11 (2d6 + 4) Daño cortante.

### Acciones de bonificación

***Escape ágil.***El tigre toma la decisión de Desengancharse o Esconderse acción.

## Escorpión

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+0 (10)

**HP**1 (1d4 − 1)

**Velocidad**10 pies.

| | | MOD AHORRAR | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**2 | − 4 | − 4 | **Dex**11 | + 0 | + 0 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**8 | − 1 | − 1 | **doJa**2 | − 4 | − 4 |

**Sentido**Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 9

**Idiomas**Ninguno

**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Comportamiento

***Picadura.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*1 daño perforante más 3 (1d6) de daño por veneno.

### Caballito de mar

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**5 pies, nadar 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**1 | − 5 | − 5 | **Dex**12 | + 1 | + 1 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| Inuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**2 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Percepción +2, Sigilo +5
**Sentido**Percepción pasiva 12
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 0; PB +2)

#### Rasgos

***Respiración acuática.***El caballito de mar sólo puede respirar bajo el agua.

Comportamiento

***Burbuja Dash.***Mientras está bajo el agua, el caballito de mar se mueve hasta su velocidad de nado sin provocar ataques de oportunidad.

## Araña

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**20 pies, subir 20 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**2 | − 4 | − 4 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**8 | − 1 | − 1 |
| Inuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**2 | − 4 | − 4 |

**Habilidades**Sigilo +4
**Sentido**Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 10
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

#### Rasgos

***Escalada de araña.***La araña puede trepar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

***Caminante web.***La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las redes y conoce la ubicación de cualquier otra criatura en contacto con la misma red.

Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*1 daño perforante más 2 (1d4) de daño por veneno.

### Enjambre de murciélagos

*Gran enjambre de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**11 (2d10)
**Velocidad**5 pies, volar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**5 | − 3 | − 3 | **Dex**15 | + 2 | + 2 | **doen**10 | + 0 | + 0 |
| Inuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doja**4 | − 3 | − 3 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido **Sentido**
Visión ciega 60 pies; Percepción pasiva 11 **Idiomas**
Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

#### Rasgos

***Enjambre.***El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para un murciélago diminuto. No puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

Comportamiento

***Mordeduras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:* 5 (2d4) de daño perforante, o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre está ensangrentado.

## Enjambre de insectos

*Enjambre mediano de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**19 (3d8 + 6)
**Velocidad**20 pies, escalar o volar 20 pies (a elección del DJ)

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**3 | − 4 | − 4 | **Dex**13 | + 1 | + 1 | **doen**14 | + 2 | + 2 |
| Inuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**7 | − 2 | − 2 | **doja**1 | − 5 | − 5 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido **Sentido**
Visión ciega 30 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas**
Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

#### Rasgos

***Escalada de araña.***Si el enjambre tiene Velocidad de trepar, puede escalar superficies difíciles, incluso a lo largo de techos, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

***Enjambre.***El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para un insecto diminuto. El enjambre no puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

Comportamiento

***Mordeduras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+3, alcance 5 pies.*Golpear:*6 (2d4 + 1) de daño por veneno, o 3 (1d4 + 1) de daño por veneno si el enjambre está ensangrentado.

## Enjambre de pirañas

*Enjambre mediano de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)

**HP**28 (8d8 − 8)

**Velocidad**5 pies, nadar 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**13 | + 1 | + 1 | **Dex**16 | + 3 | + 3 | **doen**9 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**7 | − 2 | − 2 | **doja**2 | − 4 | − 4 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido **Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 8 **Idiomas** Ninguno
**CR**1 (XP 200; PB +2)

### Rasgos

***Enjambre.***El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para una Piraña Diminuta. El enjambre no puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

***Respiración acuática.***El enjambre sólo puede respirar bajo el agua.

#### Comportamiento

***Mordeduras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5 (con Ventaja si el objetivo no tiene todos sus Puntos de Golpe), alcance de 5 pies.*Golpear:*8 (2d4 + 3) de daño perforante, o 5 (1d4 + 3) de daño perforante si el enjambre está ensangrentado.

## Enjambre de ratas

*Enjambre mediano de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**10 **Iniciativa**+0 (10)

**HP**14 (4d8 − 4)

**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**9 | − 1 | − 1 | **Dex**11 | + 0 | + 2 | **doen**9 | − 1 | − 1 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**3 | − 4 | − 4 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido **Sentido**Visión en la oscuridad 30 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas**Ninguno

**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Enjambre.***El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para una rata diminuta. No puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

#### Comportamiento

***Mordeduras.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:* 5 (2d4) de daño perforante, o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre está ensangrentado.

## Enjambre de cuervos

*Enjambre mediano de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)

**HP**11 (2d8 + 2)

**Velocidad**10 pies, volar 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**6 | − 2 | − 2 | **Dex**14 | + 2 | + 2 | **doen**12 | + 1 | + 1 |
| INuevo Testamento 5 | − 3 | − 3 | **Oes**12 | + 1 | + 1 | **doja**6 | − 2 | − 2 |

**Habilidades**Percepción +5
**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido
**Sentido**Percepción pasiva 15 **Idiomas** Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Enjambre.***El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para que pase un Cuervo Pequeño. No puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

#### Comportamiento

***Picos.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) Daño perforante, o 2 (1d4) Daño perforante si el enjambre está ensangrentado.

***Cacofonía (Recarga 6).****Tiro de salvación de Sabiduría:*CD 10, una criatura en el espacio del enjambre.*Falla:*El objetivo está ensordecido hasta el inicio del siguiente turno del enjambre. Mientras está ensordecido, también tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

## Enjambre de serpientes venenosas

*Enjambre mediano de pequeñas bestias, sin alinear*

**C.A.**14 **Iniciativa**+4 (14)

**HP**36 (8d8)

**Velocidad**30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | | GUARDAR MOD | | MOD | AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str**8 | − 1 | − 1 | **Dex**18 | + 4 | + 4 | **doen**11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **Oes**10 | + 0 | + 0 | **doja**3 | − 4 | − 4 |

**Resistencias**Contundente, Perforante, Cortante
**Inmunidades**Encantado, asustado, agarrado, paralizado, Petrificado, boca abajo, atado, aturdido **Sentido** Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 10 **Idiomas** Ninguno
**CR**2 (XP 450; PB +2)

### Rasgos

***Enjambre.*** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse por cualquier abertura lo suficientemente grande como para una serpiente diminuta. El enjambre no puede recuperar Puntos de Golpe ni ganar Puntos de Golpe Temporales.

#### Comportamiento

***Mordeduras.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 5 pies. *Golpear:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante, o 6 (1d4 + 4) de daño perforante si el enjambre está ensangrentado, más 10 (3d6) de daño por veneno.

## Tigre

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 30 (4d10 + 8)

**Velocidad** 40 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 17 | + 3 | + 3 | **Dex** 16 | + 3 | + 3 | **do**en 14 | + 2 | + 2 |
| INuevo Testamento 3 | − 4 | − 4 | **O**ES 12 | + 1 | + 1 | **do**JA 8 | − 1 | − 1 |

**Habilidades** Percepción +3, Sigilo +7

**Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1 (XP 200; PB +2)

#### Comportamiento

***Desgarrar.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 5 pies. *Golpear:* 10 (2d6 + 3) Daño cortante. Si el objetivo es una criatura grande o pequeña, queda tumbado.

#### Acciones de bonificación

***Escape ágil.*** El tigre realiza la acción de Desengancharse o Esconderse.

## Triceratops

*Bestia enorme (dinosaurio), no alineado*

**C.A.** 14 **Iniciativa** −1 (9)

**HP** 114 (12d12 + 36)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 22 | + 6 | + 6 | **Dex** 9 | − 1 | − 1 | **do**en 17 | + 3 | + 3 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **O**ES 11 | + 0 | + 0 | **do**JA 5 | − 3 | − 3 |

**Sentido** Percepción pasiva 10

**Idiomas** Ninguno

**CR** 5 (XP 1.800; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El triceratops realiza dos ataques Gore.

***Sangre.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 5 pies. *Golpear:* 19 (2d12 + 6) Daño perforante. Si el objetivo es Enorme o menor y el triceratops se movió 6 metros o más hacia él justo antes del impacto, el objetivo sufre 9 (2d8) puntos de daño perforante adicionales y queda tumbado.

## Tiranosaurio Rex

*Bestia enorme (dinosaurio), no alineado*

**C.A.** 13 **Iniciativa** +3 (13)

**HP** 136 (13d12 + 52)

**Velocidad** 50 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 25 | + 7 | + 10 | **Dex** 10 | + 0 | + 0 | **do**en 19 | + 4 | + 4 |
| INuevo Testamento 2 | − 4 | − 4 | **O**ES 12 | + 1 | + 4 | **do**JA 9 | − 1 | − 1 |

**Habilidades** Percepción +4

**Sentido** Percepción pasiva 14

**Idiomas** Ninguno

**CR** 8 (XP 3900; PB +3)

#### Comportamiento

***Ataque múltiple.*** El tiranosaurio realiza un ataque de mordisco y un ataque de cola.

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 10 pies. *Golpear:* 33 (4d12 + 7) Daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o menor, tiene el estado Agarrado (CD de escape 17). Mientras está Agarrado, el objetivo tiene el estado Restringido y no puede ser atacado por la Cola del tiranosaurio.

***Cola.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 15 pies. *Golpear:* 25 (4d8 + 7) Daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o menor, queda tumbado.

## Serpiente venenosa

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.** 12 **Iniciativa** +2 (12)

**HP** 5 (2d4)

**Velocidad** 30 pies, nadar 30 pies.

| | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Str** 2 | − 4 | − 4 | **Dex** 15 | + 2 | + 2 | **do**en 11 | + 0 | + 0 |
| INuevo Testamento 1 | − 5 | − 5 | **O**ES 10 | + 0 | + 0 | **do**JA 3 | − 4 | − 4 |

**Sentido** Visión ciega 10 pies; Percepción pasiva 10

**Idiomas** Ninguno

**CR** 1/8 (XP 25; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.*** *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 5 pies. *Golpear:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño por veneno.

## Buitre

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.** 10 **Iniciativa** +0 (10)

**HP** 5 (1d8 + 1)

**Velocidad** 10 pies, volar 50 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**7 | − 2 − 2 | **Dex**10 | + 0 + 0 | **Con**13 | + 1 + 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 − 4 | **Ces**12 | + 1 + 1 | **Jaz**4 | − 3 − 3 |

**Habilidades**Percepción +3
**Sentido**Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El buitre tiene Ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del buitre está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Pico.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+2, alcance 5 pies.*Golpear:*2 (1d4) Daño perforante.

## Caballo de guerra

*Gran Bestia, Desalineada*

**C.A.**11 **Iniciativa**+1 (11)
**HP**19 (3d10 + 3)
**Velocidad**60 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**18 | + 4 + 4 | **Dex**12 | + 1 + 1 | **Con**13 | + 1 + 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 − 4 | **Ces**12 | + 1 + 3 | **Jaz**7 | − 2 − 2 |

**Sentido**Percepción pasiva 11
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/2 (XP 100; PB +2)

#### Comportamiento

***Pezuñas.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+6, alcance 5 pies.*Golpear:*9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o menor y el caballo se movió 20 pies o más en línea recta hacia él inmediatamente antes del impacto, el objetivo recibe 5 (2d4) de daño contundente adicionales y queda tumbado.

## Comadreja

*Pequeña bestia, desalineada*

**C.A.**13 **Iniciativa**+3 (13)
**HP**1 (1d4 − 1)
**Velocidad**30 pies, subir 30 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**3 | − 4 − 4 | **Dex**16 | + 3 + 3 | **Con**8 | − 1 − 1 |
| Nuevo Testamento 2 | − 4 − 4 | **Ces**12 | + 1 + 1 | **Jaz**3 | − 4 − 4 |

**Habilidades**Acrobacia +5, Percepción +3, Sigilo +5 **Sentido** Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 13
**Idiomas**Ninguno
**CR**0 (XP 10; PB +2)

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+5, alcance 5 pies.*Golpear:*1 Daño perforante.

## Lobo

*Bestia mediana, no alineada*

**C.A.**12 **Iniciativa**+2 (12)
**HP**11 (2d8 + 2)
**Velocidad**40 pies.

| | GUARDAR MOD | | GUARDAR MOD | | MOD AHORRAR |
|---|---|---|---|---|---|
| **Str**14 | + 2 + 2 | **Dex**15 | + 2 + 2 | **Con**12 | + 1 + 1 |
| Nuevo Testamento 3 | − 4 − 4 | **Ces**12 | + 1 + 1 | **Jaz**6 | − 2 − 2 |

**Habilidades**Percepción +5, Sigilo +4
**Sentido**Visión en la oscuridad 60 pies; Percepción pasiva 15
**Idiomas**Ninguno
**CR**1/4 (XP 50; PB +2)

### Rasgos

***Tácticas de manada.***El lobo tiene Ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo está a 5 pies de la criatura y el aliado no tiene la condición Incapacitado.

#### Comportamiento

***Morder.****Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:*+4, alcance 5 pies.*Golpear:*5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, queda tumbado.