

¿QUÉ MARAVILLOSA HECHICERÍA ES ESTA?

La maga Tasha, cuyas grandes obras incluyen el conjuro *Risa repulsiva de Tasha*, ha ido recopilando de aquí y allá retazos de valiosa sabiduría a lo largo de su ilustre carrera de aventurera. Como a sus enemigos no les haría ninguna gracia que sus codiciados secretos se difundiesen por el multiverso, Tasha, con toda la intención de provocarlos, ha decidido reunir y codificar estos fragmentos para enriquecimiento de todos.

Este libro también integra las opciones de reglas para todas las clases de personajes que contiene el *Manual del Jugador*, incluidas nuevas subclases. Una incorporación adicional es la clase artífice, maestros de las invenciones mágicas. Y esta sabrosa mezcla de nuestra bruja no estaría completa sin sus nuevos artefactos, opciones de libro de conjuros, conjuros para monstruos y personajes de jugadores, tatuajes mágicos, patrones de grupo y otras deliciosas sorpresas.

Como Tasha nunca ha tenido reparos en compartir sus avezados conocimientos, este libro está plagado de reflexiones de la archimaga sobre todo tipo de temas, desde sus rivales en el mundo de la hechicería hasta la naturaleza del multiverso. ¡En las siguientes páginas, nos ofrece una degustación del gran poder que aguarda por doquier a aquellos de espíritu aventurero!

Para usar con la quinta edición
del *Manual del Jugador*, el *Manual de Monstruos*
y la *Guía del Dungeon Master*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



DUNGEONS & DRAGONS

EL CALDERO DE TASHA PARA TODO



D&D EL CALDERO DE TASHA PARA TODO

DUNGEONS & DRAGONS

Un cóctel mágico de nuevas opciones de reglas
para el juego de rol más importante del mundo



EL CALDERO DE TASHA PARA TODO

DUNGEONS & DRAGONS

Un cóctel mágico de nuevas opciones de reglas
para el juego de rol más importante del mundo

EL CALDERO DE TASHA PARA TODO



CRÉDITOS

Diseñador principal: Jeremy Crawford
Directora de arte: Kate Irwin

Diseño: Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague

Diseño adicional: Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winninger

Desarrollo de reglas: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Edición: Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Diseñadora gráfica principal: Trish Yochum

Diseñadores gráficos: Trystan Falcone, Emi Tanji

Ilustradoras de la portada: Magali Villeneuve

Ilustradores e ilustradoras del interior: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Ilustrador de conceptos: Shawn Wood

Ingeniera del proyecto: Cynda Callaway
Técnico de imágenes: Kevin Yee
Especialista de preimpresión: Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Productor ejecutivo: Ray Winninger

Diseñadores principales: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Responsable de diseño: Steve Scott

Departamento de diseño: F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor

Director de arte sénior: Richard Whitters

Departamento de arte: Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood

Productor sénior: Dan Tovar

Productores: Bill Benham, Lea Heliotis

Directora de gestión del producto: Liz Schuh

Responsable de licencias: Hilary Ross

Responsables de producto: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

Responsable de la marca: Shelly Mazzanoble

Publicidad: Greg Tito

Gestión de redes sociales: Brandy Camel

Este libro contiene cierto contenido publicado originalmente en la *Guía del aventurero de la Costa de la Espada* (2015), *Guildmasters' Guide to Ravnic* (2018), *Eberron: Rising from the Last War* (2019) y *Mythic Odysseys of Theros* (2020).



EN LA PORTADA

En esta ilustración de Magali Villeneuve, la maga Tasha, libro de conjuros en mano, lanza un conjuro sobre un brebaje que burbujea en su caldero mágico.

Exención de responsabilidad: Este volumen contiene las observaciones de la archimaga Tasha. Más adelante conocida como la Reina Bruja, y luego como Iggwilv, se trata de una de las magas más ilustres de la historia del multiverso. Tememos que entre estas notas haya un encantamiento oculto y, por ello, hemos rodeado este tomo con potentes protecciones mágicas. Si estás leyendo esto, ¡la primera protección ha sido burlada! Si osas seguir leyendo, no podemos garantizar la seguridad de tu alma o que vayas a abrir un portal a otro plano de existencia. En el caso de que apareciese un portal, reza porque no aparezca algo peor que Baba Yaga, la madre de Tasha. Y si llegase la madre de los brujos, no dudes en elogiar sin fin a su niña. Otra opción es ofrecerle unas magdalenas. Le encantan las magdalenas.

620C7878105001 SP

ISBN: 978-0-7869-6779-7

Primera impresión en inglés: noviembre de 2020

Primera impresión: junio de 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1

UK
CA C E

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, el logotipo del dragón, todos los nombres de productos de Wizards of the Coast y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Wizards of the Coast en EE. UU. y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Los materiales descritos en esta declaración están protegidos por las leyes de copyright de Estados Unidos y en todo el mundo al amparo de tratados internacionales sobre propiedad intelectual. Queda totalmente prohibido cualquier reproducción o uso no autorizados de los materiales u obras artísticas aquí contenidos sin el consentimiento expreso y por escrito de Wizards of the Coast.

Impreso en China. ©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, Washington 98057-0707, Estados Unidos. Fabricado por Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Suiza. Entidad representante: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, Países Bajos. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport NP19 4YH, Reino Unido.

CONTENIDO

Uso de este libro	4	Rasgos de clase opcionales.....	71	Esquirla de Shadowfell.....	127
C. 1: Opciones de los personajes	7	Juramento de Gloria.....	72	Esquirla del Reino Lejano.....	127
Personalizar tu origen.....	7	Juramento de los Vigilantes.....	73	Grimorio arcano.....	128
Cambiar una habilidad.....	8	Picaro.....	75	Herramienta multiusos.....	128
Cambiar tu subclase.....	8	Rasgo de clase opcional.....	75	Hoz de luna.....	128
Artífices.....	9	Fantasma.....	75	Incensario de devoto.....	128
Rasgos de clase.....	11	Rebanaalmas.....	76	Lira de construcción.....	128
Alquimista.....	14	Dotes.....	78	Manto de la naturaleza.....	129
Armero.....	15	C. 2: Patrones de grupo	83	Manuscrito engañoso.....	129
Artillero.....	17	Cómo funcionan los patrones.....	83	Mortero y Maja de Baba Yaga.....	129
Herrero de batalla.....	18	Academia.....	84	Poderoso Siervo de Leuk-o.....	130
Infusiones de artífice.....	20	Aristócrata.....	86	Prótesis de extremidad.....	132
Barbaro	24	Fuerza militar.....	88	Rama de campanillas.....	132
Rasgos de clase opcionales.....	24	Gremio.....	90	Tambor rítmico.....	132
Senda de la Bestia.....	24	Orden religiosa.....	93	Tarokka de Almas de Luba.....	132
Senda de la Magia Salvaje.....	25	Ser ancestral.....	96	Tatuaje absorbente.....	134
Bardo	27	Sindicato criminal.....	98	Tatuaje de agarre retorcido.....	134
Rasgos de clase opcionales.....	27	Soberano.....	100	Tatuaje de barrera.....	134
Colegio de la Creación.....	28	Ser tu propio patrón.....	103	Tatuaje de furia sanguina.....	135
Colegio de la Elocuencia.....	29	C. 3: Miscelánea mágica	105	Tatuaje de garra monstruosa.....	135
Brujo	30	Conjuros.....	105	Tatuaje de marca de Shadowfell.....	135
Rasgos de clase opcionales.....	30	Apariencia espectral de Tasha.....	106	Tatuaje de mascarada.....	135
Opciones de invocación		Atracción del relámpago.....	106	Tatuaje de paso fantasmal.....	135
sobrenatural.....	31	Brebaje cáustico de Tasha.....	106	Tatuaje del Iluminador.....	136
El Genio.....	32	Estallido de espadas.....	106	Tatuaje del Pozo de Vida.....	136
El Insondable.....	34	Filo atronador.....	106	Tatuaje hechizado.....	136
Clérigo	35	Filo de llamas verdes.....	106	Tratado de almas y carne.....	136
Rasgos de clase opcionales.....	35	Fortaleza del intelecto.....	107	Tratado fulminante.....	137
Dominio de la Paz.....	36	Fragmento mental.....	107	Versos protectores.....	137
Dominio del Crepúsculo.....	37	Hoja de desastre.....	107	Vial del Pozo Sangriento.....	137
Dominio del Orden.....	39	Invocar aberración.....	108		
Druida	40	Invocar autómatas.....	109	C. 4: Herramientas del	
Rasgos de clase opcionales.....	40	Invocar bestia.....	109	Dungeon Master	139
Círculo de las Esporas.....	41	Invocar celestial.....	110	Sesión cero.....	139
Círculo de las Estrellas.....	43	Invocar elemental.....	111	Acompañantes.....	141
Círculo del Fuego Salvaje.....	44	Invocar engendro de las sombras.....	111	Experto.....	142
Explorador	46	Invocar feérico.....	112	Guerrero.....	144
Rasgos de clase opcionales.....	46	Invocar infernal.....	113	Lanzador de conjuros.....	145
Errante Feérico.....	48	Invocar muerto viviente.....	114	Negociar con monstruos.....	147
Guardaenjambres.....	49	Látigo mental de Tasha.....	114	Regiones sobrenaturales.....	149
Compañeros del Señor		Mortaja espiritual.....	115	Alteración mágica.....	150
de las Bestias.....	50	Sueño del velo azul.....	116	Reino Lejano.....	151
Guerrero	52	Personalización de conjuros.....	116	Resonancia psíquica.....	153
Rasgos de clase opcionales.....	52	Objetos mágicos.....	117	Resplandor bendito.....	155
Opciones de maniobras.....	53	Acordeón del parrandero.....	119	Zona embrujada.....	157
Caballero Rúnico.....	53	Amuleto de devoción.....	119	Zona especular.....	159
Guerrero Psiónico.....	55	Archivo de astromancia.....	119	Zona infestada.....	161
Creación de un Maestro		Atlas de horizontes infinitos.....	119	Fenómenos mágicos.....	163
del Combate.....	57	Caldero de renacimiento.....	120	Caminos sobrenaturales.....	163
Hechicero	59	Cartilla de Tejecorazones.....	120	Colonias de mimetos.....	163
Rasgos de clase opcionales.....	59	Cayado de Rao.....	120	Ecos emocionales.....	165
Alma Mecánica.....	60	Código del Invocaplanos.....	121	Fruta primigenia.....	165
Mente Aberrante.....	61	Compendio alquímico.....	121	Manantiales encantados.....	166
Mago	63	Crónica cristalina.....	122	Setas mágicas.....	168
Rasgos de clase opcionales.....	63	Demonicón de Iggrwilv.....	122	Tormentas sobrenaturales.....	168
Canto de la Hoja.....	64	Dientes de Dahlver-Nar.....	123	Peligros naturales.....	169
Orden de los Escribas.....	65	Emblema del guardián.....	126	Avalanchas.....	169
Monje	67	Esquirla astral.....	126	Caer al agua.....	170
Rasgos de clase opcionales.....	67	Esquirla de esencia elemental.....	126	Caer sobre una criatura.....	170
Camino de la Misericordia.....	68	Esquirla de esencia exterior.....	127	Conjuros que equivalen a peligros	
Camino del Yo Astral.....	69	Esquirla de Feywild.....	127	naturales.....	170
Paladín	71			Rompecabezas.....	171
				Fichas de los rompecabezas.....	189

USO DE ESTE LIBRO

El Caldero de Tasha para Todo ofrece montones de opciones novedosas para DUNGEONS & DRAGONS, y las notas de la maga Tasha nos acompañarán en nuestro viaje a través de todas ellas. La vida de Tasha, creadora del hechizo *Risa repulsiva de Tasha*, es una de las más historiadadas del multiverso de D&D. Criada por Baba Yaga, la propia Madre de las Brujas, Tasha se aventuró por todo el mundo de Falcongrís y forjó amistades (y alguna que otra enemistad) con otros aventureros de renombre, como Mordenkainen. A su debido tiempo, gobernó como la Reina Bruja y, más tarde, se cambió el nombre por Iggywilv, una figura legendaria que se menciona entre susurros, temida y admirada a partes iguales.

Escrito tanto para jugadores como para Dungeon Masters, este libro ofrece opciones para mejorar personajes y campañas en cualquier mundo de D&D, ya busques vivir aventuras en Falcongrís, en otro enclave oficial de D&D o en un mundo de tu propia creación.

LO QUE ENCONTRARÁS EN SUS PÁGINAS

El capítulo 1 contiene montones de novedosos rasgos y subclases para las clases del *Player's Handbook*, y nos presenta la clase artífice, maestros de las invenciones mágicas. El capítulo también contiene dotes para los grupos que las usen.

El capítulo 2 contiene patrones, que pueden convertirse en uno de los motores de las aventuras de tu grupo.

El capítulo 3 resplandece con luz propia con nuevas opciones mágicas, entre ellas conjuros, libros de conjuros mágicos, objetos especiales y tatuajes cargados de magia, todo ello disponible para monstruos y personajes de los jugadores.

El capítulo 4 incluye varias reglas que los DM pueden incorporar a sus campañas, como reglas sobre acompañantes que suben de nivel con los personajes de los jugadores y en entornos sobrenaturales. El capítulo finaliza con una serie de rompecabezas listos para ser desplegados en cualquier aventura que un DM quiera aderezar con cierto nivel de enigma.

TODO ES OPCIONAL

Todo el contenido de este libro es opcional. Cada grupo, guiado por el DM, decide cuáles de estas opciones incorporar o no en una campaña. Puedes usar unas cuantas, todas o ninguna. Te animamos a elegir las que encajen mejor con la historia de tu campaña y con el estilo de juego de tu grupo.

Independientemente de las opciones que decidas usar, este libro se basa en las reglas contenidas en el *Player's Handbook*, el *Monster Manual*, y la *Dungeon Master's Guide*, y se puede combinar con las opciones de la *Guía del Xanathar para todo* y otros libros de D&D.

ARCANOS DESENTERRADOS

Gran parte del material de este libro apareció originalmente en Arcanos Desenterrados, una serie de artículos online que publicamos para explorar las reglas que podrían llegar a formar parte del juego oficialmente. Algunas de las propuestas de Arcanos Desenterrados no tienen una gran acogida entre los fans y acaban descartadas. El material de Arcanos Desenterrados que inspiró las opciones que aparecen en los siguientes capítulos fue bien recibido y, gracias a las valoraciones de miles de fans de D&D, ha sido perfeccionado hasta alcanzar la forma oficial que aquí presentamos.

DIEZ REGLAS QUE DEBES RECORDAR

1. EL DM DECIDE LAS REGLAS

Las reglas de D&D tratan muchas de las vicisitudes que surgen en el juego, pero las posibilidades son tan inmensas que no puede haber reglas que lo abarquen todo. Cuando te encuentres con algo que las reglas no contemplen, o si no tienes claro cómo interpretar alguna de ellas, el DM decide cómo proceder, apostando por la vía que más permita disfrutar a todo el mundo.

2. LAS EXCEPCIONES SE IMPONEN A LAS REGLAS GENERALES

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

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

3. VENTAJA Y DESVENTAJA

Aunque más de un factor te otorgue ventaja o desventaja en una tirada, solo la tienes una vez, y si tienes ventaja y desventaja en el mismo turno, se cancelan entre sí.

4. MOMENTO DE UNA REACCIÓN

Algunas características del juego te permiten realizar una acción especial, llamada reacción, en respuesta a un evento. Generar ataques de oportunidad y lanzar el conjuro *escudo* son dos usos típicos de las reacciones. Si no tienes claro cuándo ocurre una reacción en relación con la circunstancia que la activa, esta es la regla: la reacción ocurre tras el evento que la activa, a menos que la descripción de la reacción diga explícitamente otra cosa. Cuando llevas a cabo una reacción, ya no puedes hacer otra hasta el principio de tu siguiente turno.

Mi querido, dulce y afortunado lector:

Ya me conoces. Has oído hablar de mis hazañas. Has difundido mis nombres a los cuatro vientos: Natasha la oscura, Ilura de Ket, hija de Baba Yaga, la bruja por excelencia y, cuando no se trata de impresionar a nadie, simplemente Tasha.

Durante más tiempo del que quiero confesar, he ido en busca de misterios y maravillas que desafían a lo imaginable (o al menos, lo imaginable para aquellos que no han sido criados en la choza danzante de una inmortal, como yo). En este tomo, encontrarás una muestra de las curiosidades que he ido documentando a lo largo de mis viajes, incluidas mis hazañas con la infame Compañía de los Siete, mis estudios con el archimago loco original, Zagig Yragerne, y mi correspondencia con mentes privilegiadas viajeras (y santurronas) como Mordenkainen. Por desgracia, a petición de Mordenkainen, un grupo de expertos del Gremio de Hechicería de Falcongrís (que me han asegurado que es un valorado centro de aprendizaje y en ningún caso un elaborado fraude para timar a nobles palurdos) se ha encargado de la supervisión editorial de esta obra. Como resultado, entiendo que a algunos de mis hallazgos "menos tradicionales" les han endosado varias reglas, en aras de una supuesta "continuidad segura de las artes místicas y, ciertamente, de toda la vida del multiverso".

Es igual. El caso es que, valiéndome de una combinación de irrefutables argumentos y conjuros, he convencido al consejo editorial de que me adelante esta copia de su trabajo.

Mientras la revisaba; he ido añadiendo diversas notas al margen de gran utilidad. Espero que, con la inclusión de mis conocimientos, indicaciones, amenazas y críticas, los más espabilados tendrán todo lo necesario para mejorar en sus propias explicaciones de las infinitas audacias del multiverso. Y, aunque no sea el caso, si sigues leyendo, tal vez aprendas algo que mis semicolegas archimagos temen terriblemente que conozcas.

Pretendo abrirte las cortinas de la realidad, mi querido lector. Haz acopio de coraje y echa un vistazo.

TASHA

5. BONIFICADOR POR COMPETENCIA

Si a una tirada se le aplica un bonificador por competencia, solo puedes añadirlo una vez, aunque haya varios elementos del juego que indiquen que puedes aplicar tu bonificador. Además, si más de un elemento permite duplicar o reducir tu bonificador a la mitad, solo lo harás una única vez antes de aplicarlo. Ya sea multiplicado, dividido o con su valor normal, el bonificador solo se puede usar una vez por tirada.



6. CONJUROS DE ACCIÓN ADICIONAL

Si quieres lanzar un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción adicional, recuerda que no podrás lanzar ningún otro conjuro ni antes ni después en el mismo turno, excepto si se trata de un truco cuyo tiempo de lanzamiento sea de 1 acción.

7. CONCENTRACIÓN

En cuanto comiences a lanzar un conjunto o a usar una capacidad especial que requiera concentración, tu concentración en otro efecto acabará instantáneamente.

8. PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Los puntos de golpe temporales no son acumulativos. Si tienes puntos de golpe temporales y recibes más, no los sumas, a menos que un aspecto del juego diga que puedes hacerlo. En vez de eso, debes decidir qué puntos de golpe temporales conservar.

9. REDONDEAR HACIA ABAJO

Siempre que tengas que dividir o multiplicar un número en la partida, redondéalo hacia abajo si no es entero, incluso cuando la parte decimal sea 5 o más.

10. DIVIÉRTETE

No tienes que saberte todas las reglas para disfrutar de D&D, y cada grupo tiene su propio estilo o, dicho de otro modo, diferentes modos de contar historias y usar las reglas. Adopta lo que más haga disfrutar a tu grupo. En resumen, ¡busca tu propia felicidad!



LA MAGA TASHA ESTUDIA MAGIA
FUERA DE LA CHOZA DE SU MADRE
ADOPTIVA, BABA YAGA.

CAPÍTULO 1

OPCIONES DE LOS PERSONAJES

GUANDO CREAS TU PERSONAJE DE D&D, TIENES toda una serie de opciones en el *Player's Handbook* para crear el tipo de aventurero que quieras. Este capítulo es un complemento a esas opciones que te permitirá definir tu personaje con mayor detalle. Si combina estas opciones con las de la *Guía del Xanathar para todo*, tus personajes tendrán un sinfín de posibilidades.

Estas son las opciones que ofrece este capítulo:

- Una forma de personalizar el origen de tu personaje mediante el cambio de algunos atributos raciales.
- Pautas para cambiar tu subclase.
- La clase artífice, maestros de las invenciones mágicas.
- Los rasgos de clase y de subclase de todas las clases del *Player's Handbook*.
- Dotes para cualquiera que use esa regla opcional.

PERSONALIZAR TU ORIGEN

En el nivel 1, eliges varios aspectos de tu personaje, entre ellos las puntuaciones de característica, la raza, la clase y el trasfondo. La combinación de estos elementos te ayuda a imaginarte el origen del personaje y te permite crear muchos tipos de personajes diferentes. Pese a esta versatilidad, las razas de personajes habituales de D&D dan poco o ningún margen de elección, lo que puede dificultar hacer realidad ciertos conceptos de personaje. Las siguientes subsecciones tratan de subsanar esa carencia al incorporar opciones a la raza del personaje, lo que te permitirá personalizar las puntuaciones de característica, los idiomas y algunas competencias para que el origen de tu personaje sea lo que hayas imaginado. En el juego, la raza de un personaje representa la especie fantástica de ese personaje combinada con ciertas bases culturales. Las siguientes opciones se desmarcan de esas bases para abrir un camino que permitirá crear unos personajes realmente únicos.

MEJORAS DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Independientemente de la raza de D&D que elijas para tu personaje, obtendrás un atributo llamado Mejora de Característica. Esta mejora refleja que, en el pasado de D&D, los aventureros de esta raza han disfrutado de una cierta excelencia basada en un arquetipo. Por ejemplo, si eres un enano, tu Constitución aumenta en 2, porque los héroes enanos suelen ser excepcionalmente duros en D&D. Esta mejora no afecta a todos los enanos, solo a los aventureros enanos, y existe para reforzar un arquetipo. Ese refuerzo es adecuado si quieres basarte en el arquetipo, pero no lo es si prefieres que tu personaje se aleje de él.

Si quieres que tu personaje siga su propio camino, puedes ignorar el atributo Mejora de Característica y asignarle mejoras de puntuaciones de característica personalizadas. Para ello, tienes que hacer lo siguiente: elige una Mejora de Característica que obtengas en tu raza o subraza y aplícala a la puntuación de característica de tu elección. Si consigues más de una mejora, no podrás aplicarlas a la misma puntuación de característica y nunca podrás aumentar una puntuación por encima de 20.

Por ejemplo, si el atributo Mejora de Característica de tu raza o subraza aumenta tu Constitución en 2 y tu Sabiduría en 1, en su lugar podrías aumentar tu Inteligencia en 2 y tu Carisma en 1.

IDIOMAS

La raza de tu personaje incluye idiomas que se supone que conoce tu personaje, generalmente el común y el idioma de tus antepasados. Por ejemplo, se supone que un aventurero mediano habla común y mediano. Esta es la clave: los aventureros de D&D son extraordinarios, por lo que es posible que tu personaje de D&D haya crecido hablando un idioma distinto a los que aparecen en tu atributo Idiomas.

Para personalizar los idiomas que sabes, puedes sustituir los idiomas de tu atributo Idiomas por uno de los que aparecen en la siguiente lista: abisal, celestial, común, habla de las profundidades, dracónico, enano, elfo, gigante, gnom, goblin, mediano, infernal, orco, primordial, silvano o infracomún.

El DM puede añadir o eliminar idiomas de la lista, en función de los que sean pertinentes para la campaña.

COMPETENCIAS

Algunas razas y subrazas obtienen competencias. Estas competencias suelen ser culturales, y es posible que tu personaje no tenga ninguna relación con la cultura en cuestión o que haya recibido un entrenamiento distinto. Puedes cambiar cada una de estas competencias por una de tu elección, siempre y cuando sigas las restricciones de la tabla "Cambios de competencias".

CAMBIOS DE COMPETENCIAS

Competencia	Competencia sustitutiva
Habilidad	Habilidad
Armadura	Herramienta o arma sencilla/marcial
Arma sencilla	Herramienta o arma sencilla
Arma marcial	Herramienta o arma sencilla/marcial
Herramienta	Herramienta o arma sencilla

PERSONALIZAR EL LINAJE

En lugar de elegir una de las razas del juego para tu personaje en el nivel 1, puedes usar los siguientes atributos para representar el linaje de tu personaje, lo que te brinda un control total sobre cómo ha influido su origen en tu personaje:

Tipo de criatura. Eres humanoide. Tú eliges tu aspecto y si quieres o no parecerte a otros miembros de tu raza.

Tamaño. Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Mejora de Característica. Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.

Dote. Ganas una dote de tu elección para la que cumplas las condiciones.

Atributo variable. Ganas una de las siguientes opciones, a tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para tu personaje.

Por ejemplo, los aventureros de origen alto elfo tienen competencia en el manejo de las espadas largas, que son armas marciales. Si miras la tabla "Cambios de competencias", verás que tu alto elfo puede cambiar esa competencia por la competencia con otra arma o herramienta. Quizás tu elfo sea un músico que prefiera ser competente con un instrumento musical (un tipo de herramienta) en vez de con las espadas largas. Igualmente, los elfos comienzan siendo competentes en la habilidad Percepción. Puede que tu elfo no tenga los sentidos agudos que se asocian a tu raza y destaque en otra habilidad, como Interpretación.

El capítulo "Equipo" del *Player's Handbook* incluye armas y herramientas adecuadas para estos cambios, y el DM podría ofrecerte más opciones.

PERSONALIDAD

La descripción de una raza puede sugerir varias cosas sobre el comportamiento y la personalidad de los aventureros arquetípicos de ese pueblo. Puedes ignorar estas sugerencias, tanto si son sobre alineamiento, tipo de carácter o intereses como si son sobre cualquier otro rasgo de personalidad. Tú eres quien decide totalmente la personalidad y el comportamiento de tu personaje.

CAMBIAR UNA HABILIDAD

A veces, eliges que tu personaje sea competente en una habilidad que al final no resulta ser muy útil en la campaña o que ya no encaja con la historia de tu personaje. En esos casos, habla con el DM para cambiar la competencia en esa habilidad por otra que ofrezca tu clase en el nivel 1. Un buen momento para ese tipo de cambio es cuando alcanzas un nivel que te ofrece el rasgo Mejora de Característica, que representa que tu personaje ha pasado un nivel o dos estudiando la nueva habilidad y dejando que la otra se atrofie.

CAMBIAR TU SUBCLASE

Cada clase de personaje implica la elección de una subclase en el nivel 1, 2 o 3. Una subclase representa un área de especialización y ofrece distintos rasgos de clase conforme vas subiendo de nivel. Si el DM te lo permite, puedes cambiar de subclase en el momento en el que normalmente ganarías un nuevo rasgo de subclase. Si decides realizar este cambio, elige otra subclase que pertenezca a tu clase y sustituye todos los rasgos de tu subclase antigua por los rasgos de la nueva subclase disponibles para tu nivel y los niveles inferiores.

PERIODO DE ENTRENAMIENTO

Para cambiar de subclase, es posible que el DM te pida que pases algún tiempo dedicado a la transición, mientras te preparas para tu nueva especialización. Esta transición requiere una cantidad de días igual al doble de tu nuevo nivel en la clase: cuanto más alto sea el nivel, más tendrás que aprender.

Puede que el DM también te pida que gastes dinero para pagar tu entrenamiento, reactivos mágicos u otros productos necesarios para la transición. El coste suele ser de 100 po multiplicado por tu nuevo nivel. Este coste puede ir acompañado de una misión de algún tipo. Por ejemplo, a un hechicero que quiera adoptar un Linaje Dracónico se le podría pedir que recibiera sangre, una bendición o ambas cosas de un dragón antiguo.

Si vuelves a una subclase que ya tenías antes, te ahorras el coste de oro y el tiempo necesario para la transición se reduce a la mitad.

CAMBIO REPENTINO

A veces, las creencias y las características de un personaje sufren una transformación drástica. Cuando un personaje vive un momento de autodescubrimiento profundo o se enfrenta a una entidad o a un lugar con un poder, una belleza o un terror sobrecogedores, el DM podría permitir un cambio de subclase inmediato. Estos son algunos ejemplos:

- Una paladina del Juramento de Entrega no ha podido evitar que una horda demoniaca devaste su tierra natal. Tras una noche de plegarias lamentándose, se levanta a la mañana siguiente con los rasgos del Juramento de Venganza, lista para ir tras la horda.
- Un mago se echa una siestecita bajo un roble cuyas raíces llegan hasta Feywild y en su sueño, vislumbra varios futuros posibles. Cuando despierta, sus rasgos de subclase han cambiado a los de la Escuela de Adivinación.
- Una clériga del Dominio de la Guerra lleva años en conflicto con los enemigos de su templo. Un día, se adentra en un claro bañado por el sol donde otrora su dios derramó una lágrima de misericordia por el sufrimiento de los demás. Al beber del arroyo del claro, a la clériga le inunda tal compasión por todo el mundo que ahora lleva en su ser los poderes del Dominio de la Vida, por lo que desde este momento su misión es sanar, no hacer la guerra.



ARTÍFICES

Maestros de la invención, los artifices usan el ingenio y la magia para descubrir funciones extraordinarias de los objetos. Consideran que la magia es un sistema complejo que deben descifrar para luego aprovecharlo en sus conjuros e invenciones. En las siguientes secciones encontrarás todo lo que necesitas para jugar con uno de estos inventores.

Los artifices usan una serie de herramientas para canalizar su poder arcano. Para lanzar un conjuro, un artífice podría usar suministros de alquimista para crear un potente elixir, suministros de calígrafo para grabar un sello de poder o herramientas de manitas para confeccionar un hechizo temporal. La magia de los artifices está relacionada con sus herramientas y su talento, y hay pocos personajes además de ellos que puedan crear la herramienta ideal para una tarea tan bien como lo hace un artífice.

ARTÍFICES EN MUCHOS MUNDOS

En el multiverso de D&D, hay artifices que crean inventos y objetos mágicos tanto para la paz como para la guerra. Son muchas las vidas que han mejorado o se han salvado gracias al trabajo de artifices bondadosos, pero también son incontables las que se han perdido

debido a la destrucción masiva causada por los inventos de algunos otros.

En los Reinos Olvidados, la isla de Lantan es el hogar de muchos artifices, y en el mundo de la Dragonlance, los gnomos manitas suelen pertenecer a esta clase. Las extrañas tecnologías de Picos Barrera en el mundo de Falcongrís han inspirado a otros individuos a seguir el camino del artífice, y en Mystara, varias naciones emplean artifices para mantener en funcionamiento sus aeronaves y otros artilugios asombrosos.

Los artifices de la ciudad de Sigil comparten descubrimientos de todo el multiverso, y desde ahí la gnomo artífice Vi dirige un negocio a escala cósmica que contrata los servicios de aventureros para que resuelvan problemas que otros consideran irresolubles. En Eberron, el mundo natal de Vi, la magia se considera un tipo de ciencia y está totalmente instaurada en la sociedad, principalmente gracias al maravilloso ingenio de los artifices.

CREACIÓN DE UN ARTÍFICE

Los artifices inventan problemas innovadores y luego intentan resolverlos... con mucho ruido y, habitualmente, con daños colaterales.

TASHA

Para crear un artífice, consulta las siguientes subsecciones, en las que se habla de los puntos de golpe, las competencias y el equipo inicial. Después mira la tabla del artífice para ver qué rasgos se consiguen en cada nivel. Las descripciones de estos rasgos aparecen en la sección "Rasgos del artífice".

LA GNOMO ARTÍFICE VI Y SU CAÑÓN SOBRENATURAL CON ASPECTO DE COCATRIZ COMBATEN CONTRA SUS ENEMIGOS A BORDO DE UN TREN RELÁMPAGO.



EL ARTÍFICE

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos de clase	Infusiones conocidas	Objetos imbuidos	Trucos conocidos	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—				
						1	2	3	4	5
1	+2	Arreglos Mágicos, Lanzamiento de Conjuros	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Imbuir Objeto	4	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	Especialista Artífice, La Herramienta Adecuada para la Tarea	4	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	Rasgo Especialista Artífice	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	Pericia con Herramientas	6	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	Destello de Genio	6	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	6	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	Rasgo Especialista Artífice	6	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	Versado en Objetos Mágicos	8	4	3	4	3	2	—	—
11	+4	Objeto Guardaconjuros	8	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Característica	8	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	Experto en Objetos Mágicos	10	5	4	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo Especialista Artífice	10	5	4	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Característica	10	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Maestro de los Objetos Mágicos	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Característica	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Alma de Artífice	12	6	4	4	3	3	3	2

CREACIÓN RÁPIDA

Para crear un artífice de forma rápida, te sugerimos lo siguiente: para empezar, asigna la mayor puntuación de característica a Inteligencia, seguida de Constitución o Destreza. A continuación, elige el trasfondo “artesano gremial”.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de artífice.

Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS

Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos.

Armas: armas sencillas.

Herramientas: herramientas de ladrón, herramientas de manitas, un tipo de herramientas de artesano a tu elección.

Tiradas de salvación: Constitución, Inteligencia.

Habilidades: escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción y Juego de Manos.

En varios rincones del multiverso de D&D se han descubierto los secretos de las armas de pólvora. Si el Dungeon Master usa las normas sobre armas de fuego de la *Dungeon Master's Guide* y tu artífice ha estado expuesto al funcionamiento de dichas armas, entonces será competente con ellas.

EQUIPO INICIAL

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

- 2 armas sencillas de tu elección.
- 1 ballesta ligera y 20 virotes.
- Elige entre 1 armadura de cuero tachonado o 1 cota de escamas.
- Herramientas de ladrón y 1 paquete de explorador de mazmorras.

MULTICLASE Y EL ARTÍFICE

Si tu grupo usa la regla opcional sobre la multiclase que aparece en el *Player's Handbook*, esto es lo que tienes que saber si optas por el artífice como una de tus clases.

Puntuación de característica mínima. Como personaje multiclase, debes tener al menos una puntuación de inteligencia de 13 para asumir un nivel en esta clase o para asumir un nivel en otra clase si ya eres artífice.

Competencias obtenidas. Si el artífice no es tu clase inicial, estas son las competencias que obtienes al asumir tu primer nivel de artífice: armadura ligera, armadura media, escudos, herramientas de ladrón, herramientas de manitas.

Espacios de conjuro. Suma la mitad de tus niveles (redondeando hacia arriba) en la clase artífice y los niveles apropiados de otras clases para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Si renuncias a este equipo inicial, así como a los objetos que se te ofrecen por tu trasfondo, empiezas con 5d4 × 10 po para comprar tu equipo.

RASGOS DE CLASE

Como artífice, obtienes los siguientes rasgos de clase, que se resumen en la tabla del artífice.

ARREGLOS MÁGICOS

Rasgo de artífice de nivel 1

Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico Diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección:

- El objeto emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue 5 pies más allá.
- Siempre que una criatura lo toque, el objeto emitirá un mensaje grabado que puede oírse a una distancia de hasta 10 pies. Pronuncias el mensaje cuando otorgas esta propiedad al objeto y la grabación no puede durar más de 6 segundos.
- El objeto emite continuamente un olor o un sonido no verbal (viento, olas, trino, etc.) de tu elección. El fenómeno elegido es perceptible a una distancia de hasta 10 pies.
- Aparece un efecto visual estático en una de las superficies del objeto. Este efecto puede ser una imagen, hasta 25 palabras de texto, líneas y formas, o una combinación de estos elementos, lo que prefieras.

La propiedad elegida tiene una duración indefinida. Como acción, puedes tocar el objeto y poner fin a dicha propiedad.

Puedes dotar de magia a varios objetos: solo tienes que tocar un objeto cada vez que uses este rasgo, aunque cada objeto solo puede tener una propiedad a la vez. La cantidad máxima de objetos a los que puedes afectar con este rasgo es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo un objeto). Si intentas superar tu máximo, la propiedad más antigua se acabará inmediatamente y luego se aplicará la nueva.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Rasgo de artífice de nivel 1

Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de objetos. A ojos del resto, no pareces lanzar conjuros de forma convencional sino crear maravillas a partir de objetos mundanos e inventos extravagantes.

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Produces los efectos de tus conjuros de artífice a través de tus herramientas. Debes disponer de un canalizador mágico (en concreto, herramientas de ladrón o algún tipo de herramienta de artesano) para lanzar un conjuro con el rasgo Lanzamiento de Conjuros (es decir, el conjuro necesitará un componente “M” para lanzarlo). También tienes que ser competente con la herramienta para

LA MAGIA DEL ARTÍFICE

Como artífice, usas herramientas cuando lanzas tus conjuros. A la hora de describir tu lanzamiento de conjuros, piensa en cómo usas una herramienta. Por ejemplo, si lanzas *curar heridas* con suministros de alquimista, podrías producir una pomada rápidamente. Si lo lanzas usando herramientas de manitas, podrías disponer de una araña mecánica en miniatura que vende las heridas. El efecto del conjuro es el mismo en cualquier caso.

Estos detalles no te limitan en modo alguno ni te proporcionan ningún beneficio que no sean los efectos del conjuro. No tienes por qué justificar cómo usas tus herramientas para lanzar un conjuro, pero describir tu lanzamiento de conjuros de una forma creativa es un modo divertido de distinguirse de otros que usen los mismos que tú.

usarla de esta forma. Consulta el capítulo sobre el equipo del *Player's Handbook* para ver las descripciones de estas herramientas.

Tras obtener el rasgo Imbuir Objeto en el nivel 2, también puedes usar como canalizador mágico cualquier objeto que lleve una de tus infusiones.

TRUCOS (CONJUROS DE NIVEL 0)

Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de artífice. A niveles superiores, podrás elegir más trucos de artífice, como se indica en la columna “Trucos conocidos” de la tabla del artífice.

Además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir uno de los trucos de artífice que ya conoces por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de artífice.

PREPARAR Y LANZAR CONJUROS

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

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

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

Puedes cambiar los conjuros que tienes preparados tras finalizar un descanso largo. Preparar una nueva serie de conjuros de artífice precisa de cierto tiempo para preparar tus canalizadores mágicos: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro que prepares.

APTITUD MÁGICA

La Inteligencia es tu aptitud mágica para los conjuros de artífice. Tu comprensión de la teoría en la que se basa la magia te permite hacer uso de estos conjuros con una habilidad superior. Utilizarás tu Inteligencia siempre que un conjuro de artífice haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Inteligencia para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de artífice y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

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

LANZAMIENTO RITUAL

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

LISTA DE CONJUROS DE ARTÍFICE

Esta es la lista que tendrás que consultar cuando tu personaje vaya a aprender conjuros de artífice nuevos. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal.

Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3) o dos asteriscos (aparecen en la *Guía del Xanathar para todo*).

TRUCOS (NIVEL 0)

Agarre electrizante
Atracción del relámpago*
Congelar**
Crear hoguera**
Descarga de fuego
Estallido de espadas*
Filo atronador*
Filo de llamas verdes*
Guía
Látigo de espinas
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Piedad con los moribundos
Piedra mágica**
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Reparar
Resistencia
Rociada venenosa
Salpicadura ácida
Tronar**

NIVEL 1

Absorber elementos**
Alarma (ritual)
Atrapar**
Brebaje cáustico de Tasha*
Caída de pluma
Catapulta**
Curar heridas
Detectar magia (ritual)
Disfrazarse
Falsa vida
Fuego feérico
Grasa
Identificar (ritual)
Purificar comida y bebida
Retirada expeditiva
Salto
Santuario
Zancada prodigiosa

NIVEL 2

Agrandar/reducir
Alterar el propio aspecto
Arma mágica
Auxilio
Boca mágica (ritual)
Calentar metal

Cerradura arcana
Contorno borroso
Escribir en las nubes** (ritual)
Invisibilidad
Levitar
Llama permanente
Pirotecnia**
Potenciar característica
Protección contra veneno
Restablecimiento menor
Telaraña
Tregar cual arácnido
Truco de la cuerda
Ver invisibilidad
Visión en la oscuridad

NIVEL 3

Acelerar
Arma elemental
Cabezadita**
Caminar sobre el agua (ritual)
Crear comida y agua
Desplazamiento
Disipar magia
Flechas llameantes**
Fortaleza del intelecto*
Glifo custodio

Protección contra energía
Respirar bajo el agua (ritual)
Revivir
Siervo diminuto**
Volar

NIVEL 4

Cofre oculto de Leomund
Esfera elástica de Otiluke
Fabricar
Invocar autómatas*
Libertad de movimiento
Mastín fiel de Mordenkainen
Moldear la piedra
Ojo arcana
Perdición elemental*
Piel pétrea
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen

NIVEL 5

Animar objetos
Creación
Fortalecer habilidad**
Mano de Bigby
Muro de piedra
Restablecimiento mayor
Transmutar piedra**

IMBUIR OBJETO

Rasgo de artífice de nivel 2

Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos.

INFUSIONES CONOCIDAS

Cuando obtengas este rasgo, elige cuatro infusiones de artífice que aprender de la sección "Infusiones de artífice", situada al final de la descripción de la clase. Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados niveles en esta clase, tal y como se muestra en la columna "Infusiones conocidas" de la tabla del artífice.

Además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una de las infusiones de artífice que ya conoces por otra nueva.

IMBUIR UN OBJETO

Tras finalizar un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico e imbuirlo de una de tus infusiones de artífice para convertirlo en un objeto mágico. Las infusiones solo funcionan en algunos tipos de objetos, tal y como se especifica en la descripción de cada infusión. Si el objeto requiere sintonización, puedes sintonizarlo con él en el momento de imbuirlo. Si decides sintonizarlo con el objeto más adelante, deberás hacerlo con el proceso habitual de sintonización (consulta las reglas de sintonización en la *Dungeon Master's Guide*).

Tu infusión permanecerá en un objeto de forma indefinida, pero, si mueres, la infusión se desvanece tras una cantidad de días igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 día). La infusión también se desvanecerá si sustituyes el conocimiento de dicha infusión.

Puedes imbuir más de un objeto no mágico tras un descanso largo. El número máximo de objetos aparece en la columna "Objetos imbuidos" de la tabla del artífice. Tienes que tocar cada uno de los objetos y las infusiones solo pueden estar en un objeto cada vez. Además, ningún objeto admite más de una infusión a la vez. Si intentas superar tu máxima cantidad de infusiones, la más antigua se acaba y luego se aplica la nueva.

Si una infusión acaba en un objeto que contenga otras cosas, como una *bolsa de contención*, su contenido aparecerá en su espacio y alrededor de este sin sufrir daños.

ESPECIALISTA ARTÍFICE

Rasgo de artífice de nivel 3

Elige qué tipo de especialista eres: alquimista, armero, artillero o herrero de batalla. Los detalles de cada uno de ellos se detallan tras la descripción de la clase. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 5, 9 y 15.

LA HERRAMIENTA ADECUADA PARA LA TAREA

Rasgo de artífice de nivel 3

Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo. Pese a que son producto de la magia, estas herramientas no son mágicas y se desvanecerán cuando vuelvas a utilizar este rasgo.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Rasgo de artífice de nivel 4

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

PERICIA CON HERRAMIENTAS

Rasgo de artífice de nivel 6

Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.

DESTELLO DE GENIO

Rasgo de artífice de nivel 7

Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones cuando estás bajo presión. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para añadir tu modificador por Inteligencia a la tirada.

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

VERSADO EN OBJETOS MÁGICOS

Rasgo de artífice de nivel 10

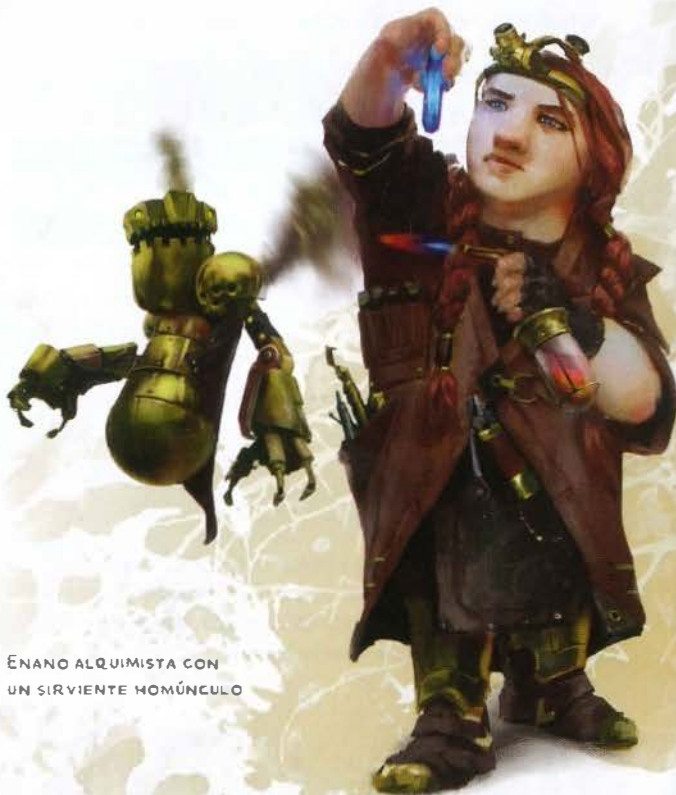
Has logrado un profundo conocimiento de cómo utilizar y crear objetos mágicos:

- Puedes sintonizarte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez.
- Si creas un objeto mágico con una rareza común o infrecuente, te llevará una cuarta parte del tiempo habitual y te costará la mitad del oro normal.

OBJETO GUARDACONJUROS

Rasgo de artífice de nivel 11

Ahora puedes guardar un conjuro en un objeto. Tras finalizar un descanso largo, toca un arma sencilla o marcial o un objeto que puedas usar como canalizador mágico y guarda un conjuro en él. Puedes elegir un conjuro de nivel 1 o 2 de la lista de conjuros de artífice que requiera 1 acción para lanzarlo (no necesitas tenerlo preparado).



ENANO ALQUIMISTA CON
UN SIRVIENTE HOMÚNCULO

Mientras sostengas el objeto, una criatura podrá llevar a cabo una acción para producir el efecto del conjuro a través de él, usando tu modificador por aptitud mágica. Si el conjuro requiere concentración, la criatura tendrá que concentrarse. El conjuro permanecerá en el objeto hasta que se utilice una cantidad de veces igual al doble de tu modificador por Inteligencia (mínimo dos veces) o hasta que vuelvas a usar este rasgo para guardar un conjuro en un objeto.

EXPERTO EN OBJETOS MÁGICOS

Rasgo de artífice de nivel 14

Tu habilidad con los objetos mágicos cada vez es mayor:

- Puedes sintonizarte con hasta cinco objetos mágicos a la vez.
- Ignoras todos los requisitos de clase, raza, conjuro y nivel para sintonizarte con un objeto mágico o utilizarlo.

MAESTRO DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Rasgo de artífice de nivel 18

Puedes sintonizarte con hasta seis objetos mágicos a la vez.

ALMA DE ARTÍFICE

Rasgo de artífice de nivel 20

Has desarrollado una conexión mística con tus objetos mágicos, a los que puedes recurrir para que te protejan:

- Recibes un bonificador de +1 en todas las tiradas de salvación por cada objeto mágico con el que estés sintonizado en ese momento.
- Si tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres, puedes usar tu reacción para poner fin a una de tus infusiones de artífice y pasarás a tener 1 punto de golpe en vez de 0.

ESPECIALISTAS ARTÍFICES

Los artífices abarcan muchas disciplinas. Estas son las especialidades que puedes elegir a partir del nivel 3.

ALQUIMISTA

La magia tanto de alquimistas como de brujas se basa en una poderosa verdad multiversal: los mortales no se pueden resistir a nada con burbujitas.

TASHA

Los alquimistas son expertos en combinar reactivos para crear efectos místicos. Los alquimistas usan sus creaciones para dar vida y para quitarla. La alquimia es la más antigua de las tradiciones de los artífices y su versatilidad se valora desde hace mucho tiempo, tanto en momentos de paz como de guerra.

COMPETENCIA CON HERRAMIENTAS

Rasgo de alquimista de nivel 3

Obtienes competencia con suministros de alquimista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

CONJUROS DE ALQUIMISTA

Rasgo de alquimista de nivel 3

Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla “Conjuros de alquimista”. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que prepares.

CONJUROS DE ALQUIMISTA

Nivel de artífice	Conjuro
3	<i>palabra de curación, rayo nauseabundo</i>
5	<i>esfera de llamas, flecha ácida de Melf</i>
9	<i>forma gaseosa, palabra de curación en masa</i>
13	<i>guarda contra la muerte, marchita</i>
17	<i>alzar a los muertos, nube aniquiladora</i>

ELIXIR EXPERIMENTAL

Rasgo de alquimista de nivel 3

Tras finalizar un descanso largo puedes crear mágicamente un *elixir experimental* en un frasco vacío que toques. Haz una tirada y consulta la tabla “Elixir experimental” para ver el efecto del elixir, que se activará cuando alguien lo beba. Como acción, una criatura puede beber el elixir o administrárselo a una criatura incapacitada.

Puedes crear más *elixires experimentales* si gastas un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para cada uno. Si lo haces lo haces, usas esta acción para crear el elixir en un frasco vacío que toques y eliges su efecto en la tabla “Elixires experimentales”.

Para crear un *elixir experimental*, necesitas tener contigo suministros de alquimista y los elixires que crees con este rasgo durarán hasta que se beban o hasta el final de tu siguiente descanso largo.

Cuando alcances ciertos niveles en esta clase, podrás hacer más elixires tras un descanso largo: dos en el nivel 6 y tres en el 15. Tira el dado para ver el efecto de cada elixir por separado. Cada elixir necesita su propio frasco.

ELIXIR EXPERIMENTAL

d6 Efecto

- 1 **Curación.** La criatura que lo bebe recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 + tu modificador por Inteligencia.
- 2 **Rapidez.** La velocidad caminando de la criatura que lo bebe aumenta en 10 pies durante 1 hora.
- 3 **Resistencia.** La criatura que lo bebe recibe un bonificador de +1 a la CA durante 10 minutos.

d6 Efecto

- 4 **Audacia.** La criatura que lo bebe puede tirar un d4 y sumar el resultado a cada tirada de ataque y de salvación que haga durante el siguiente minuto.
- 5 **Volar.** La criatura que lo bebe consigue una velocidad volando de 10 pies durante 10 minutos.
- 6 **Transformación.** El cuerpo de la criatura que lo bebe se transforma como con el conjuro *alterar el propio aspecto*. La criatura que lo bebe decide qué transformación causa el conjuro, cuyos efectos duran 10 minutos.

EXPERTO EN ALQUIMIA

Rasgo de alquimista de nivel 5

Has conseguido un dominio de experto de los elementos químicos mágicos, de forma que potencias la curación y el daño que produces a través de ellos. Siempre que lances un conjuro con tus suministros de alquimista como canalizador mágico, conseguirás un bonificador para una tirada del conjuro. Esa tirada debe hacer recuperar puntos de golpe o ser una tirada de daño que cause daño de ácido, de fuego, necrótico o de veneno, y el bonificador es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

REACTIVOS RESTABLECEDORES

Rasgo de alquimista de nivel 9

Puedes incluir reactivos restablecedores en algunas de tus obras:

- Cuando una criatura beba un *elixir experimental* que hayas creado tú, conseguirá una cantidad puntos de golpe temporales igual a 2d6 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 punto de golpe temporal).
- Puedes lanzar *restablecimiento menor* sin gastar un espacio de conjuro y sin preparar el conjuro, siempre que utilices suministros de alquimista como canalizador mágico. Puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

DOMINIO DE LA QUÍMICA

Rasgo de alquimista de nivel 15

Te has expuesto a tantos elementos químicos que apenas suponen un riesgo para ti y los puedes utilizar para terminar rápidamente con algunas dolencias:

- Consigues resistencia al daño de ácido y de veneno y eres inmune al estado “envenenado”.
- Puedes lanzar *restablecimiento mayor* y *curar* sin gastar un espacio de conjuro, sin preparar el conjuro y sin componentes materiales, siempre que utilices suministros de alquimista como canalizador mágico. Cuando lances un conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

ARMERO

Lógica clásica de un artífice: “¿Y si cuando nuestro invento salga explosivamente mal estamos dentro de él?”.

TASHA

Un artífice que se especialice como armero modifica las armaduras para que sean prácticamente una segunda piel. La armadura se mejora para perfeccionar la magia del artífice, realizar ataques potentes y conseguir una defensa formidable. El artífice se funde con la armadura cuando la lleva puesta, incluso cuando experimenta con ella y refina sus capacidades mágicas.

HERRAMIENTAS DEL OFICIO

Rasgo de armero de nivel 3

Obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

CONJUROS DE ARMERO

Rasgo de armero de nivel 3

Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla “Conjuros de armero”. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

CONJUROS DE ARMERO

Nivel de artífice	Conjuro
3	<i>ola atronadora, proyectil mágico</i>
5	<i>hacer añicos, imagen múltiple</i>
9	<i>patrón hipnótico, relámpago</i>
13	<i>escudo de fuego, invisibilidad mejorada</i>
17	<i>muro de fuerza, pasamuros</i>

ARMADURA ARCANA

Rasgo de armero de nivel 3

Gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero.

Obtienes los siguientes beneficios mientras la llevas puesta:

- Si normalmente la armadura tiene un requisito de Fuerza, la Armadura Arcana no lo tiene en tu caso.
- Puedes utilizarla como canalizador mágico para tus conjuros de artífice.



ARMEROS, UN INFILTRADO DROW
Y UN GUARDIÁN TIEFLING

- La armadura se adhiere a ti y no te la pueden quitar contra tu voluntad. También se expande para cubrir todo tu cuerpo, aunque puedes retirar o desplegar el casco como acción adicional. Si te falta algún miembro, la armadura lo sustituirá y funcionará exactamente igual que el miembro al que sustituya.
- Puedes ponerte o quitarte la armadura como acción.

La armadura sigue siendo Armadura Arcana hasta que te pongas otra armadura o mueras.

MODELOS DE ARMADURA

Rasgo de armero de nivel 3

Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Para ello, puedes elegir uno de los siguientes modelos de armadura: guardián o infiltrado. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo llevas puesto.

Cada modelo incluye un arma especial. Al atacar con esa arma, puedes añadir tu modificador por Inteligencia, en lugar de tu modificador por Fuerza o Destreza, a las tiradas de ataque y de daño.

Puedes cambiar de modelo de armadura tras finalizar un descanso corto o largo, siempre que tengas herramientas de herrero a mano.

Guardián. Diseñas tu armadura para estar en primera línea de batalla. Tiene los siguientes rasgos:

Guanteletes de Trueno. Cada uno de los guanteletes de la armadura cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla si no estás sujetando nada y causa 1d8 de daño de trueno si impacta. Si un guantelete impacta a una criatura, esta tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no seas tú hasta el principio de tu siguiente turno, ya que la armadura

emite mágicamente un halo distractor cada vez que la criatura ataca a alguien distinto a ti.

Campo Defensivo. Como acción adicional, puedes obtener una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel en esta clase, que sustituirán a los puntos de golpe temporales que ya tengas. Si te quitas la armadura, perderás estos puntos de golpe temporales. Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Infiltrado. Personalizas tu armadura para llevar a cabo acciones sutiles. Tiene los siguientes rasgos:

Lanzador de Relámpagos. En uno de tus puños recubiertos por la armadura o en el pecho (a tu elección), aparece un nodo con aspecto de joya. Cuenta como un arma a distancia sencilla, con un alcance normal de 90 pies y un alcance largo de 300, y causa 1d6 de daño de relámpago si impacta. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a una criatura con esta arma, puedes causar 1d6 de daño de relámpago adicional a ese objetivo.

Pasos Potenciados. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies.

Campo Amortiguador. Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Si normalmente la armadura da desventaja en este tipo de pruebas, la ventaja y la desventaja se anulan entre sí de la forma habitual.

ATAQUE ADICIONAL

Rasgo de armero de nivel 5

Cuando llesves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

MODIFICACIONES DE ARMADURA

Rasgo de armero de nivel 9

Aprendes a utilizar las infusiones de artífice para modificar especialmente tu Armadura Arcana. A partir de ahora, las distintas partes de esa armadura se considerarán objetos independientes en lo que respecta al rasgo Imbuir Objeto: la armadura (la parte del pecho), las botas, el casco y su arma especial. Cada uno de estos elementos puede llevar una infusión y, si cambias el modelo de armadura con el rasgo Modelos de Armadura, la infusión también cambiará con él. Además, la cantidad máxima de objetos que puedes imbuir a la vez aumenta en 2, pero los objetos adicionales deben formar parte de tu Armadura Arcana.

ARMADURA PERFECCIONADA

Rasgo de armero de nivel 15

Tu Armadura Arcana consigue beneficios adicionales en función del modelo, tal y como se explica a continuación.

Guardián. Cuando una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver termine su turno a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para obligar mágicamente a esa criatura a realizar una tirada de salvación de Fuerza frente a tu CD de salvación de conjuros, lo que atraerá a esa criatura 30 pies hacia ti hasta un espacio sin ocupar. Si acercas el objetivo a un espacio a 5 pies o menos de ti, podrás hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra él como parte de esta reacción.

Puedes usar esta reacción una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Infiltrado. Cualquier criatura que reciba daño de relámpago de tu Lanzador de Relámpagos brillará con luz mágica hasta el principio de tu siguiente turno. La criatura reluciente emite luz tenue en un radio de 5 pies y tiene una desventaja en las tiradas de ataque contra ti, ya que la luz le da una descarga si te ataca. Además, tendrás ventaja en la siguiente tirada de ataque contra ella y, si el ataque impacta, el objetivo recibirá 1d6 de daño de relámpago adicional.

ARTILLERO

Algunos artífices plantean las preguntas más difíciles:
"¿No sería posible lograr aún más daños colaterales?"

TASHA

Los artilleros se especializan en utilizar magia para lanzar energía y proyectiles, así como en provocar explosiones en el campo de batalla. Ejércitos de muchos mundos distintos valoran este poder destructivo para sus guerras. Y cuando pasa la guerra, algunos de estos especialistas intentan crear un mundo más pacífico con sus poderes para evitar que la violencia vuelva a aparecer. Vi, el artífice gnomo trotamundos, ha sido muy vehemente en lo que respecta a hacer lo que se debe: "Ya va tocando arreglar las cosas en vez de hacerlas saltar por los aires".

COMPETENCIA CON HERRAMIENTAS

Rasgo de artillero de nivel 3

Obtienes competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

CONJUROS DE ARTILLERO

Rasgo de artillero de nivel 3

Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de artillero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

CONJUROS DE ARTILLERO

Nivel de artífice	Conjuro
3	escudo, ola atronadora
5	hacer añicos, rayo abrasador
9	bola de fuego, muro de viento
13	muro de fuego, tormenta de hielo
17	cono de frío, muro de fuerza

CAÑÓN SOBRENATURAL

Rasgo de artillero de nivel 3

Has aprendido a crear un cañón mágico. Con el uso de herramientas de ebanista o de herrero, podrás llevar a cabo una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio sin ocupar sobre una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un Cañón Sobrenatural Pequeño ocupa su espacio y uno Diminuto se puede sostener en la palma de la mano.

Cuando crees un cañón, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo o hasta que gastes un espacio de conjuro para crear uno nuevo. Solo puedes tener un cañón a la vez y no puedes crear otro mientras tengas ese.

El cañón es un objeto mágico. Independientemente de su tamaño, el cañón tiene una CA de 18 y una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de artífice. Es inmune al veneno y al daño psíquico. Si se ve obligado a hacer una prueba de característica o una tirada de salvación, trata todas sus puntuaciones de característica como 10 (+0). Si se le lanza el conjuro *reparar*, recupera 2d6 puntos de golpe. Desaparece si sus puntos de golpe se reducen a 0 o después de 1 hora. Como acción, puedes hacer que se desvanezca.

Cuando creas el cañón, determinas su aspecto y si tiene patas. También decides de qué tipo es con las opciones que aparecen en la tabla "Cañones sobrenaturales". Puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos para activar el cañón si estás a 60 pies o menos de él. Como parte de la misma acción adicional, puedes hacer que el cañón ande o escale hasta 15 pies a un espacio sin ocupar, siempre que tenga patas.



ARTILLERO HUMANO
CON UN CAÑÓN
SOBRENATURAL

CAÑONES SOBRENATURALES

Cañón	Activación
Balista de Fuerza	Haz un ataque de conjuro a distancia, que se origina en el cañón, contra una criatura o un objeto que esté a 120 pies o menos de él. Si impacta, el objetivo recibirá 2d8 de daño de fuerza y, si es una criatura, será empujada a 5 pies respecto al cañón.
Lanzallamas	El cañón exhala fuego en un cono adyacente de 15 pies que tú designes. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza frente a tu CD de salvación de conjuros; sufrirán 2d8 de daño de fuego si fallan o la mitad del daño si la superan. Los objetos inflamables de la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.
Protector	El cañón emite una explosión de energía positiva que les proporciona tanto a él como a cada criatura de tu elección que esté a 10 pies o menos de él una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d8 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

ARMA DE FUEGO ARCANA

Rasgo de artillero de nivel 5

Sabes cómo convertir una varita, un bastón o una vara en un arma de fuego arcana, un canalizador para tus conjuros destructivos. Tras finalizar un descanso largo, puedes utilizar herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, un bastón o una vara y convertirlos en tu arma de fuego arcana. Los sellos desaparecerán del objeto si los tallas en otro distinto. De lo contrario, los sellos durarán indefinidamente.

Puedes utilizar tu arma de fuego arcana como canalizador mágico para tus conjuros de artífice. Siempre que lances un conjuro de artífice con el arma de fuego, tiras 1d8 y obtienes un bonificador para una de las tiradas de daño del conjuro igual al resultado.

CAÑÓN EXPLOSIVO

Rasgo de artillero de nivel 9

A partir de ahora, los cañones sobrenaturales que crees serán más destructivos:

- Todas las tiradas de daño del cañón aumentarán en 1d8.
- Como acción, podrás ordenar al cañón que explote si estás a 60 pies o menos de él. Al hacerlo, el cañón se destruirá y obligará a todas las criaturas que estén a 20 pies o menos de él a hacer una tirada de salvación de Destreza frente a tu CD de salvación de conjuros; sufrirán 3d8 de daño de fuerza si la fallan o la mitad del daño si la superan.

POSICIÓN FORTIFICADA

Rasgo de artillero de nivel 15

Dominas a la perfección la creación de emplazamientos bien defendidos usando tu cañón sobrenatural:

- Tú y tus aliados tendréis cobertura media mientras estéis a 10 pies o menos de un cañón que hayas creado con Cañón Sobrenatural, como resultado de un campo titilante de protección mágica que emite dicho cañón.
- Ahora puedes tener dos cañones a la vez. Podrás crear dos con la misma acción (pero no con el mismo espacio de conjuro) y podrás activarlos ambos con la misma acción adicional. Tú decides si los cañones son idénticos o diferentes. No podrás crear un tercer cañón mientras tengas dos.

HERRERO DE BATALLA

Con el poder nada menos que de crear vida, muchos herreros de batalla dirigen su genio hacia la forja de perritos o gatitos tecnológicamente asombrosos. Tal vez los haya subestimado.

TASHA

Los ejércitos necesitan protección y alguien tiene que encargarse de repararlo todo si las defensas fallan. El herrero de batalla, una mezcla entre protector y médico, es experto en defender a los demás y reparar tanto objetos como seres vivos. Para ayudarles en su

trabajo, los herreros de batalla cuentan con un defensor de acero, un compañero que ellos mismos crean y que les sirve de protección. Muchos soldados cuentan historias en las que estaban a punto de morir y fueron salvados en el último momento por un herrero de batalla y su defensor de acero.

En el mundo de Eberron, los herreros de batalla desempeñaron un papel importante en el trabajo de la Casa Cannith con los autómatas de batalla y con los forjados originales y, tras la Última Guerra, estos artífices se dedicaron a ayudar a los heridos en sus horribles batallas.

COMPETENCIA CON HERRAMIENTAS

Rasgo de herrero de batalla de nivel 3

Obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

CONJUROS DE HERRERO DE BATALLA

Rasgo de herrero de batalla de nivel 3

Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla “Conjuros de herrero de batalla”. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

CONJUROS DE HERRERO DE BATALLA

Nivel de artífice	Conjuro
3	<i>escudo, heroísmo</i>
5	<i>castigo marcador, vínculo protector</i>
9	<i>aura de vitalidad, conjurar descarga de proyectiles</i>
13	<i>aura de pureza, escudo de fuego</i>
17	<i>castigo desterrador, curar heridas en masa</i>

LISTO PARA EL COMBATE

Rasgo de herrero de batalla de nivel 3

Tu entrenamiento bélico y tus experimentos con la magia han dado sus frutos de dos formas:

- Obtienes competencia con armas marciales.
- Al atacar con un arma mágica, puedes usar tu modificador por Inteligencia, en lugar de tu modificador por Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y de daño.

DEFENSOR DE ACERO

Rasgo de herrero de batalla de nivel 3

Gracias a tu pericia, te has fabricado un compañero, un defensor de acero. Es amistoso contigo y con tus compañeros, y obedece tus órdenes. Consulta sus estadísticas en perfil del defensor de acero. En algunos casos, usará tu bonificador por competencia (BC). Tú decides el aspecto de la criatura y si tiene dos o cuatro patas, pero tu elección no afectará a su perfil en el juego.

En combate, el defensor comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Se puede mover y usar su propia reacción, pero la única acción que hace en su turno es la de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que haga otra. Esa acción puede ser una de su perfil u otra. Si estás incapacitado, el defensor puede realizar cualquier acción que elija, no solo la de Esquivar.

Si se le lanza el conjuro *reparar*, recupera 2d6 puntos de golpe. Si ha muerto en la última hora, puedes usar tus herramientas de herrero para resucitarlo como acción, siempre que te encuentres a 5 pies o menos de él y gastes un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. El defensor volverá a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe recuperados.

Tras un descanso largo, puedes crear un nuevo defensor de acero si cuentas con herramientas de herrero. Si ya tienes un defensor por este rasgo, el primero morirá inmediatamente. El defensor también muere si mueres tú.

DEFENSOR DE ACERO

Autómata Mediano

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 2 + tu modificador por inteligencia + cinco veces tu nivel de artífice (el defensor tiene una cantidad de Dados de Golpe [d8] igual a tu nivel de artífice)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Des +1 más BC, Con +2 más BC
Habilidades: Atletismo +2 más BC, Percepción +0 más BC x 2
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: hechizado, cansancio, envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 + (BC x 2)
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — **Bonificador por competencia (BC):** igual a tu bonificador

Vigilante. El defensor no puede ser sorprendido.

ACCIONES

Desgarro Potenciado por Fuerza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. **Impacto:** 1d8 + BC de daño de fuerza.

Reparación (3/Día). Los mecanismos mágicos del interior del defensor permiten recuperar 2d8 + BC puntos de golpe a él mismo, o a un autómata o un objeto que esté a 5 pies o menos de él.

REACCIÓN

Desviar Ataque. El defensor da desventaja a la tirada de ataque de una criatura que pueda ver a 5 pies o menos de él, siempre que dicha tirada de ataque sea contra una criatura que no sea el propio defensor.

ATAQUE ADICIONAL

Rasgo de herrero de batalla de nivel 5

Cuando lles a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

DESCARGA ARCANA

Rasgo de herrero de batalla de nivel 9

Has aprendido nuevas formas de canalizar la energía arcana para curar o dañar. Cuando impactas a un objetivo con un ataque con arma mágica o tu defensor de acero impacta a un objetivo, puedes canalizar energía mágica a través del golpe para crear uno de los siguientes efectos:

- El objetivo recibe 2d6 de daño de fuerza adicional.
- Elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos del objetivo. Una energía curativa fluye hacia el receptor elegido y le devuelve 2d6 puntos de golpe.

Puedes usar esta energía una cantidad de veces igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez), pero no más de una vez durante un turno. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

DEFENSOR MEJORADO

Rasgo de herrero de batalla de nivel 15

Tu Descarga Arcana y tu defensor de acero se han vuelto más poderosos:

- El daño adicional y la curación de tu Descarga Arcana aumentan a 4d6.
- Tu defensor de acero consigue un bonificador de +2 a la Clase de Armadura.
- Cada vez que tu defensor de acero use su rasgo Desviar Ataque, el atacante recibe un daño de fuerza igual a 1d4 + tu modificador por Inteligencia.



INFUSIONES DE ARTÍFICE

Las infusiones de artífice son procesos extraordinarios que convierten rápidamente un objeto no mágico en un objeto mágico. La descripción de cada una de las siguientes infusiones indica el tipo de objeto que puede recibirla, además de si el objeto mágico resultante requiere sintonización.

Para algunas infusiones, es necesario un nivel de artífice mínimo. No podrás aprender a preparar dichas infusiones hasta que no hayas alcanzado ese nivel.

A menos que su descripción indique lo contrario, solo puedes aprender cada infusión una vez.

ANILLO DE RECARGA DE CONJUROS

Requisitos: artífice de nivel 6

Objeto: un anillo (requiere sintonización)

Mientras lleve este anillo, la criatura puede recuperar un espacio de conjuro gastado como acción. El espacio recuperado puede ser de nivel 3 o inferior. Una vez utilizado, el anillo no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

ARMA BUMERÁN

Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad "arrojadiza"

Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella y vuelve a la mano de su portador inmediatamente después de usarla para hacer un ataque a distancia.

ARMA MEJORADA

Objeto: un arma sencilla o marcial

Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.

ARMA RADIANTE

Requisitos: artífice de nivel 6

Objeto: un arma sencilla o marcial (requiere sintonización)

Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. Mientras la sostenga, el portador podrá usar una acción adicional para que emita luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. Además, podrá apagar la luz como acción adicional.

El arma tiene 4 cargas. Como reacción inmediatamente después de que le impacte un ataque, el portador podrá gastar 1 carga y dejar cegado al atacante hasta el final del siguiente turno de este atacante, a menos que este tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros.

El arma recupera 1d4 cargas empleadas cada día, al amanecer.

HERRERO DE BATALLA GNOMO
CON UN DEFENSOR DE ACERO

ARMADURA DE FUERZA MÁGICA

Objeto: una armadura (requiere sintonización)

Esta armadura tiene 6 cargas. El portador puede gastar las cargas de la armadura de las siguientes formas:

- Cuando realice una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza, podrá gastar 1 carga para añadir un bonificador a la tirada igual a su modificador por Inteligencia.
- Si la criatura fuera a ser derribada, puede usar su reacción para gastar 1 carga y evitarlo.

La armadura recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer.

ARMADURA DE PROPULSIÓN ARCANA

Requisitos: artífice de nivel 14

Objeto: una armadura (requiere sintonización)

El portador de esta armadura obtiene estos beneficios:

- Su velocidad caminando aumenta en 5 pies.
- La armadura incluye guanteletes, cada uno de los cuales es un arma cuerpo a cuerpo mágica que solo puede usarse cuando la mano no sostiene nada. El portador es competente con los guanteletes y cada uno hace 1d8 de daño de fuerza si impacta y tiene la propiedad "arrojadiza", con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60. Cuando se lanza, el guantelete se desprende y vuela hacia el objetivo del ataque, y luego vuelve inmediatamente al portador y se recoloca.
- La armadura no se puede quitar en contra de la voluntad del portador.
- Si al portador le falta alguna extremidad, la armadura la sustituye (manos, brazos, pies, piernas o miembros similares). Las extremidades sustitutas funcionan exactamente igual que las partes del cuerpo a las que reemplazan.

ARMADURA RESISTENTE

Requisitos: artífice de nivel 6

Objeto: una armadura (requiere sintonización)

Mientras lleve esta armadura, una criatura tendrá resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, el cual eliges al aplicar la infusión al objeto: ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante o trueno.

BOTAS DEL SENDERO SINUOSO

Requisitos: artífice de nivel 6

Objeto: unas botas (requiere sintonización)

Cuando lleve puestas estas botas, una criatura podrá teletransportarse hasta 15 pies como acción adicional hasta un espacio sin ocupar que pueda ver. La criatura deberá haber ocupado ese espacio en algún momento durante ese turno.

CANALIZADOR ARCANO MEJORADO

Objeto: una vara, un bastón o una varita (requiere sintonización)

Mientras sostenga este objeto, una criatura recibirá un bonificador de +1 a las tiradas de ataque de conjuro. Además, la criatura ignorará la cobertura media cuando realice un ataque de conjuro.

El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.

DEFENSA MEJORADA

Objeto: una armadura o un escudo

Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión.

El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.

DESPEJAMENTES

Objeto: una armadura o una túnica

El objeto imbuido puede enviar una descarga a su portador que le permitirá centrar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Si el portador falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puede usar su reacción para gastar 1 de las cargas del objeto y tener éxito. El objeto recupera 1d4 cargas empleadas cada día, al amanecer.

ESCUDO DE REPULSIÓN

Requisitos: artífice de nivel 6

Objeto: un escudo (requiere sintonización)

Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras porta este escudo.

El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostenga, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 de las cargas del escudo y empujar al atacante a hasta 15 pies de ella. El escudo recupera 1d4 cargas empleadas cada día, al amanecer.

REPLICAR OBJETO MÁGICO

Con esta infusión, replicas un objeto mágico concreto. Puede aprender esta infusión varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con ella de los que hay disponibles en las tablas "Objetos replicables". El título de la tabla te indica el nivel que debes tener en la clase para elegir un objeto de ella. De forma alternativa, puedes elegir un objeto mágico de entre los objetos mágicos comunes del juego, excepto pociones y pergaminos.

En cada tabla, podrás ver si el objeto necesita sintonización o no. Puedes consultar la descripción del objeto en la *Dungeon Master's Guide* para obtener más información sobre él, incluido el tipo de objeto necesario para su fabricación.

OBJETOS REPLICABLES (ARTÍFICE DE NIVEL 2)

Objeto mágico	Sintonización
Anteojos de la noche	No
Bolsa de contención	No
Cuerda de escalada	No
Gorro de respirar bajo el agua	No
Piedras mensajeras	No
Varita de detección mágica	No
Varita de secretos	No
Vasija alquímica	No

OBJETOS REPLICABLES (ARTÍFICE DE NIVEL 6)

Objeto mágico	Sintonización
Anillo de caminar sobre las aguas	No
Anteojos de encantamiento	Sí
Botas élficas	No
Capa de la mantarraya	No
Capa élfica	Sí
Flauta de la aparición	No
Guantes de ladrón	No
Linterna de revelación	No

OBJETOS REPLICABLES (ARTÍFICE DE NIVEL 10)

Objeto mágico	Sintonización
Anillo de escudo mental	Sí
Anillo de salto	Sí
Anteojos de vista de águila	Sí
Babuchas de trepar cual arácnido	Sí
Botas aladas	Sí
Botas de las tierras invernales	Sí
Botas de zancadas y brincos	Sí
Brazales de arquera	Sí
Broche escudo	Sí
Capa de protección	Sí
Carcaj de Ehlonna	No
Collar de adaptación	Sí
Diadema de intelecto	Sí
Flauta de las cloacas	Sí
Guanteletes de fuerza de ogro	Sí
Guantes atrapa flechas	Sí
Guantes de natación y escalada	Sí
Medallón de los pensamientos	Sí
Sombrero de disfraz	Sí
Talismán de cerrar heridas	Sí
Yelmo de telepatía	Sí

OBJETOS REPLICABLES (ARTÍFICE DE NIVEL 14)

Objeto mágico	Sintonización
Amuleto de salud	Sí
Anillo de libertad de acción	Sí
Anillo de protección	Sí
Anillo del carnero	Sí
Botas de levitación	Sí
Botas de velocidad	Sí
Brazales de defensa	Sí
Capa de murciélago	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de las colinas	Sí
Cuerno de estallido	No
Gema de visión	Sí
Grilletes dimensionales	No

SIRVIENTE HOMÚNCULO

Objeto: una gema o un cristal que valga al menos 100 po

Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial que te sirve. El objeto imbuido será el corazón de la criatura y el cuerpo se creará a su alrededor inmediatamente.

SIRVIENTE HOMÚNCULO

Autómata Diminuto

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 1 + tu modificador por Inteligencia + tu nivel de artífice (el homúnculo tiene una cantidad de Dados de Golpe [d4] igual a tu nivel de artífice)

Velocidad: 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Des +2 más BC

Habilidades: Percepción +0 más BC x 2, Sigilo +2 más BC

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 + (BC x 2)

Idiomas: entiende los idiomas que hables tú

Desafío: — **Bonificador por competencia (BC):** igual a tu bonificador

Evasión. Si el homúnculo sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla. No puede usar este atributo si está incapacitado.

ACCIONES

Golpe de Fuerza. Ataque con arma a distancia: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 30 pies, un objetivo que puedas ver. **Impacto:** 1d4 + BC de daño de fuerza.

REACCIONES

Canalizar Magia. El homúnculo entrega un conjuro que lances tú y que tenga un alcance de toque. El homúnculo debe estar a 120 pies o menos de ti.



Tú decides el aspecto del homúnculo. A algunos artífices les gustan los pájaros de aspecto mecánico, mientras que otros optan por viales alados o calderos animados en miniatura.

El homúnculo es amistoso contigo y con tus compañeros, y obedece tus órdenes. Consulta las estadísticas de esta criatura en el perfil del sirviente homúnculo. En algunos casos, usará tu bonificador por competencia (BC).

En combate, el homúnculo comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Se puede mover y usar su propia reacción, pero la única acción que hace en su turno es la de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que haga otra. Esa acción puede ser una de su perfil u otra. Si estás incapacitado, el homúnculo puede realizar cualquier acción que elija, no solo la de Esquivar.

El homúnculo recupera 2d6 puntos de golpe si se le lanza el conjuro *reparar*. Si tú o el homúnculo morís, desaparece y su corazón ocupa su espacio.

TIRO DE REPETICIÓN

Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad "munición" (requiere sintonización)

Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella cuando se use para un ataque a distancia e ignora la propiedad "recarga" si la tiene.

Si no cargas el arma con munición, producirá la suya propia y creará automáticamente una pieza de munición mágica cuando realices un ataque a distancia con ella. La munición creada por el arma se desvanece en cuanto impacta contra un objetivo o no acierta a uno.

YELMO DE PERSPICACIA

Requisitos: artífice de nivel 10

Objeto: un casco (requiere sintonización)

Mientras lleve este casco, una criatura tendrá ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, siempre y cuando no esté incapacitado, el portador no podrá ser sorprendido.



BÁRBARO

La clase bárbaro recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como bárbaro.

A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar uno, ambos o ninguno.

CONOCIMIENTO PRIMIGENIO

Rasgo de bárbaro de nivel 3

Cuando alcanzas los niveles 3 y 10, ganas competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros en el nivel 1.

SALTO INSTINTIVO

Rasgo de bárbaro de nivel 7

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

BÁRBARO HUMANO
DE LA BESTIA



SENDAS PRIMORDIALES

En el nivel 3, el bárbaro obtiene el rasgo Senda Primordial, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Senda de la Bestia y Senda de la Magia Salvaje.

SENDA DE LA BESTIA

¿Cómo no respetar a quien desata su bestia interior para echarse una carrerita y desgarrar unas buenas yugulares?
TASHA

Los bárbaros que recorren la Senda de la Bestia obtienen su furia de una chispa bestial que arde en sus almas. Esa bestia estalla en un ataque de furia y transforma físicamente al bárbaro.

Los bárbaros de este tipo podrían albergar en su interior un espíritu primordial o descender de un cambiaformas. Puedes elegir el origen de tu fuerza salvaje o determinarlo con una tirada en la tabla "Origen de la bestia".

ORIGEN DE LA BESTIA

d4 Origen

- 1 Uno de tus padres es un licántropo y has heredado parte de su maldición.
- 2 Desciendes de un archidruida y has heredado su capacidad de cambiar de forma parcialmente.
- 3 Un espíritu feérico te concedió la capacidad de adoptar distintas formas de bestia.
- 4 En tu interior reside un espíritu animal ancestral que te permite recorrer esta senda.

FORMA DE LA BESTIA

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 3

Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando atacas con ella, como es habitual.

Cada vez que te dejas llevar por la furia, eliges la forma del arma:

Mordisco. Tu boca se transforma en un hocico bestial o en unas mandíbulas enormes (a tu elección). Causa 1d8 de daño perforante al impactar. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando causes daño a una criatura con este mordisco, recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a tu bonificador por competencia, siempre que tengas menos de la mitad de los puntos de golpe al impactar.

Garras. Cada una de tus manos se transforma en una garra que puedes utilizar como arma si está vacía. Causa 1d6 de daño cortante al impactar. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando ataques con una de las garras con la acción de Atacar, podrás hacer un ataque de garra adicional como parte de la misma acción.

Cola. Te crece una cola látigo cubierta de espinas que causa 1d8 de daño perforante al impactar y tiene la propiedad "alcance". Si una criatura que puedas ver a 10 pies o menos de ti te impacta con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para mover tu cola y tirar 1d8, aplicando un bonificador a tu CA igual al resultado, lo que podría hacer que falle.

ALMA BESTIAL

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 6

El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos.

También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. Tras finalizar un descanso corto o largo, elige uno de los siguientes beneficios, que durará hasta que finalices tu siguiente descanso corto o largo:

- Obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando y puedes respirar bajo el agua.
- Obtienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando y puedes trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.
- Cuando saltas, puedes realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) y ampliar tu salto una cantidad de pies igual al resultado de la prueba. Solo puedes usar esta prueba especial una vez por turno.

FURIA INFECCIOSA

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 10

Cuando impactas a una criatura con tus armas naturales mientras estás enfurecido, la bestia que albergas en tu interior puede maldecir al objetivo con una ira furibunda. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia) o sufrirá uno de los siguientes efectos (a tu elección):

- El objetivo debe usar su reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura de tu elección que puedas ver.
- El objetivo recibe 2d12 de daño psíquico.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

LLAMADA A LA CAZA

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 14

La bestia que albergas en tu interior se vuelve tan poderosa que puedes transmitir su ferocidad a otros y conseguir resistencia de ellos cuando se unen a tu caza. Cuando te dejas llevar por la furia, puedes elegir una cantidad de otras criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies o menos de ti igual a tu modificador por Constitución (mínimo una criatura). Ganas 5 puntos de golpe temporales por cada criatura que acepte este rasgo. Hasta que la furia termine, las criaturas elegidas podrán usar el siguiente beneficio una vez en cada uno de sus turnos: cuando la criatura impacte a un objetivo con una tirada de ataque y le cause daño, podrá lanzar 1d6 y ganará un bonificador al daño igual al resultado.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

SENDA DE LA MAGIA SALVAJE

No te recomiendo dejar que la magia tome las riendas, pero tampoco soy tu madre. Vive deliciosamente.

TASHA

La belleza, la emoción y la magia abundan en muchos lugares del multiverso: Feywild, los Planos Superiores y otros reinos de poder sobrenatural rebosan de dichas fuerzas y pueden ejercer una gran influencia en la gente. Los bárbaros, un pueblo de sentimientos muy intensos, son especialmente susceptibles a estas influencias salvajes. Tanto que, a veces, alguno de ellos se ve transformado por la magia. Estos bárbaros henchidos de magia recorren la Senda de la Magia Salvaje. Los bárbaros elfos, tieflings, aasimar y genasi suelen buscar este camino, deseosos de manifestar la magia mística de sus ancestros.

CONCIENCIA MÁGICA

Rasgo de la Senda de la Magia Salvaje de nivel 3

Como acción, puedes abrir tu conciencia a la presencia de magia concentrada. Hasta el final del siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier conjuro u objeto mágico que esté a 60 pies o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Cuando percibes un conjuro, sabes a qué escuela mágica pertenece.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

OLEADA SALVAJE

Rasgo de la Senda de la Magia Salvaje de nivel 3

La energía mágica que borbotea en tu interior a veces se desborda. Cuando te dejes llevar por la furia, haz una tirada en la tabla "Magia Salvaje" para determinar el efecto mágico producido.

Si el efecto obliga a hacer una tirada de salvación, tu CD es igual a 8 + tu bonificador por Competencia + tu modificador por Constitución.

MAGIA SALVAJE

dB Efecto mágico

1. Unos zancillos sombríos dan latigazos a tu alrededor. Cada criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o sufrirá 1d12 de daño necrótico. También ganas 1d12 puntos de golpe temporales.
2. Te teletransportas un máximo de 30 pies hasta un espacio sino cuper que puedas ver. Hasta que finalice tu furia, podrás volver a usar este efecto en cada uno de tus turnos como acción adicional.
3. Un espíritu intangible, con aspecto de flumph o pixie (a tu elección), aparece a 5 pies o menos de una criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Al final de ese turno, el espíritu expulsa cada criatura que esté a 5 pies o menos de él deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibirá 1d6 de daño de fuerza. Hasta que finalice tu furia, podrás volver a usar este efecto e invocar a otro espíritu en cada uno de tus turnos como acción adicional.
4. La magia imbuye un arma de tu elección que sostengas. Hasta que finalice tu furia, el tipo de daño del arma cambiará a fuerza y tendrá las propiedades "ligera" y "arrojadiza", con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60. Si el arma abandona tu mano, volverá a aparecer en ella al final de ese turno.
5. Cuando una criatura te impacte con una tirada de ataques de que finalice tu furia, recibirá 1d6 de daño de fuerza, ya que la magia la atacará como castigo.
6. Hasta que finalice tu furia, estarás rodeado de luces protectoras de varios colores; obtienes un bonificador de +1 a la CA y tus aliados obtendrán lo mismo mientras estén a 10 pies o menos de ti.
7. A tu alrededor, crecen temporalmente flores y parras; hasta que finalice tu furia, el suelo a 15 pies o menos de ti será terreno difícil para tus enemigos.
8. De tu pecho sale un rayo de luz. Otra criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o sufrirá 1d6 de daño radiante y quedará cegada hasta el principio de tu siguiente turno. Hasta que finalice tu furia, podrás volver a usar este efecto en cada uno de tus turnos como acción adicional.

MAGIA ESTIMULANTE

Rasgo de la Senda de la Magia Salvaje de nivel 6

Puedes aprovechar tu magia salvaje para levantar la moral de un compañero o la tuya propia. Como acción, puedes tocar a una criatura (que puedes sentir) y conferirle uno de los siguientes beneficios de tu elección:



BOBARD ELFO DE LOS BOSQUES
DE LA MAGIA SALVAJE

- Durante 10 minutos, la criatura podrá tirar 1d3 cada vez que haga una tirada de ataque o una prueba de característica y añadir el resultado al resultado del d20.
 - Tira 1d3. La criatura recuperará un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel será igual al resultado de la tirada o inferior (a elección de la criatura). Una vez que la criatura reciba este beneficio, no podrá volver a recibirlo hasta que realice un descanso largo.
- Puedes realizar esta acción una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

REACCIÓN INESTABLE

Rasgo de la Senda de la Magia Salvaje de nivel 10

Si te encuentras en peligro durante tu furia, puedes desatar la magia que albergas: justo después de que recibas daño o falles una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes usar tu reacción para hacer una tirada en la tabla "Magia Salvaje" y el efecto de la tirada se producirá de inmediato. Este efecto sustituirá al efecto de Magia Salvaje que tengas en ese momento.

OLEADA CONTROLADA

Rasgo de la Senda de la Magia Salvaje de nivel 14

Siempre que hagas una tirada en la tabla "Magia Salvaje", tirarás el dado dos veces y elegirás cuál de los dos efectos quieres. Si obtienes el resultado en ambos dados, puedes ignorarlo y elegir cualquier efecto de la tabla.



BARDO

La clase bardo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como bardo. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

CONJUROS DE BARDO ADICIONALES

Rasgo de bardo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista añaden la lista de conjuros de bardo del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La Guía del Kamathar para todo también ofrece más conjuros.

NIVEL 1

Orden imperiosa

Rociado de color

NIVEL 2

Aguardar/Inducir

Auxilio

Imagen múltiple

NIVEL 3

*Fortaleza del intelecto**

Palabra de curación en masa

Replenecer

NIVEL 4

Asesino fantasmal

NIVEL 5

Enlace telepático

de Ray yri taa

NIVEL 6

Festín de héroes

NIVEL 7

Rociado primordico

*Sueño del velo azul**

NIVEL 8

Antipatía/Simpatía

NIVEL 9

Mara primordial

UN BARDO DRACÓNICO DEL
"COLIBIO DE LA CREACIÓN ANIMA"
UNA ESTRELLA PARA QUE BAILE



INSPIRACIÓN MÁGICA

Rasgo de bardo de nivel 2

Si una criatura tiene un dado de Inspiración Bárdica de ti y lanza un conjuro que haga recuperar puntos de golpe o cause daño, podrá tirar ese dado y elegir un objetivo afectado por el conjuro. Suma el resultado como bonificador a los puntos de golpe recuperados o al daño causado. Luego, el dado de Inspiración Bárdica se pierde.

VERSATILIDAD BÁRDICA

Rasgo de bardo de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las cosas que se explican a continuación, lo que representa un cambio en el enfoque de cómo usas tus habilidades y tu magia:

- Sustituir una de las habilidades que elegiste para el rasgo Pericia por una de tus otras competencias en habilidades que no se beneficie de Pericia.
- Sustituir un truco aprendido del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de bardo.

COLEGIOS BÁRDICOS

En el nivel 3, el bardo obtiene el rasgo Colegio Bárdico, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Colegio de la Creación y Colegio de la Elocuencia.

COLEGIO DE LA CREACIÓN

La canción de creación de un bardo puede ser la banda sonora que acompañe las pesadillas de otra persona.

TASHA

Los bardos consideran que el cosmos es una obra de arte, la creación de los primeros dioses y dragones. En este trabajo creativo se incluyeron armonías que aún siguen resonando hoy, un poder conocido como la Canción de la Creación. Los bardos del Colegio de la Creación se inspiran en esta canción primigenia a través de la danza, la música y la poesía, y sus maestros cuentan esta historia: "Antes del sol y la luna, ya existía la Canción, que con su música creó el primer amanecer. Tanto gustaron sus melodías a las piedras y a los árboles, que algunos incluso una voz pudieron tener. Y ahora también pueden cantar. Aprended esta Canción, alumnos míos, y podréis enseñar a las montañas a cantar y bailar".

Los enanos y los gnomos suelen animar a sus bardos a que se hagan estudiantes de la Canción de la Creación. Entre los dracónidos se venera la Canción de la Creación ya que, según la leyenda, Bahamut y Tiamat, los más grandes dragones, fueron dos de los primeros en cantarla.

MOTA DE POTENCIAL

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 3

Cada vez que des a una criatura un dado de Inspiración Bárdica, podrás cantar una nota de la Canción de la Creación para crear una mota de potencial Diminuta, la cual orbitará a 5 pies o menos de esa criatura. La mota es intangible e invulnerable y dura hasta que se pierde el dado de Inspiración Bárdica. La mota tiene el aspecto de una nota musical, una estrella, una flor u otro símbolo del arte o la vida de tu elección.

Cuando la criatura use el dado de Inspiración Bárdica, la mota le proporcionará un efecto adicional en función de si este dado beneficia a una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación, tal y como se detalla a continuación:

Prueba de característica. Cuando la criatura tire el dado de Inspiración Bárdica para sumarlo a una prueba de característica, podrá volver a tirarlo y elegir qué resultado usar, al tiempo que la mota estalla y, por un momento, emite chispas inocuas llenas de color.

Tirada de ataque. Inmediatamente después de que la criatura tire el dado de Inspiración Bárdica para sumarlo a una tirada de ataque contra un objetivo, la mota se hará añicos con un gran estruendo. El objetivo y cada criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de ti deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirá daño de trueno igual al resultado del dado de Inspiración Bárdica.

Tirada de salvación. Inmediatamente después de que la criatura lance el dado de Inspiración Bárdica y lo sume a una tirada de salvación, la mota se desvanecerá con el sonido de una suave música; esto hará que la criatura obtenga una cantidad de puntos de golpe temporales igual al resultado del dado de Inspiración Bárdica más tu modificador por Carisma (mínimo de 1 punto de golpe temporal).

INTERPRETACIÓN DE LA CREACIÓN

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 3

Como acción, puedes canalizar la magia de la Canción de la Creación para crear un objeto no mágico de tu elección en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ti. El objeto deberá aparecer sobre una superficie o un líquido que pueda sostenerlo. El valor de po del objeto no puede ser superior a 20 veces tu nivel de bardo y debe ser Mediano o más pequeño. El objeto brilla suavemente y la criatura puede escuchar una música muy tenue al tocarlo. El objeto creado desaparece tras una cantidad de horas igual a tu bonificador por competencia. Para ver ejemplos de objetos que puedas crear, consulta el capítulo sobre el equipo del *Player's Handbook*.

Cuando crees un objeto con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 2 o superior para volver a utilizarlo. Solo puedes tener un objeto creado con este rasgo a la vez; si usas esta acción y ya tienes otro objeto de este rasgo, el primero se desvanecerá inmediatamente.

OBJETO DANZANTE

Autómata Grande o más pequeño

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 10 + cinco veces tu nivel de bardo
Velocidad: 30 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: veneno, psíquico
Inmunidad a estados: hechizado, cansancio, envenenado, asustado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desaño: — Bonificador por competencia (BC): igual a tu bonificador

Forma Inmutable. El objeto es inmune a cualquier conjuro o efecto que tenga como objetivo alterar su forma.

Danza Irreprimible. Cuando cualquier criatura comienza su turno a 10 pies o menos del objeto, este puede aumentar o disminuir (a tu elección) la velocidad caminando de esa criatura en 10 pies hasta el final del turno, siempre que el objeto no esté incapacitado.

ACCIONES

Galpe fortalecido por fuerza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. **Impacto:** 1d10 + BC de daño de fuerza.

El tamaño del objeto que crees con este rasgo aumentará en una categoría de tamaño cuando alcances el nivel 6 (Grande) y el nivel 14 (Enorme).

INTERPRETACIÓN ANIMADORA

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 6

Como acción, puedes elegir como objetivo un objeto no mágico Grande o más pequeño que puedas ver a 30 pies o menos de ti y animarlo. El objeto animado usará el perfil de Objeto Danzante, que utiliza tu bonificador por competencia (BC). El objeto es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Vivirá durante 1 hora, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que tú mueras.

En combate, el objeto comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Se puede mover y usar su propia reacción, pero la única acción que hace en su turno es la de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que haga otra. Esa acción puede ser una de su perfil u otra. Si estás incapacitado, el objeto puede hacer cualquier acción que elija, no solo la de Esquivar.

Cuando uses tu rasgo Inspiración Bárdica, puedes dar órdenes al objeto como parte de la misma acción adicional que uses para Inspiración Bárdica.

Cuando animes un objeto con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 3 o superior para volver a utilizarlo. Solo puedes tener un objeto animado con este rasgo a la vez; si usas esta

acción y ya tienes otro objeto danzante de este rasgo, el primero volverá a ser inanimado inmediatamente.

CRESCENDO CREATIVO

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 14

Cuando usas el rasgo Interpretación de la Creación, puedes crear más de un objeto a la vez. La cantidad de objetos es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de dos objetos). Si creas un objeto que fuera a superar esa cantidad, elige cuál de los anteriores quieres que desaparezca. Solo uno de estos objetos puede ser del tamaño máximo que puedes crear; el resto deben ser de tamaño Pequeño o Diminuto.

A partir de ahora, cuando crees objetos con Interpretación de la Creación, ya no estarás limitado por el valor de po.

COLEGIO DE LA ELOCUENCIA

Tarea pendiente: revisar mi trabajo para un conjuro que impida hablar. Nivel de urgencia: me sangran los oídos.

TASHA

Los integrantes del Colegio de la Elocuencia dominan el arte de la oratoria. Estos bardos mezclan la lógica con una oratoria de estilo teatral. Con esta combinación,



BARDO DROW
DE LA ELOCUENCIA

se ganan a escépticos y detractores con argumentos lógicos y apelan a la fibra sensible del público para que afloren sus emociones.

LENGUA DE PLATA

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 3

Eres un experto en decir las palabras adecuadas en el momento justo. Cuando hagas una prueba de Carisma (Persuasión) o Carisma (Engaño), podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

PALABRAS INQUIETANTES

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 3

Puedes hilar palabras entrelazadas con magia para inquietar a una criatura y hacer que dude de sí misma. Como acción adicional, gasta un uso de tu Inspiración Bárdica y elige una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Tira el dado de Inspiración Bárdica. La criatura deberá restar el resultado de la siguiente tirada de salvación que haga antes del principio de tu siguiente turno.

INSPIRACIÓN CONSTANTE

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 6

Tus palabras inspiradoras son tan persuasivas que otros se sienten destinados al éxito. Cuando una criatura añada uno de tus dados de Inspiración Bárdica a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación, podrá conservarlo.

DISCURSO UNIVERSAL

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 6

Obtienes la capacidad de hacer que cualquier criatura pueda entender tus palabras. Como acción, elige una o más criaturas que puedas ver a 60 pies o menos de ti, hasta una cantidad igual a tu modificador por Carisma o menos (mínimo una criatura). Las criaturas que elijas te podrán entender mágicamente durante 1 hora, independientemente del idioma que hables.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para volver a usarlo.

INSPIRACIÓN CONTAGIOSA

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 14

Cuando consigas inspirar a alguien, ahora el poder de tu elocuencia se extenderá a alguien más. Cuando una criatura a 60 pies o menos de ti añada uno de tus dados de Inspiración Bárdica a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación y la supere, puedes usar tu reacción para dar ánimos a una criatura diferente (que no seas tú) que pueda escucharte a 60 pies o menos de ti, lo que le dará un dado de Inspiración Bárdica sin gastar ninguno de tus usos de Inspiración Bárdica.

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



BRUJO

La clase brujo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como brujo. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

CONJUROS DE BRUJO ADICIONALES

Rasgo de brujo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de brujo del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar para todo* también ofrece más conjuros.

TRUCO (NIVEL 0)

Atracción del relámpago*
Estallido de espadas*
Filo atronador*
Filo de llamas verdes*
Fragmento mental*

NIVEL 5

Atadura planar
Círculo de teletransportación
Engañar

NIVEL 6

Apariencia espectral de Tasha*
Invocar infernal*

NIVEL 7

Sueño del velo azul*

NIVEL 9

Hoja de desastre*
Portal
Terror abyecto

NIVEL 3

Fortaleza del intelecto*
Invocar engendro
de las sombras*
Invocar feérico*
Invocar muerto viviente*
Mortaja espiritual*

NIVEL 4

Invocar aberración*

OPCIÓN DE BENEFICIO DEL PACTO

Rasgo de brujo de nivel 3

Cuando elijas tu rasgo de Beneficio del Pacto, tendrás disponible la siguiente opción.

PACTO DEL TALISMÁN

Tu patrón te da un amuleto, un talismán que puede ayudar al portador en momentos de gran necesidad. Si el portador falla una prueba de característica, puede añadir 1d4 a la tirada, lo que puede convertirla en un éxito. Este beneficio se puede usar una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

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

VERSATILIDAD SOBRENATURAL

Rasgo de brujo de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las cosas que se explican a continuación, lo que representa un cambio en el enfoque de tus estudios de lo oculto:

- Sustituir un truco aprendido del rasgo Magia del Pacto de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de brujo.
- Sustituir la opción que elegiste para el rasgo Beneficio del Pacto por una de las otras opciones de ese rasgo.
- Si eres de nivel 12 o superior, sustituir un conjuro de tu rasgo Arcanum Místico por otro conjuro de brujo del mismo nivel.

Si este cambio hace que no puedas realizar alguna de tus Invocaciones Sobrenaturales, también puedes sustituirlas ahora y elegir invocaciones que sí puedas usar.

OPCIONES DE INVOCACIÓN SOBRENATURAL

Si eliges Invocaciones Sobrenaturales, tienes acceso a estas opciones adicionales.

DON DE LOS PROTECTORES

Requisitos: brujo de nivel 9, rasgo Pacto del Grimorio

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras. Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bonificador por competencia.

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

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

ESCRIBA LEJANO

Requisitos: brujo de nivel 5, rasgo Pacto del Grimorio

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras. Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bonificador por competencia.

Puedes lanzar el conjuro *recado* y hacer objetivo a una criatura cuyo nombre esté en la página, sin usar un espacio de conjuro y sin gastar componentes materiales. Para ello, debes escribir el mensaje en la página. El objetivo escuchará el mensaje en su mente y, si responde, dicho mensaje aparecerá en la página, no en tu mente. Las palabras desaparecerán al cabo de 1 minuto.

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

INVERSIÓN DEL AMO DE LAS CADENAS

Requisitos: rasgo Pacto de la Cadena

Cuando lanzas *encontrar familiar*, imbuyes al familiar invocado de una cierta cantidad de tu poder sobrenatural, otorgando a la criatura los siguientes beneficios:

- El familiar obtiene una velocidad volando o una velocidad nadando (a tu elección) de 40 pies.
- Como acción adicional, puedes ordenar al familiar que realice la acción de Atacar.
- Los ataques con arma del familiar se consideran mágicos en lo que respecta a ignorar la inmunidad y la resistencia a ataques no mágicos.
- Si el familiar obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, esta utiliza tu CD de salvación de conjuros.
- Cuando el familiar recibe daño, puedes usar tu reacción para otorgarle resistencia contra ese daño.

MENTE SOBRENATURAL

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

PROTECCIÓN DEL TALISMÁN

Requisitos: brujo de nivel 7, rasgo Pacto del Talismán

Cuando el portador de tu talismán falla una tirada de salvación, puede añadir un d4 a la tirada, lo que puede convertirla en un éxito. Este beneficio se puede usar una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

REPULSIÓN DEL TALISMÁN

Requisitos: rasgo Pacto del Talismán

Cuando el portador de tu talismán recibe el impacto de un atacante que puedas ver a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para infligir un daño psíquico al atacante igual a tu bonificador por competencia y empujarlo para alejarlo hasta a 10 pies del portador del talismán.

SERVIDUMBRE ETERNA

Requisitos: brujo de nivel 5

Puedes lanzar *animar a los muertos* sin gastar un espacio de conjuro. Una vez lo lances, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.



UN BRUJO TIEFLING
INVOKA EL PODER
DE SU TALISMÁN.

VÍNCULO DEL TALISMÁN

Requisitos: brujo de nivel 12, rasgo Pacto del Talismán

Mientras alguien lleve puesto tu talismán, puedes usar tu acción para teletransportarte al espacio sin ocupar más cercano al portador, siempre que ambos estéis en el mismo plano de existencia. El portador de tu talismán puede hacer lo mismo, usando su acción para teletransportarse hasta donde tú estés. Este teletransporte se puede usar una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

PATRONES SOBRENATURALES

En el nivel 1, un brujo obtiene el rasgo Patrón Sobrenatural, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Insondable y Genio.

CONJUROS ADICIONALES DEL GENIO

Nivel de conjuro	Conjuros de genio	Conjuros de dao	Conjuros de djinni	Conjuros de efreeti	Conjuros de marid
1	detectar el bien y el mal	santuario	ola atronadora	manos ardientes	nube de oscurecimiento
2	fuerza fantasmal	crecimiento espinoso	ráfaga de viento	rayo abrasador	contorno borroso
3	crear comida y agua	fundirse con la piedra	muro de viento	bola de fuego	tormenta de aguanieve
4	asesino fantasmal	moldear la piedra	invisibilidad mejorada	escudo de fuego	controlar agua
5	creación	muro de piedra	apariencia	golpe flamígero	cono de frío
9	deseo	—	—	—	—

EL GENIO

Sé que encontrar alojamiento en Falcongrís es complicado, pero si un genio o un brujo te ofrecen un alquiler asequible, sal pitando.

TASHA

Has hecho un pacto con uno de los tipos de genio más inusuales: un genio noble. Dichas entidades gobiernan vastos feudos de los Planos Elementales y tienen gran influencia sobre genios inferiores y criaturas elementales. Los genios nobles tienen cada cual sus motivaciones, pero la mayoría son arrogantes y ostentan un poder que rivaliza con el de las deidades menores. Les gusta pagar a los humanos con su misma moneda, dado que estos a menudo obligan a los genios a servirlos, y siempre están dispuestos a hacer pactos que expandan sus dominios.

Eliges tu tipo de patrón o lo determinas de forma aleatoria usando la tabla “Tipo de genio”.

TIPO DE GENIO

d4	Tipo	Elemento
1	Dao	Tierra
2	Djinni	Aire
3	Efreeti	Fuego
4	Marid	Agua

LISTA DE CONJUROS AMPLIADA

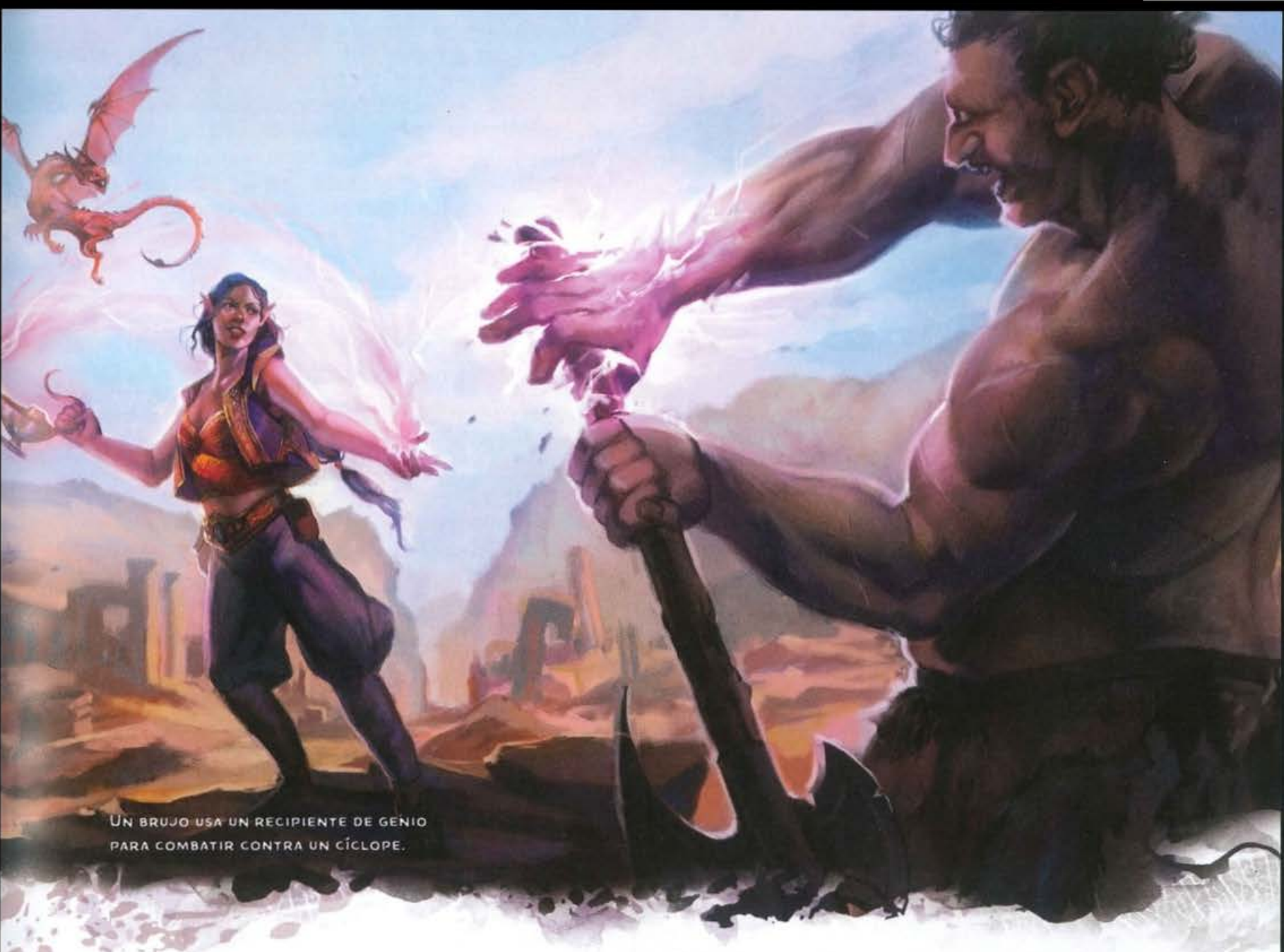
Rasgo del Genio de nivel 1

El Genio te permite elegir entre una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. La tabla “Conjuros adicionales del Genio” muestra los conjuros de genio que se añaden a la lista de conjuros de brujo para ti, además de los conjuros asociados en la tabla con tu tipo de patrón: dao, djinni, efreeti o marid.

RECIPIENTE DEL GENIO

Rasgo del Genio de nivel 1

Tu patrón te regala un recipiente mágico que te otorga una medida del poder del genio. Es un objeto Diminuto y puedes utilizarlo como canalizador mágico para tus conjuros de brujo. Tú decides lo que es el objeto o puedes determinarlo aleatoriamente tirando en la tabla “Recipiente del Genio”.



UN BRUJO USA UN RECIPIENTE DE GENIO PARA COMBATIR CONTRA UN CÍCLOPE.

RECIPIENTE DEL GENIO

d6	Recipiente
1	Lámpara de aceite
2	Urna
3	Anillo con un compartimento
4	Botella con tapón
5	Estatuilla hueca
6	Farol ornamentado

Mientras estés tocando el recipiente, puedes usarlo de las siguientes formas:

Alivio Embotellado. Como acción, puedes desvanecerte mágicamente y entrar en tu recipiente, que permanece en el espacio que has abandonado. El interior del recipiente es un espacio extradimensional con forma de cilindro, con un radio de 20 pies y 20 pies de altura, y se asemeja a tu recipiente. El interior está equipado con cojines y mesas bajas y está a una temperatura agradable. Mientras estés dentro, puedes escuchar lo que ocurre en la zona de alrededor de tu recipiente como si estuvieras en su espacio. Puedes permanecer en su interior una cantidad de horas igual a dos veces tu bonificador por competencia. Sales del recipiente si usas una acción adicional para abandonarlo, si mueres o si el recipiente es destruido. Cuando sales del recipiente,

apareces en el espacio sin ocupar más cercano a él. Cualquier objeto que dejes en el recipiente permanecerá allí hasta que lo saques y, si es destruido, los objetos guardados en él aparecerán sin daño en los espacios sin ocupar más cercanos a aquel en el que estaba el recipiente. Cuando entres en el recipiente, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

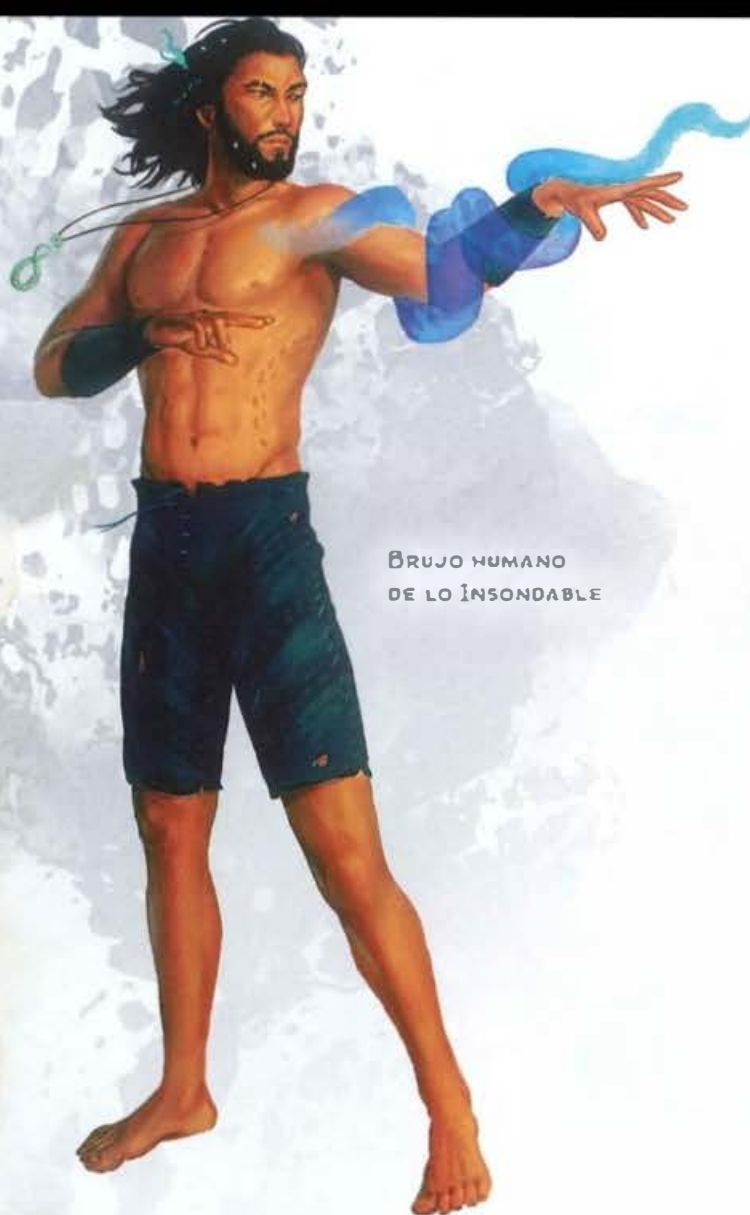
Ira del Genio. Una vez durante cada uno de tus turnos, cuando impactas con una tirada de ataque, puedes infligir daño extra al objetivo igual a tu bonificador por competencia. El tipo de daño lo determina tu patrón: contundente (dao), trueno (djinni), fuego (efreeti) o frío (marid).

La CA del recipiente es igual a tu CD de salvación de conjuros. Sus puntos de golpe son iguales a tu nivel de brujo más tu bonificador por competencia y es inmune al daño de veneno y al psíquico.

Si el recipiente es destruido o lo pierdes, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir uno de sustitución de tu patrón. Esta ceremonia se puede llevar a cabo durante un descanso corto o largo y destruye el recipiente anterior, si aún existe. El recipiente se desvanece con un destello de poder elemental cuando mueres.

DON ELEMENTAL
Rasgo del Genio de nivel 6

Comienzas a adquirir características de tu tipo de patrón. Ahora tienes resistencia a un tipo de daño determinado



BRUJO HUMANO
DE LO INSONDABLE

por el tipo de tu patrón: contundente (dao), trueno (djinni), fuego (efreeti) o frío (marid).

Además, como acción adicional, puedes concederte una velocidad volando de 30 pies que dura 10 minutos, durante los cuales puedes levitar. Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

RECIPIENTE SANTUARIO

Rasgo del Genio de nivel 10

Cuando entras en tu Recipiente del Genio mediante el rasgo Alivio Embotellado, ahora puedes elegir hasta a cinco criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies o menos de ti y entrarán en el recipiente contigo.

Como acción adicional, puedes expulsar a la cantidad de criaturas que quieras de tu recipiente, y todo el mundo será expulsado si tú lo abandonas, si mueres o si se destruye el recipiente.

Además, cualquiera que permanezca en el recipiente al menos 10 minutos (incluido tú) obtiene el beneficio de un descanso corto, y quien quiera puede añadir tu bonificador por competencia al número de puntos de golpe que recupera si gasta Dados de Golpe como parte de un descanso corto allí.

DESEO LIMITADO

Rasgo del Genio de nivel 14

Suplicas a tu patrón que te otorgue un pequeño deseo. Como acción, puedes expresarle tu deseo a tu Vasiya del Genio, solicitando el efecto de un conjuro que sea de nivel 6 o inferior o que tenga un tiempo de lanzamiento

de 1 acción. El conjuro puede ser de la lista de conjuros de cualquier clase y no necesitas cumplir sus requisitos, como costosos componentes; el conjuro simplemente surte efecto como parte de esta acción.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices 1d4 descansos largos.

EL INSONDABLE

Nunca he entendido por qué hay gente que se pone hecha un flan en cuanto ve tentáculos. ¿No habrán probado el nigiri de pulpo? Es una de las pocas pruebas de que el multiverso puede ser bondadoso, en mi opinión.

TASHA

Te has sumido en un pacto con las profundidades. Una entidad del océano, el Plano Elemental del Agua u otro mar espectral ahora te permite aprovechar su poder talásico. ¿Te está usando para aprender sobre los reinos terrestres o quiere que abras unas esclusas cósmicas para inundar el mundo?

Quizá naciste en un culto generacional que venera al Insondable y a su prole. O quizá hayas sufrido un naufragio y estuvieras a punto de ahogarte cuando la ayuda de tu patrón te brindó una posibilidad de vivir. Sea cual sea el motivo de tu pacto, el mar y sus desconocidas profundidades te llaman.

Entre las entidades de lo profundo que podrían potenciar a un brujo encontramos krakens, elementales de agua ancestrales, alucinaciones divinas soñadas y que toman cuerpo en forma de kuo-toa, semidioses sirénidos y aquelarres de sagas de los mares.

LISTA DE CONJUROS AMPLIADA

Rasgo del Insondable de nivel 1

El Insondable te permite elegir entre una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo para ti.

CONJUROS ADICIONALES DEL INSONDABLE

Nivel de conjuro	Conjuros
1	crear o destruir agua, ola atronadora
2	ráfaga de viento, silencio
3	relámpago, tormenta de aguanieve
4	controlar agua, invocar elemental (solo agua; un conjuro que aparece en el capítulo 3)
5	cono de frío, mano de Bigby (aparece en forma de tentáculo),

TENTÁCULO DE LAS PROFUNDIDADES

Rasgo del Insondable de nivel 1

Puedes invocar mágicamente un tentáculo espectral que ataque a tus enemigos. Como acción adicional, creas un tentáculo de 10 pies de largo en un punto que puedas ver a 60 pies o menos de ti. El tentáculo dura 1 minuto o hasta que utilices este rasgo para crear otro tentáculo.

Cuando crees el tentáculo, podrás hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 10 pies o menos de él. Si impacta, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno. Cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase, el daño adicional aumenta a 2d8.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover el tentáculo hasta 30 pies y repetir el ataque.

Puedes invocar el tentáculo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

DON DE LOS MARES

Rasgo del Insondable de nivel 1

Obtienes una velocidad nadando de 40 pies y puedes respirar bajo el agua.

ALMA OCEÁNICA

Rasgo del Insondable de nivel 6

Ahora te sientes aún más a gusto cuando estás en las profundidades. Ganas resistencia al daño de frío. Además, cuando estés totalmente sumergido, cualquier criatura que también esté enteramente sumergida podrá entender lo que digas, y viceversa.

BUCLE GUARDIÁN

Rasgo del Insondable de nivel 6

Tu Tentáculo de las Profundidades puede defenderos a ti y a otros, interponiéndose entre vosotros y el daño. Cuando tú o una criatura que puedas ver recibáis daño mientras estéis a 10 pies o menos del tentáculo, podrás usar tu reacción para elegir una de esas criaturas y reducir el daño que recibe en 1d8. Cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase, el daño reducido por el tentáculo aumenta a 2d8.

TENTÁCULOS PRENSILES

Rasgo del Insondable de nivel 10

Aprendes el conjuro *tentáculos negros de Evard*. Este conjuro se considera, en lo que a ti respecta, un conjuro de brujo, pero no cuenta para el total de conjuros que conoces. También puedes lanzarlo una vez sin ningún espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo tras finalizar un descanso largo.

Cuando lanzas este conjuro, la magia de tu patrón te potencia y te otorga una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de brujo. Además, el daño no puede romper tu concentración en este conjuro.

ZAMBULLIDA INSONDABLE

Rasgo del Insondable de nivel 14

Puedes abrir mágicamente conductos temporales a destinos acuáticos. Como acción, puedes teletransportarte a ti y a hasta otras cinco criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Entre un remolino de tentáculos, todos os desvaneceréis y reapareceréis hasta a 1 milla de distancia en una masa de agua que hayas visto (con el tamaño de un estanque o mayor) o a 30 pies o menos de ella, y cada uno de vosotros apareceréis en un espacio sin ocupar a 30 pies o menos de los demás.

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



CLÉRIGO

La clase clérigo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como clérigo. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

Si eliges un rasgo que sustituya a otro, no obtendrás ningún beneficio del que has sustituido y no se considerará que lo tienes en caso de que sea un requisito para hacer algo en el juego.

CONJUROS DE CLÉRIGO ADICIONALES

Rasgo de clérigo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de clérigo del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar para todo* también ofrece más conjuros.

NIVEL 3

Aura de vitalidad

*Mortaja espiritual**

NIVEL 4

Aura de pureza

Aura de vida

NIVEL 5

*Invocar celestial**

NIVEL 6

Rayo solar

NIVEL 8

Explosión solar

NIVEL 9

Palabra de poder: sanar



UNA CLÉRIGO
EMPLEA EL
PODER DIVINO.

SERVIRSE DEL PODER DIVINO

Rasgo de clérigo de nivel 2

Puedes gastar un uso de Canalizar Divinidad para alimentar tus conjuros. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia arriba). La cantidad de veces que puedes usar este rasgo depende del nivel que tengas en esta clase: una vez en el nivel 2, dos veces en el nivel 6 y tres veces en el nivel 18. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

VERSATILIDAD DE TRUCOS

Rasgo de clérigo de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir un truco aprendido del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de clérigo.

GOLPES BENDITOS

Rasgo de clérigo de nivel 8 que sustituye al rasgo Golpe Divino o Lanzamiento Potente

En combate, cuentas con la bendición de una fuerza divina. Cuando una criatura reciba daño de uno de tus trucos o ataques con arma, también podrás causar 1d8 de daño radiante a esa criatura. Cuando causas este daño, ya no puedes usar este rasgo hasta el principio de tu siguiente turno.

DOMINIOS DIVINOS

En el nivel 1, un clérigo obtiene el rasgo Dominio Divino, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Dominio del Orden, dominio de la Paz y dominio del Crepúsculo.

DOMINIO DE LA PAZ

¿Esos pacíficos clérigos se habrán planteado que están subvirtiendo un sistema de lo más sagrado en el que tomar malas decisiones te enseña el poder que tiene el dolor?

TASHA

Un bálsamo de paz bulle en el corazón de las comunidades prósperas, entre naciones amigas y en las almas de los bondadosos. Los dioses de la paz inspiran a criaturas de todo tipo a resolver conflictos y a enfrentarse a las fuerzas que intentan impedir que la paz prospere. Consulta la tabla de “Deidades de la Paz” para ver una lista de algunos de los dioses asociados con este dominio.

Los clérigos del dominio de la Paz presiden la firma de tratados y se les suele pedir que medien cuando hay conflictos. Las bendiciones de estos clérigos sirven para unir a las personas y las impulsa a que se socorran unas a otras, y su magia ayuda a aquellos que están decididos a luchar para conseguir la paz.

DEIDADES DE LA PAZ

Ejemplo de deidad	Panteón
Angharradh	Élfico
Berronar Plata Auténtica	Enano
Boldrei	Eberon
Cyrrollalee	Mediano
Eldath	Reinos Olvidados
Gaerdal Mano de Hierro	Gnomo
Paladine	Dragonlance
Rao	Falcongrís

CONJUROS DE DOMINIO

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo indicados en la tabla “Conjuros del dominio de la Paz”. Consulta el rasgo de clase Dominio Divino para ver cómo funcionan los conjuros de dominio.

CONJUROS DEL DOMINIO DE LA PAZ

Nivel de clérigo	Conjuros
1	heroísmo, santuario
3	auxilio, vínculo protector
5	recado, señal de esperanza
7	aura de pureza, esfera elástica de Otiluke
9	enlace telepático de Rary, restablecimiento mayor

INSTRUMENTO DE PAZ

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 1

Adquieres competencia en la habilidad Perspicacia, Interpretación o Persuasión (a tu elección).

VÍNCULO INCENTIVADOR

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 1

Puedes forjar un vínculo fortalecedor entre personas entre las que reine la paz. Como acción, eliges una cantidad de criaturas voluntarias a 30 pies o menos de ti (puede incluirte a ti) igual a tu bonificador por competencia. Crearás un vínculo mágico entre ellas durante 10 minutos o hasta que vuelvas a usar este rasgo. Mientras cualquier criatura vinculada esté a 30 pies o menos de otra, la criatura podrá tirar 1d4 y sumar el resultado a una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación que haga. Cada criatura solo puede sumar el d4 una vez por turno.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

CANALIZAR DIVINIDAD: BÁLSAMO DE PAZ

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 2

Puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para que tu mera presencia sea un bálsamo calmante. Como acción, puedes moverte hasta tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad y, cuando te muevas a 5 pies o menos de cualquier otra criatura durante esta acción, podrás hacer que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe igual a $2d6 +$ tu modificador por Sabiduría (mínimo de 1 punto de golpe). Una criatura puede recibir esta curación solo una vez en cada ocasión que realices esta acción.

VÍNCULO PROTECTOR

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 6

El vínculo que forjas entre distintas personas ayuda a que se protejan unas a otras. Cuando una criatura afectada por tu rasgo Vínculo Incentivador esté a punto de recibir algún daño, una segunda criatura vinculada que esté a 30 pies o menos de la primera podrá usar su reacción para teletransportarse a un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de la primera criatura. La segunda criatura recibirá todo el daño en su lugar.

LANZAMIENTO POTENTE

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 8

Añades tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

VÍNCULO EXPANSIVO

Rasgo del dominio de la Paz de nivel 17

Los beneficios de tus rasgos Vínculo Incentivador y Vínculo Protector ahora funcionan cuando las criaturas se encuentran a 60 pies o menos unas de otras. Además, cuando una criatura utilice Vínculo Protector para recibir el daño de otra, tendrá resistencia a ese daño.



CLÉRIGO HUMANO
DE LA PAZ

DOMINIO DEL CREPÚSCULO

No puedo creer que esté escribiendo esto, pero creo que me apuntaría a una fe que se centrara en la luz ambiental y la ropa de gala.

TASHA

La transición crepuscular de la luz a la oscuridad suele traer calma e incluso alegría, ya que el trabajo del día acaba y empiezan las horas de descanso. La oscuridad también puede traer miedos, pero los dioses del crepúsculo nos protegen frente a los horrores de la noche.

Los clérigos que veneran a estas deidades (de los que puedes encontrar ejemplos en la tabla "Deidades del Crepúsculo") reconfortan a aquellos que buscan el descanso y los protegen, aventurándose en la oscuridad para garantizar que la ausencia de luz les traiga paz y bienestar, no terror.



CLÉRIGO HUMANA DEL CREPÚSCULO

DEIDADES DEL CREPÚSCULO

Ejemplo de deidad	Panteón
Boldrei	Eberron
Celestian	Falcongrís
Dol Arrah	Eberron
Yelmo	Reinos Olvidados
Ilmater	Reinos Olvidados
Mishakal	Dragonlance
Selûne	Reinos Olvidados
Yondalla	Mediano

CONJUROS DE DOMINIO

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo indicados en la tabla “Conjuros del dominio del Crepúsculo”. Consulta el rasgo de clase Dominio Divino para ver cómo funcionan los conjuros de dominio.

CONJUROS DEL DOMINIO DEL CREPÚSCULO

Nivel de clérigo	Conjuros
1	dormir, fuego feérico
3	rayo de luna, ver invisibilidad
5	aura de vitalidad, pequeña choza de Leomund
7	aura de vida, invisibilidad mejorada
9	círculo de poder, engañar

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 1

Ganas competencia con armas marciales y armaduras pesadas.

OJOS NOCTURNOS

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 1

Puedes ver en la oscuridad más absoluta. Tienes visión en la oscuridad hasta 300 pies. En ese radio, puedes ver con luz tenue como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue.

Como acción, puedes compartir mágicamente la visión en la oscuridad de este rasgo con una cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver hasta 10 pies o menos de ti igual a tu modificador por Sabiduría o menos (mínimo una criatura). La visión en la oscuridad compartida dura 1 hora. Una vez que la compartas, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para compartirla otra vez.

BENDICIÓN VIGILANTE

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 1

La noche te ha enseñado a estar alerta. Como acción, proporcionas ventaja a una criatura que toques (incluido tú) en la siguiente tirada de iniciativa que haga. Este beneficio finaliza inmediatamente después de la tirada o si usas vuelves a usar este rasgo.

CANALIZAR DIVINIDAD: SANTUARIO DEL CREPÚSCULO

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 2

Puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para revitalizar a tus aliados con un crepúsculo relajante.

Como acción, muestras tu símbolo sagrado y de ti emana una esfera crepuscular. La esfera está centrada en ti, tiene un radio de 30 pies y brilla con luz tenue. La esfera se mueve a la vez que tú y dura 1 minuto o hasta que quedes incapacitado o mueras. Siempre que una criatura (incluyéndote a ti) termine su turno en la esfera, puedes otorgarle uno de estos beneficios:

- Le concedes una cantidad puntos de golpe temporales igual a 1d6 más tu nivel de clérigo.
- Acabas con un efecto que hace que esté hechizada o asustada.

PASOS NOCTURNOS

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 6

Puedes aprovechar el poder místico de la noche para elevarte por el aire. Como acción adicional si hay luz tenue u oscuridad, puedes concederte mágicamente una velocidad volando igual a tu velocidad caminando durante 1 minuto. Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

GOLPE DIVINO

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 8

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

VELO CREPUSCULAR

Rasgo del dominio del Crepúsculo de nivel 17

El crepúsculo que invocas proporciona un manto protector: tú y tus aliados tendréis cobertura media mientras estéis en la esfera creada por tu Santuario Crepuscular.

DOMINIO DEL ORDEN

Por fin una fe basada en colorear sin salirse de las rayas.
TASHA

El dominio del Orden representa la disciplina, así como la devoción por las leyes que rigen una sociedad, una institución o una filosofía. Los clérigos del Orden reflexionan sobre la lógica y la justicia mientras sirven a sus dioses, de los que puedes encontrar ejemplo en la tabla “Deidades del Orden”.

Los clérigos del Orden consideran que unas leyes bien elaboradas establecen jerarquías legítimas y que se debe obedecer a los dirigentes elegidos por la ley. Los que obedecen deben hacerlo lo mejor que puedan y, si los dirigentes fallan en su misión de proteger la ley, deben ser sustituidos. Así, la ley teje una red de obligaciones que crean orden y seguridad en un multiverso caótico.

DEIDADES DEL ORDEN

Ejemplo de deidad	Panteón
Aureon	Eberron
Perdición	Reinos Olvidados
Majere	Dragonlance
Pholtus	Falcongrís
Tyr	Reinos Olvidados
Wee Jas	Falcongrís



CLÉRIGO DRACÓNICO DEL ORDEN

CONJUROS DE DOMINIO

Rasgo del dominio del Orden de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo indicados en la tabla “Conjuros del dominio del Orden”. Consulta el rasgo de clase Dominio Divino en el *Player’s Handbook* para ver cómo funcionan los conjuros de dominio.

CONJUROS DEL DOMINIO DEL ORDEN

Nivel de clérigo	Conjuros
1	heroísmo, orden imperiosa
3	inmovilizar persona, zona de la verdad
5	palabra de curación en masa, ralentizar
7	compulsión, localizar criatura
9	comunión, dominar persona

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rasgo del dominio del Orden de nivel 1

Obtienes competencia con armaduras pesadas. También adquieres competencia en la habilidad Intimidación o Persuasión (a tu elección).

VOZ DE LA AUTORIDAD

Rasgo del dominio del Orden de nivel 1

Puedes invocar el poder de la ley para animar a un aliado a que ataque. Si lanzas un conjuro con un espacio de conjuro de nivel 1 o superior y el objetivo de ese conjuro es un aliado, este podrá usar su reacción inmediatamente después del conjuro para realizar un ataque con arma contra una criatura de tu elección que puedas ver.

Si el conjuro tiene como objetivo a más de un aliado, tú eliges quién quieres que haga el ataque.

CANALIZAR DIVINIDAD: DEMANDA DEL ORDEN

Rasgo del dominio del Orden de nivel 2

Puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para ejercer una presencia intimidante sobre los demás.

Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada criatura de tu elección que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría o será hechizada por ti hasta el final de tu siguiente turno o hasta que la criatura hechizada reciba algún daño. También puedes hacer que cualquiera de las criaturas hechizadas suelte lo que esté sujetando si falla la tirada de salvación.

ENCARNACIÓN DE LA LEY

Rasgo del dominio del Orden de nivel 6

Eres todo un experto en canalizar la energía mágica para manipular a los demás.

Si lanzas un conjuro de la escuela de encantamiento usando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior, puedes cambiar el tiempo de lanzamiento del conjuro para que sea 1 acción adicional, siempre que el tiempo de lanzamiento sea normalmente de 1 acción.

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

GOLPE DIVINO

Rasgo del dominio del Orden de nivel 8

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

IRA DEL ORDEN

Rasgo del dominio del Orden de nivel 17

Los enemigos a los que decides destruir sucumben ante tus esfuerzos y los de tus aliados. Si causas daño con tu Golpe Divino a una criatura en tu turno, podrás maldecir a dicha criatura hasta el principio de tu siguiente turno. La próxima vez que uno de tus aliados impacte a la criatura maldita con un ataque, el objetivo también recibirá 2d8 de daño psíquico y se acabará la maldición. Puedes maldecir a una criatura de esta forma solo una vez por turno.



DRUIDA

La clase druida recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como druida. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

CONJUROS DE DRUIDA ADICIONALES

Rasgo de druida de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de druida del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar para todo* también ofrece más conjuros.

NIVEL 1

Protección contra
el bien y el mal

NIVEL 2

Agrandar/reducir
Augurio (ritual)
Invocar bestia*
Llama permanente

NIVEL 3

Arma elemental
Aura de vitalidad
Invocar feérico*
Revivir

NIVEL 4

Adivinación (ritual)
Escudo de fuego
Invocar elemental*

NIVEL 5

Cono de frío

NIVEL 6

De la carne a la piedra

NIVEL 7

Símbolo

NIVEL 8

Nube incendiaria

COMPAÑERO SALVAJE

Rasgo de druida de nivel 2

Obtienes la capacidad de invocar un espíritu que adopta una forma animal: como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para lanzar el conjuro *encontrar familiar* sin necesidad de componentes materiales.

Cuando lanzas el conjuro de esta manera, el familiar resultante es una criatura feérica en lugar de una bestia y desaparece después de una cantidad de horas igual a la mitad de tu nivel de druida.

VERSATILIDAD DE TRUCOS

Rasgo de druida de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir un truco aprendido del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de druida.

CÍRCULOS DRUÍDICOS

En el nivel 2, el druida obtiene el rasgo Círculo Druídico, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Círculo de las Esporas, Círculo de las Estrellas y Círculo del Fuego Salvaje.

CÍRCULO DE LAS ESPORAS

Soy una ávida coleccionista de esporas, mohos y hongos, y mi hallazgo más preciado es un sapiens zuggtmata de los rincones más recónditos del monte Zogon. Aunque no me gustaría que atrajera a un cadáver y tocara mis cosas, la verdad.

TASIA

Los druidas del Círculo de las Esporas aprecian la belleza de la descomposición. En los mohos y los hongos ven la capacidad de transformar materia inerte en vida abundante, aunque algo extraña. Estos druidas creen que la vida y la muerte son parte de un gran ciclo: la vida conduce a la muerte, y viceversa. La muerte no es el final, sino un cambio de estado que hace que la vida adopte una nueva forma.

Los druidas de este círculo mantienen una relación compleja con los muertos vivientes. No consideran que haya nada intrínsecamente malo en su existencia, pues ven como vida y muerte se conjugan en ellos. No obstante, estos druidas creen que el mejor ciclo natural es uno en el que cada etapa sea vigorosa y cambiante. Los muertos vivientes que tratan de sustituir toda la vida por su versión de muerte viviente, o que intentan evitar el descanso final, quebrantan el ciclo, por lo que es preciso frustrar sus planes.



DRUIDA CON SU COMPAÑERO SALVAJE

CONJUROS DE CÍRCULO

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 2

Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad de aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te permite acceder a ciertos conjuros. En el nivel 2 aprendes el truco *toque helado*.

En los niveles 3, 5, 7 y 9 obtienes los conjuros indicados para ese nivel en la tabla "Conjuros del Círculo de las Esporas". Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un conjuro que no aparezca en la lista de conjuros de druida, para ti sí que se considerará un conjuro de druida.

CONJUROS DEL CÍRCULO DE LAS ESPORAS

Nivel de druida	Conjuros
2	toque helado
3	dulce descanso, sordera/ceguera
5	animar a los muertos, forma gaseosa
7	confusión, marchitar
9	contagio, nube aniquiladora



UN DRUIDA GNOMO DE ESPORAS RECOGE SETAS
CON SU COMPAÑERO ZOMBI BULLYWUG.

HALO DE ESPORAS

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 2

Estás rodeado de esporas necróticas invisibles, que resultan inofensivas hasta que las lanzas contra una criatura cercana. Cuando una criatura que puedas ver se mueva a un espacio a 10 pies o menos de ti o comience su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa criatura, a menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. El daño necrótico aumenta a 1d6 en el nivel 6, a 1d8 en el nivel 10 y a 1d10 en el nivel 14.

ENTIDAD SIMBIÓTICA

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 2

Obtienes la capacidad de canalizar magia a tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para activar esas esporas en lugar de transformarte en bestia y obtendrás 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo esté activo, obtienes los siguientes beneficios:

- Cuando hagas el daño de tu Halo de Esporas, lanza el dado de daño por segunda vez y suma el resultado al total.
- Tus ataques con arma cuerpo a cuerpo infligen 1d6 de daño necrótico adicional a cualquier objetivo al que impacten.

Estos beneficios duran 10 minutos, hasta que pierdes todos estos puntos de golpe temporales o hasta que vuelves a usar Forma Salvaje.

PLAGA FÚNGICA

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 6

Obtienes la capacidad de infestar un cadáver con tus esporas para reanimarlo. Si una bestia o un humanoide Pequeño o Mediano muere a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para reanimarlo y se levantará inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura tiene el perfil de Zombi del *Monster Manual*. La criatura mantiene la vida durante 1 hora. Pasado este tiempo, se desploma y muere.

Durante el combate, el turno del zombi va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes mentales y solo puede realizar la acción de Atacar, con un ataque cuerpo a cuerpo.

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

DIFUSIÓN DE ESPORAS

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 10

Obtienes la capacidad de cubrir una zona con esporas mortales. Como acción adicional, si tu rasgo Entidad Simbiótica está activo, puedes lanzar esporas a una distancia de hasta 30 pies, donde se arremolinarán y formarán un cubo de 10 pies durante 1 minuto. Las esporas desaparecerán si vuelves a usar este rasgo, si las descartas como acción adicional o si el rasgo Entidad Simbiótica deja de estar activo.

Siempre que una criatura se mueva a la zona del cubo o comience su turno allí, recibirá el daño de tu Halo de Esporas, a menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Mientras dure el cubo de esporas, no puedes usar la reacción del Halo de Esporas.

CUERPO FÚNGICO

Rasgo del Círculo de las Esporas de nivel 14

Las esporas fúngicas de tu cuerpo te alteran: no puedes resultar cegado, ensordecido, asustado ni envenenado, y cualquier golpe crítico que te impacte cuenta como un golpe normal, a menos que estés incapacitado.

CÍRCULO DE LAS ESTRELLAS

¿Y qué pasa con los espacios oscuros que hay entre las estrellas? ¿Nadie se da cuenta de que ahí es donde está lo bueno?

TASHA

El Círculo de las Estrellas permite a los druidas aprovechar el poder de la luz estelar. Estos druidas llevan estudiando los patrones celestiales desde tiempos inmemoriales, descubriendo los secretos ocultos entre las constelaciones. Al desvelar y comprender estos secretos, el Círculo de las Estrellas pretende controlar los poderes del cosmos.

Numerosos druidas de este círculo mantienen registros de las constelaciones y los efectos de los astros en el mundo. Algunos grupos documentan estas observaciones en emplazamientos megalíticos, que hacen las veces de bibliotecas enigmáticas depositarias de un conocimiento ancestral. Estos lugares pueden adquirir la forma de círculos de piedras, pirámides, petroglifos y templos subterráneos: cualquier construcción lo bastante resistente para proteger el conocimiento sagrado del círculo incluso si se produce un gran cataclismo.

MAPA ESTELAR

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 2

Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios del firmamento. Es un objeto Diminuto y puede servir como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Escoge su forma de entre los de la tabla "Mapa Estelar" o tira un dado para decidirlo.

Mientras sostienes este mapa, obtienes estos beneficios:

- Conoces el truco *guía*.
- Tienes el conjuro *saeta guía* preparado. Este conjuro se considera, en lo que a ti respecta, un conjuro de druida, y no cuenta para el total de conjuros que puedes tener preparados.
- Puedes lanzar *saeta guía* sin gastar un espacio de conjuro. Puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.



DRUIDA TIEFLING
DE LAS ESTRELLAS

Si pierdes el mapa, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para crear uno de sustitución mágicamente. Esta ceremonia se puede llevar a cabo durante un descanso corto o largo y destruye el mapa anterior.

MAPA ESTELAR

d6 Forma del mapa

- 1 Un pergamino con representaciones de constelaciones
- 2 Una tablilla de piedra perforada con pequeños agujeros
- 3 Un trozo de piel moteada de oso lechuza, decorada con grabados
- 4 Un conjunto de mapas encuadernados con una cubierta de ébano
- 5 Un cristal que proyecta patrones de estrellas cuando se coloca frente a una luz
- 6 Discos de vidrio que representan las distintas constelaciones

FORMA ESTELAR

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 2

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para adoptar una forma estelar en lugar de transformarte en una bestia.

Mientras estés en tu forma estelar, sigues teniendo el mismo perfil, pero tu cuerpo se vuelve luminoso: tus articulaciones resplandecen como estrellas y están conectadas por líneas brillantes, como en un mapa estelar. Esta forma emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá. La forma dura 10 minutos y terminará si la cancelas (no requiere acción), quedas incapacitado, mueres o vuelves a usar este rasgo.

Siempre que adoptes tu forma estelar, elige cuál de las siguientes constelaciones brillará en tu cuerpo; en función de tu elección, gozarás de ciertos beneficios mientras dure la forma:

Arquero. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de arquero. Cuando activas esta forma, y como acción adicional en tus turnos siguientes mientras dure, puedes realizar un ataque de conjuro a distancia con el que lanzas una flecha luminosa a una criatura a 60 pies o menos de ti. Si impacta, el ataque causará una cantidad de daño radiante igual a $1d8 + tu$ modificador por Sabiduría.

Cáliz. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de cáliz de vida. Siempre que gastes un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, tú u otra criatura a 30 pies o menos de ti podréis recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a $1d8 + tu$ modificador por Sabiduría.

Dragón. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de dragón sabio. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o Sabiduría o una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

PRESAGIO CÓSMICO

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 6

Tras finalizar un descanso largo, puedes consultar tu Mapa Estelar para tener un presagio. Si lo haces, tira un dado. Hasta que finalices tu próximo descanso largo, dispondrás de una reacción especial que dependerá de si sacaste un número par o impar en la tirada:

Fortuna (par). Cuando una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti vaya a hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes emplear tu reacción para tirar un d6 y sumar el resultado al total.

Desdicha (impar). Cuando una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti vaya a hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes usar tu reacción para tirar un d6 y restar el resultado del total.

Puedes usar esta reacción una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

CONSTELACIONES CENTELLEANTES

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 10

Las constelaciones de tu Forma Estelar mejoran. El $1d8$ del Arquero y el Cáliz se convierte en $2d8$, y mientras el Dragón está activo, tienes una velocidad volando de 20 pies y puedes levitar.

Además, al comienzo de cada uno de tus turnos, mientras estés en tu Forma Estelar, podrás cambiar la constelación que brilla en tu cuerpo.

COLMADO DE LUZ ESTELAR

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 14

Mientras estés en tu Forma Estelar, te vuelves parcialmente incorpóreo, lo que te da resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

CÍRCULO DEL FUEGO SALVAJE

Ni sé decir la de veces que lo he reducido todo a cenizas y he vuelto a empezar de cero.

TASHA

Los druidas del Círculo del Fuego Salvaje comprenden que, a veces, la destrucción es la precursora de la creación, como cuando un incendio forestal favorece el crecimiento posterior. Estos druidas se vinculan a un espíritu primigenio que alberga poder tanto destructor como creador, lo que les permite crear llamas controladas que queman una cosa pero dan vida a otra.

CONJUROS DE CÍRCULO

Rasgo del Círculo del Fuego Salvaje de nivel 2

Has formado un vínculo con un espíritu del fuego salvaje, un ser primordial de creación y destrucción. Tu vínculo con este espíritu te permite acceder a conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Conjuros del Círculo del Fuego Salvaje".



DRUIDA ENANO DEL
FUEGO SALVAJE

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

CONJUROS DEL CÍRCULO DEL FUEGO SALVAJE

Nivel de druida	Conjuros
2	curar heridas, manos ardientes
3	esfera de llamas, rayo abrasador
5	crecimiento vegetal, revivir
7	aura de vida, escudo de fuego
9	curar heridas en masa, golpe flamígero

INVOCAR ESPÍRITU DEL FUEGO SALVAJE

Rasgo del Círculo del Fuego Salvaje de nivel 2

Puedes invocar al espíritu primordial vinculado a tu alma. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para invocar a tu espíritu del fuego salvaje en lugar de transformarte en bestia.

El espíritu aparece en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Cuando aparezca el espíritu, cada criatura que esté a 10 pies o menos de él (excepto tú) deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirá 2d6 de daño de fuego.

ESPÍRITU DEL FUEGO SALVAJE

Elemental Pequeño

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 5 + cinco veces tu nivel de druida
Velocidad: 30 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Inmunidad a daño: fuego
Inmunidad a estados: hechizado, asustado, agarrado, derribado, cansancio, derribado, apresado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia (BC): igual a tu bonificador

ACCIONES

Semilla de llamas. Ataque con arma a distancia: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 60 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d6 + BC de daño de fuego.

Teletransporte ardiente. El espíritu y todas las criaturas voluntarias de tu elección que estén a 5 pies o menos de él se teletransportan hasta 15 pies a espacios sin ocupar que puedas ver. Cada criatura que esté a 5 pies o menos del espacio que el espíritu abandone deberá superar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros o recibirá 1d6 + BC de daño de fuego.

El espíritu es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Consulta las estadísticas de esta criatura en el perfil del espíritu del fuego salvaje. En algunos casos, usará tu bonificador por competencia (BC). Tú decides el aspecto del espíritu. Algunos adoptan la forma de una figura humanoide hecha de ramas nudosas cubiertas de llamas, mientras que otros se asemejan a bestias rodeados de fuego.

En combate, el espíritu comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. La única acción que hace en su turno es la de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que haga otra. Esa acción puede ser una de su perfil u otra. Si estás incapacitado, el espíritu puede realizar cualquier acción que elija, no solo la de Esquivar.

El espíritu se manifiesta durante 1 hora, hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0, hasta que uses este rasgo para volver a invocarlo o hasta que mueras.

VÍNCULO MEJORADO

Rasgo del Círculo del Fuego Salvaje de nivel 6

El vínculo con tu espíritu del fuego salvaje mejora tus conjuros destructores y sanadores. Siempre que lances un conjuro que inflija daño de fuego o haga recuperar puntos de golpe mientras tu espíritu del fuego salvaje esté invocado, tira 1d8 y obtendrás un bonificador igual al resultado para una tirada de daño o de curación del conjuro.

Además, cuando lances un conjuro cuyo alcance no seas tú, este conjuro podrá originarse en ti o en tu espíritu del fuego salvaje.

LLAMAS CAUTERIZADORAS

Rasgo del Círculo del Fuego Salvaje de nivel 10

Obtienes la capacidad de convertir la muerte en llamas mágicas que pueden curar o incinerar. Cuando una criatura Pequeña o mayor muera a 30 pies o menos de ti o de tu espíritu del fuego salvaje, aparecerá una llama espectral inofensiva en el espacio de la criatura muerta y arderá allí durante 1 minuto. Cuando una criatura que puedas ver entre en ese espacio, podrás usar tu reacción para extinguir la llama espectral y curar a la criatura o infligirle daño de fuego. La curación o el daño es igual a 2d10 + tu modificador por Sabiduría.

Puedes usar esta reacción una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

RENACER ARDIENTE

Rasgo del Círculo del Fuego Salvaje de nivel 14

El vínculo con tu espíritu del fuego salvaje puede salvarte de la muerte. Si el espíritu está a 120 pies o menos de ti y tus puntos de golpe se reducen a 0, por lo que caes inconsciente, podrás hacer que el espíritu se quede con 0 puntos de golpe. En ese caso, recuperarás inmediatamente la mitad de tus puntos de golpe y te pondrás en pie.

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



EXPLORADOR

La clase explorador recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como explorador. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

Si eliges un rasgo que sustituya a otro, no obtendrás ningún beneficio del que has sustituido y no se considerará que lo tienes en caso de que sea un requisito para hacer algo en el juego.

EXPLORADOR HÁBIL

Rasgo de explorador de nivel 1 que sustituye al rasgo Explorador Nato

Eres un explorador y un superviviente sin par, tanto en la naturaleza como en el trato con otros durante tus viajes. Obtienes el beneficio de Sagacidad descrito debajo. Además, en los niveles 6 y 10 de esta clase, consigues los beneficios adicionales indicados más adelante.

SAGACIDAD (NIVEL 1)

Escoge una de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando la habilidad elegida.

También puedes hablar, leer y escribir en dos idiomas adicionales de tu elección.

ERRANTE (NIVEL 6)

Tu velocidad caminando aumenta en 5 y obtienes una velocidad trepando y nadando igual a tu velocidad caminando.

INCANSABLE (NIVEL 10)

Como acción, puedes concederte una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $1d8 +$ tu modificador por Sabiduría (mínimo de 1 punto de golpe temporal). Puedes usar esta acción una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Además, cada vez que finalizas un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo tienes, se reduce en 1.

OPONENTE PREDILECTO

Rasgo de explorador de nivel 1 que sustituye al rasgo Enemigo Predilecto y funciona con el rasgo Azote de Enemigos

Cuando impactes a una criatura con una tirada de ataque, podrás recurrir a tu vínculo místico con la naturaleza para marcar al objetivo como tu enemigo predilecto durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si te estuvieras concentrando en un conjuro).

La primera vez en cada uno de tus turnos que impactes al enemigo predilecto y le causes daño, incluido cuando lo marques, podrás aumentar el daño en $1d4$.

Puedes usar este rasgo para marcar a un objetivo como enemigo predilecto una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

El daño adicional de este rasgo aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase: a $1d6$ en el nivel 6 y a $1d8$ en el nivel 14.

UN EXPLORADOR MEDIANO
EXPLORA UN TERRITORIO SALVAJE.



CONJUROS DE EXPLORADOR ADICIONALES

Rasgo de explorador de nivel 2

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de explorador del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar para todo* también ofrece más conjuros.

NIVEL 1

Castigo abrasador
Enmarañar

NIVEL 2

Arma mágica
Auxilio
Invocar bestia*
Potenciar característica
Ráfaga de viento

NIVEL 3

Arma elemental
Fundirse con la piedra
Invocar feérico*
Revivir

NIVEL 4

Dominar bestia
Invocar elemental*

NIVEL 5

Restablecimiento mayor

OPCIONES DE ESTILO DE COMBATE

Rasgo de explorador de nivel 2

Cuando eliges un Estilo de Combate, se añaden los siguientes estilos a tu lista de opciones.

COMBATE CON ARMAS ARROJADIZAS

Puedes desenvainar un arma que tenga la propiedad "arrojadiza" como parte del ataque que realizas con el arma.

Además, cuando impactas con un ataque a distancia con un arma arrojadiza, obtienes un bonificador de +2 a la tirada de daño.

GUERRERO DRUÍDICO

Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de druida. En lo que a ti respecta, cuentan como conjuros de explorador, y la Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir uno de estos trucos por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de druida.

LUCHA A CIEGAS

Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.

CANALIZADOR MÁGICO

Rasgo de explorador de nivel 2

Puedes usar un canalizador druídico como canalizador mágico para tus conjuros de explorador. Un canalizador druídico puede ser una rama de muérdago o acebo, una varita o una vara hechas de tejo o de otra madera especial, un bastón extraído al completo de un árbol vivo o un objeto con plumas, pieles, huesos y dientes de animales sagrados.

CONCIENCIA PRIMIGENIA

Rasgo de explorador de nivel 3 que sustituye al rasgo Percepción Primigenia

Puedes potenciar tu conciencia mediante las interconexiones de la naturaleza: aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase si aún no los conoces, tal y como se muestra en la tabla "Conjuros de Conciencia Primigenia". Estos conjuros no cuentan para el total de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DE CONCIENCIA PRIMIGENIA

Nivel de explorador	Conjuro
3	hablar con los animales
5	sentidos de la bestia
9	hablar con las plantas
13	localizar criatura
17	comuni3n con la naturaleza

Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances un conjuro de esta forma, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

VERSATILIDAD MARCIAL

Rasgo de explorador de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir un Estilo de Combate que conozcas por otro de los disponibles para el explorador, lo que representa un cambio en el enfoque de tu entrenamiento marcial.

VELO DE LA NATURALEZA

Rasgo de explorador de nivel 10 que sustituye al rasgo Escondarse a Plena Vista

Recurres a los poderes de la naturaleza para esconderte durante un breve periodo de tiempo. Como acci3n adicional, puedes hacer que tanto t3 como todo el equipo que vistas o llesves contigo os hagáis invisibles mágicamente hasta el principio de tu siguiente turno.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.



ERRANTE FEÉRICO
HUMANO

ARQUETIPOS DE EXPLORADOR

En el nivel 3, el explorador obtiene el rasgo Arquetipo de Explorador, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Errante Feérico y Guardaenjambres.

ERRANTE FEÉRICO

¿Crees que la falda escocesa es parte vital de la estética de paseo de las criaturas feéricas? Y si no lo crees, ¿cómo puedes estar tan equivocado?

TASHA

Te rodea una mística feérica gracias a la bendición de un Señor Feérico, a una fruta brillante que comiste de un árbol parlante, al agua de un manantial mágico en el que te bañaste o a otra situación dichosa. Independientemente de cómo hayas adquirido tu magia, ahora eres un Errante Feérico, un explorador que representa tanto a los reinos mortales como a los feéricos. En tu deambular por el multiverso, tu risa alegre ilumina los corazones de los oprimidos y tu destreza marcial infunde terror a tus enemigos, pues grande es el regocijo de los feéricos y terrible es su furia.

GOLPES PAVOROSOS

Rasgo de Errante Feérico de nivel 3

Puedes potenciar tus golpes con armas con magia mental procedente de las melancólicas hondonadas de Feywild. Cuando impactas a una criatura con un arma, puedes infligir 1d4 de daño psíquico adicional al objetivo, que solo puede sufrir este daño adicional una vez por turno.

El daño adicional aumenta a 1d6 cuando alcanzas el nivel 11 de esta clase.

MAGIA DE ERRANTE FEÉRICO

Rasgo de Errante Feérico de nivel 3

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Conjuros de Errante Feérico". Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de explorador, pero no cuentan para el total de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DE ERRANTE FEÉRICO

Nivel de explorador	Conjuro
3	hechizar persona
5	paso brumoso
9	disipar magia
13	puerta dimensional
17	engañar

También cuentas con una bendición sobrenatural obtenida de un aliado feérico o de un lugar imbuido de poder feérico. Elige tu bendición de la tabla "Dádivas de Feywild" o determínala al azar.

DÁDIVAS DE FEYWILD

d6	Dádiva
1	Mientras haces un descanso corto o largo, a tu alrededor revolotean mariposas ilusorias.
2	Cada amanecer, de tu cabello brotan flores frescas típicas de la época del año.
3	Emanas un ligero olor a canela, lavanda, nuez moscada u otra hierba o especia agradable.
4	Tu sombra baila cuando nadie la mira directamente.
5	De tu cabeza brotan cuernos o astas.
6	Tu piel y tu cabello cambian de color cada amanecer según la estación del año.

GLAMUR SOBRENATURAL

Rasgo de Errante Feérico de nivel 3

Tus cualidades feéricas te dotan de un encanto sobrenatural. Como resultado, en cada prueba de Carisma que hagas obtienes un bonificador igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Además, ganas competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Interpretación o Persuasión.

GIRO SEDUCTOR
Rasgo de Errante Feérico de nivel 7

La magia de Feywild protege tu mente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen o te asusten.
Además, siempre que tú o una criatura que puedas ver a 120 pies o menos de ti tengáis éxito en una tirada de salvación para evitar que os hechicen o asusten, puedes usar tu reacción para obligar a otra criatura diferente que puedas ver a 120 pies o menos de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros.

REFUERZOS FEÉRICOS
Rasgo de Errante Feérico de nivel 11

Las cortes reales de Feywild te han bendecido con la ayuda de los seres feéricos, por lo que puedes invocar feérico (un conjuro que aparece en el capítulo 3). No cuenta para el total de conjuros de explorador que conoces y puedes lanzarlo sin ningún componente material. También puedes lanzarlo una vez sin ningún espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo tras finalizar un descanso largo.
Cuando empieces a lanzar el conjuro, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro es de 1 minuto para ese lanzamiento.

ERRANTE BRUMOSO
Rasgo de Errante Feérico de nivel 15

Puedes entrar y salir de Feywild para desplazarte en un abrir y cerrar de ojos: puedes lanzar paso brumoso sin gastar un espacio de conjuro. Puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.
Además, cada vez que lances paso brumoso, podrás elegir a una criatura voluntaria que puedas ver a 5 pies o menos de ti para que te acompañe. Dicha criatura se teletransportará a un espacio sin ocupar de tu elección a 5 pies o menos de tu espacio de destino.

GUARDAENJAMBRES

Me fascinan los insectos: organizados, incansables... Son como pequeños campeones especializados. Y alinear su sencilla y enfocada voluntad con la tuya: fabuloso. Eso sí, no quiero ni verlos en mi laboratorio.

TASHA

Algunos exploradores que sienten una conexión profunda con su entorno recurren a su vínculo mágico con el mundo para asociarse con un enjambre de espíritus de la naturaleza. El enjambre se torna una fuerza poderosa en la batalla, así como una compañía útil para el explorador. Algunos Guardaenjambres son parias



GNOMO
GUARDAENJAMBRES

o ermitaños que viven en soledad con los enjambres que los ayudan para no lidiar con el desasosiego que causan en los demás. Otros Guardaenjambres disfrutan creando comunidades dinámicas que trabajan para el beneficio mutuo de todos aquellos a los que consideran parte de su enjambre.

ENJAMBRE REUNIDO
Rasgo de Guardaenjambres de nivel 3

Un enjambre de espíritus de la naturaleza intangibles se ha vinculado contigo y puede ayudarte en la batalla. Hasta que mueras, el enjambre permanecerá en tu espacio, arrastrándose sobre tu cuerpo o volando y deslizándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Puedes determinar su aspecto a tu gusto o tirar un dado en la tabla "Aspecto del enjambre" para generarlo al azar.

ASPECTO DEL ENJAMBRE

Table with 2 columns: d4 and Aspecto. Rows include: 1 Enjambre de insectos, 2 Ramas marchitas diminutas, 3 Pájaros revoloteando, 4 Hadas juguetonas.

Una vez en cada uno de tus turnos, puedes hacer que el enjambre te ayude de una de las siguientes formas justo después de impactar a una criatura con un ataque:

- El objetivo del ataque recibe 1d6 de daño perforante del enjambre.
- El objetivo del ataque debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o el enjambre lo moverá hasta 15 pies horizontalmente en la dirección de tu elección.
- El enjambre te mueve 5 pies horizontalmente en la dirección de tu elección.

MAGIA DE GUARDAENJAMBRES

Rasgo de Guardaenjambres de nivel 3

Aprendes el truco *mano de mago* si no lo conoces ya. Cuando lo lanzas, la mano toma la forma de tu enjambre de espíritus de la naturaleza.

También aprendes un conjuro adicional de nivel 1 o superior cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, tal y como se muestra en la tabla “Conjuros de Guardaenjambres”. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de explorador, pero no cuentan para el total de conjuros de explorador que conoces.

CONJUROS DE GUARDAENJAMBRES

Nivel de explorador	Conjuro
3	<i>fuego feérico, mano de mago</i>
5	<i>telaraña</i>
9	<i>forma gaseosa</i>
13	<i>ojo arcano</i>
17	<i>plaga de insectos</i>

MAREA RETORCIDA

Rasgo de Guardaenjambres de nivel 7

Puedes concentrar parte de tu enjambre para que forme una masa concentrada que te eleve. Como acción adicional, consigues una velocidad volando de 10 pies y puedes levitar. Este efecto dura 1 minuto o hasta que quedes incapacitado.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ENJAMBRE PODEROSO

Rasgo de Guardaenjambres de nivel 11

Tu Enjambre Reunido se vuelve más poderoso:

- El daño del Enjambre Reunido aumenta a 1d8.
- Si una criatura falla su tirada de salvación para evitar que el Enjambre Reunido la mueva, puedes hacer que además quede derribada.
- Cuando el Enjambre Reunido te mueva, te concederá cobertura media hasta el principio de tu siguiente turno.

ES TU ENJAMBRE

El enjambre y los conjuros de un Guardaenjambres son reflejos del vínculo del personaje con ciertos espíritus de la naturaleza. Aprovecha la oportunidad para describir el enjambre y la magia del explorador en el juego. Por ejemplo, cuando tu explorador lance *forma gaseosa*, podría parecer que se disolviera en el enjambre, en vez de en una nube de bruma, o el conjuro *ojo arcano* podría crear una extensión de tu enjambre que espíe por ti. Esas descripciones no cambian los efectos de los conjuros, pero son una gran oportunidad para explorar la narrativa de tu personaje a través de las características de su clase. Para obtener más detalles sobre cómo personalizar tus conjuros, consulta la sección “Personalización de conjuros” del capítulo 3.

Además, recuerda que puedes personalizar el aspecto del enjambre como te apetezca y sin tener que limitarte a una única apariencia. El aspecto de los espíritus podría cambiar según el humor del explorador o en función de la época del año. ¡Tú decides!

DISPERSIÓN EN EL ENJAMBRE

Rasgo de Guardaenjambres de nivel 15

Puedes disolverte en tu enjambre para evitar el peligro. Cuando recibas daño, podrás usar tu reacción para concederte resistencia a ese daño. Te desvanecerás en tu enjambre y luego te teletransportarás a un espacio sin ocupar que puedas ver a 30 pies o menos de ti, donde reaparecerás con el enjambre.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

COMPAÑEROS DEL SEÑOR DE LAS BESTIAS

El Señor de las Bestias del *Player’s Handbook* forma un vínculo místico con un animal. Como alternativa, un Señor de las Bestias puede escoger el siguiente rasgo para formar un vínculo con una bestia primigenia especial.

COMPAÑERO PRIMIGENIO

Rasgo de Señor de las Bestias de nivel 3 que sustituye al rasgo Compañero del Explorador

Invocas mágicamente a una bestia primigenia que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. La bestia es amistosa contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Puedes elegir para ella uno de los siguientes perfiles: Bestia de Tierra Firme, Bestia de los Mares o Bestia del Cielo. En algunos casos, usará tu bonificador por competencia (BC). También eliges el tipo de animal que es la bestia, siempre y cuando sea coherente con su perfil. Sea cual sea el tipo que elijas, la bestia tiene marcas primigenias que indican su origen místico.

En combate, la bestia actúa durante tu turno. Se puede mover y usar su propia reacción, pero la única acción que hace es la de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que haga otra. Esa acción puede ser una de su perfil u otra. También puedes sacrificar uno de tus ataques cuando realices la acción de Atacar para ordenar a la bestia que haga la acción de Atacar. Si estás incapacitado, la bestia puede hacer cualquier acción que elija, no solo la de Esquivar.

Si la bestia ha muerto en la última hora, puedes usar tu acción para tocarla y gastar un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. La bestia volverá a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe recuperados.

Tras finalizar un descanso largo, puedes invocar a una bestia primigenia diferente. La nueva bestia aparecerá en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti y tú eliges su perfil y su aspecto. Si ya tienes una bestia por este rasgo, se desvanecerá cuando aparezca la nueva. La bestia también se desvanece si mueres.

BESTIA DE TIERRA FIRME

Bestia Mediana

Clase de Armadura: 13 + BC (armadura natural)
Puntos de golpe: 5 + cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de Dados de Golpe [d8] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia (BC): igual a tu bonificador

Carga. Si la bestia se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego impacta a ese objetivo con un ataque de maza a dos manos durante el mismo turno, el objetivo recibe 1d6 de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o será derribada.

Vínculo Primigenio. Puedes añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

ACCIONES

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d8 + 2 + BC de daño cortante.

BESTIA DEL CIELO

Bestia Pequeña

Clase de Armadura: 13 + BC (armadura natural)
Puntos de golpe: 4 + cuatro veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de Dados de Golpe [d6] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia (BC): igual a tu bonificador

Pasar Volando. La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Vínculo Primigenio. Puedes añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

ACCIONES

Desgarrar. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d4 + 3 + BC de daño cortante.

BESTIA DE LOS MARES

Bestia Mediana

Clase de Armadura: 13 + BC (armadura natural)
Puntos de golpe: 5 + cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de Dados de Golpe [d8] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 5 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia (BC): igual a tu bonificador

Anfibio. La bestia puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Vínculo Primigenio. Puedes añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

ACCIONES

Golpe vinculante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d6 + 2 + BC de daño contundente o perforante (a tu elección) y el objetivo se queda agarrado (CD para escapar igual a tu CD de salvación de conjuros). Hasta que finalice este agarre, la bestia no puede usar este ataque en otro objetivo.



GUERRERO

La clase guerrero recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como guerrero. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

OPCIONES DE ESTILO DE COMBATE

Rasgo de guerrero de nivel 1

Cuando eliges un Estilo de Combate, se añaden los siguientes estilos a tu lista de opciones.

COMBATE CON ARMAS ARROJADIZAS

Puedes desenvainar un arma que tenga la propiedad "arrojadiza" como parte del ataque que realizas con el arma.

Además, cuando impactas con un ataque a distancia con un arma arrojadiza, obtienes un bonificador de +2 a la tirada de daño.

COMBATE SIN ARMAS

Al impactar, tus ataques sin armas causan un daño contundente igual a $1d6 +$ tu modificador por Fuerza. Si al hacer la tirada de ataque no estás empuñando armas ni un escudo, el $d6$ se convierte en $1d8$.

Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes infligir $1d4$ de daño contundente a una criatura a la que tengas agarrada.

INTERCEPCIÓN

Cuando una criatura que puedas ver impacte con un ataque a un objetivo que esté a 5 pies o menos de ti y no seas tú, puedes utilizar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en $1d10 +$ tu bonificador por competencia (hasta un mínimo de 0 de daño). Para usar esta reacción, debes estar empuñando un escudo o un arma sencilla o marcial.

LUCHA A CIEGAS

Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.

UN JOVEN GUERRERO EN UN COMBATE DE ENTRENAMIENTO CON UN INSTRUCTOR.



TÉCNICA SUPERIOR

Aprendes una maniobra de tu elección de entre las disponibles para el arquetipo Maestro del Combate. Si una maniobra que usas obliga a tu objetivo a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, la CD de la tirada de salvación será 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (a tu elección).

Obtienes un dado de supremacía, 1d6, que se añade a cualquier cantidad de dados de supremacía que pudieras tener ya. Puedes usar este dado para ejecutar tus maniobras y se gastará cuando lo uses. Recuperas todos los dados de supremacía tras finalizar un descanso corto o largo.

VERSATILIDAD MARCIAL

Rasgo de guerrero de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las cosas que se explican a continuación, ya que cambias el enfoque de tu entrenamiento marcial:

- Sustituir un Estilo de Combate que conoces por otro disponible para los guerreros.
- Si conoces alguna maniobra del arquetipo Maestro del Combate, puedes sustituir una que conozcas por otra diferente.

OPCIONES DE MANIOBRAS

Si puedes usar maniobras, las siguientes se agregan a la lista de opciones que tienes disponibles. Las maniobras están disponibles para los Maestros del Combate, pero también para los personajes que tengan un rasgo especial, como el estilo de combate Técnica Superior o la dote Versado en las Armas.

ATAQUE Y AGARRE

Justo después de impactar a una criatura en tu turno con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de supremacía e intentar agarrarla como acción adicional (consulta las reglas sobre agarrar en el *Player's Handbook*). Añade el dado de supremacía a tu prueba de Fuerza (Atletismo).

CAMBIO DE POSICIÓN VENTAJOSO

Si en tu turno estás a 5 pies o menos de una criatura, puedes gastar un dado de supremacía y cambiar tu posición por la de ella, siempre que gastes al menos 5 pies de movimiento y que esa criatura acceda voluntariamente y no esté incapacitada. Este movimiento no provocará ataques de oportunidad.

Tira el dado de supremacía. Hasta el principio de tu siguiente turno, tú o la otra criatura (a tu elección) obtenéis un bonificador a la CA igual al resultado.

EMBOSCADA

Cuando haces una prueba de Destreza (Sigilo) o una tirada de iniciativa, puedes gastar un dado de supremacía y añadirlo a la tirada, siempre que no estés incapacitado.

EVALUACIÓN TÁCTICA

Cuando haces una prueba de Inteligencia (Investigación), Inteligencia (Historia) o Sabiduría (Perspicacia), puedes gastar un dado de supremacía y añadirlo a la prueba de característica.

LANZAMIENTO RAUDO

Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía y hacer un ataque a distancia con un arma que tenga la propiedad "arrojadiza". Puedes desenvainar el arma como parte de este ataque. Si impactas, añade el dado de supremacía a la tirada de daño del arma.

PRESENCIA IMPONENTE

Cuando haces una prueba de Carisma (Intimidación), Carisma (Interpretación) o Carisma (Persuasión), puedes gastar un dado de supremacía y añadirlo a la prueba de característica.

PRESTEZA

Cuando una criatura que puedas ver pase a estar al alcance del arma cuerpo a cuerpo que estés empuñando, puedes usar tu reacción para gastar un dado de supremacía y atacar a la criatura con esa arma. Si el ataque impacta, añade el dado de supremacía a la tirada de daño del arma.

ARQUETIPOS MARCIALES

En el nivel 3, el guerrero obtiene el rasgo Arquetipo Marcial, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Guerrero Psiónico y Caballero Rúnico.

CABALLERO RÚNICO

Estás investigando artes ancestrales y dibujando runas.
¡Admite ya que quieres ser bruja!

TASHA

Los Caballeros Rúnicos mejoran su destreza marcial con el poder sobrenatural de las runas, una práctica antigua originaria de los gigantes. Los talladores de runas pueden pertenecer a cualquier familia de los gigantes, y probablemente hayas aprendido tu estilo directa o indirectamente de uno de estos artesanos místicos. Independientemente de si encontraste la obra de un gigante tallada en una colina o una cueva, aprendiste las runas de un erudito o conociste al gigante en persona, has estudiado el arte de los gigantes y has aprendido a aplicar runas mágicas para potenciar tu equipo.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Obtienes competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir en gigante.



CABALLERO
RÚNICO ORCO

TALLADOR DE RUNAS
Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las descritas más adelante; además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una runa que ya conoces por otra distinta de este rasgo. Aprendes runas adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla “Runas conocidas”.

RUNAS CONOCIDAS

Nivel de guerrero	Número de runas
3	2
7	3
10	4
15	5

Tras finalizar un descanso largo, puedes tocar un número de objetos igual a la cantidad de runas que conoces y grabar una runa diferente en cada uno de ellos. El objeto debe ser un arma, una armadura, un escudo, una joya o cualquier otra cosa que puedas llevar puesta o sostener en la mano. La runa estará activa en el objeto hasta que finalices un descanso largo y ningún objeto puede tener más de una runa a la vez.

Cuando aprendas una runa, elige una de las que se detallan más adelante. Si una runa tiene un requisito de nivel, debes tener al menos dicho nivel en esta clase para aprenderla. Si una runa obliga a hacer una tirada de salvación, tu CD de salvación de magia rúnica es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Constitución.

Runa de las Nubes. Esta runa emula la magia de engaño utilizada por algunos gigantes de las nubes. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Juego de manos) y Carisma (Engaño).

Además, si una tirada de ataque os impacta a ti o a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti, podrás usar tu reacción para invocar la runa y elegir una criatura diferente a 30 pies o menos de ti que no sea el atacante. La criatura elegida se convierte en el objetivo del ataque, utilizando el mismo resultado. Esta magia puede transferir los efectos del ataque independientemente del alcance de dicho ataque. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Fuego. La magia de esta runa canaliza la artesanía magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tu bonificador por competencia se duplicará para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.

Además, cuando impactes a una criatura con un ataque con arma, podrás invocar la runa para hacer aparecer unos grilletes de fuego: el objetivo recibirá 2d6 de daño de fuego adicional y deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedará apresado durante 1 minuto. Mientras esté apresado por los grilletes, el objetivo recibirá 2d6 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará de los grilletes. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Escarcha. La magia de esta runa evoca el poder de las criaturas que sobreviven en los parajes invernales, como los gigantes de escarcha. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Trato con Animales) y Carisma (Intimidación).

Además, podrás invocar la runa como acción adicional para aumentar tu resistencia. Durante 10 minutos, obtendrás un bonificador de +2 a todas las pruebas de característica y las tiradas de salvación que usen Fuerza o Constitución. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Piedra. La magia de esta runa canaliza la sensatez habitual de los gigantes de piedra. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y poseerás visión en la oscuridad hasta 120 pies.

Además, cuando una criatura que puedas ver termine su turno a 30 pies o menos de ti, podrás usar tu reacción para invocar esta runa y obligar a esa criatura a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, quedará

hechizada durante 1 minuto. Mientras esté hechizada de esta manera, la criatura tendrá una velocidad de 0 y quedará incapacitada, sumiéndose en un estado de estupor. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de las Colinas (nivel 7 o superior). La magia de esta runa otorga una resistencia que recuerda a la de los gigantes de las colinas. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te envenenen y poseerás resistencia al daño de veneno.

Además, podrás invocar la runa como acción adicional para obtener resistencia al daño contundente, perforante y cortante durante 1 minuto. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de las Tormentas (nivel 7 o superior). Esta runa te permite ver el futuro como si fueras un vidente de los gigantes de las tormentas. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) y no podrás sorprenderte a menos que estés incapacitado.

Además, podrás invocar la runa como acción adicional para entrar en un estado profético durante 1 minuto o hasta que quedes incapacitado. Hasta que termine el estado, cuando tú o una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti haga una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes usar tu reacción para hacer que la tirada tenga ventaja o desventaja. Cuando invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

FUERZA DE LOS GIGANTES

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Has aprendido a imbuirte de la fuerza de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto:

- Si tu tamaño es menor que Grande, te vuelves Grande, y también todo lo que lleves puesto. Si no tienes espacio para hacerte Grande, tu tamaño no cambia.
- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Una vez en cada uno de tus turnos, uno de tus ataques con arma o un ataque sin armas puede infligir 1d6 de daño adicional a un objetivo si impacta.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ESCUDO RÚNICO

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 7

Aprendes a invocar tu magia rúnica para proteger a tus aliados. Si una tirada de ataque impacta contra otra criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para obligar al atacante a volver a tirar un d20 y usar el nuevo resultado.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ESTATURA IMPONENTE

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 10

La magia de tus runas te altera permanentemente. Cuando obtengas este rasgo, tira 3d4. Creces un número de pulgadas igual al resultado obtenido.

Además, el daño adicional que infliges con tu rasgo Fuerza de los Gigantes aumentará a 1d8.

MAESTRO RÚNICO

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 15

Puedes invocar dos veces en lugar de una las runas que conoces del rasgo Tallador de Runas y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

COLOSO RÚNICO

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 18

Aprendes a amplificar tu transformación rúnica. Como resultado, el daño adicional que infliges con el rasgo Fuerza de los Gigantes aumentará a 1d10. Además, cuando usas este rasgo, tu tamaño puede aumentar a Enorme y, mientras tengas ese tamaño, tu alcance aumentará en 5 pies.

GUERRERO PSIÓNICO

¿Mejor cerebro que fuerza? ¿Mejor mente que materia? Estos astutos guerreros saben que la respuesta correcta es: "¿Y por qué no ambas cosas?".

TASHA

Estos guerreros, sensibles al poder psiónico, aumentan su poder físico imbuyendo los golpes de sus armas con energía psiónica, propinando latigazos telequinéticos y creando barreras de fuerza mental. Muchos githyanki se entrenan para convertirse en este tipo de guerreros, al igual que algunos de los altos elfos más disciplinados. En el mundo de Eberron, muchos jóvenes kalashtar sueñan con convertirse en Guerreros Psiónicos.

Como Guerrero Psiónico, es posible que hayas perfeccionado tus habilidades psiónicas a través de la autodisciplina, que las hayas desbloqueado bajo la tutela de un maestro o que las hayas pulido en una academia dedicada a desarrollar las capacidades ofensivas y defensivas de la mente.

PODER PSIÓNICO

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 3

Albergas una fuente de energía psiónica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psiónicos que posees, que se explican debajo.



GUERRERO
PSIÓNICO ALTO ELFO

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, tal y como se especifica en la correspondiente descripción, por lo que no podrás usar un poder que te obligue a usar un dado si ya los has gastado todos. Recuperas todos los dados de Energía Psiónica tras finalizar un descanso largo. Además, como acción adicional, puedes recuperar un dado de Energía Psiónica gastado, pero no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de Energía Psiónica aumenta: en el nivel 5 (d8), en el 11 (d10) y en el 17 (d12).

Los poderes especificados a continuación usan tus dados de Energía Psiónica.

Campo Protector. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para gastar un dado de Energía Psiónica; tira el dado y reduce el daño recibido en una cantidad igual al resultado más tu modificador por Inteligencia (el daño se reduce en 1 como mínimo), ya que creas un escudo momentáneo de fuerza telequinética.

Golpe Psiónico. Puedes impulsar tus armas con fuerza psiónica. Una vez en cada uno de tus turnos, inmediatamente después de impactar a un objetivo que esté a 30 pies o menos de ti con un ataque e infligirle daño con un arma, puedes gastar un dado de Energía

Psiónica, tirarlo e infligir una cantidad de daño de fuerza al objetivo igual al resultado más tu modificador por Inteligencia.

Movimiento Telequinético. Puedes mover objetos o criaturas con la mente. Como acción, eliges como objetivo a un objeto suelto Grande o más pequeño o a una criatura voluntaria que no seas tú. Si puedes ver el objetivo y está a 30 pies o menos de ti, puedes moverlo hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Como alternativa, si se trata de un objeto Diminuto, puedes moverlo hacia tu mano o desde ella. En cualquiera de los dos casos, puedes mover el objetivo horizontalmente, verticalmente o una combinación de ambos. Cuando realices esta acción, no podrás volver a hacerla hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

ADEPTO TELEQUINÉTICO

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 7

Has dominado nuevas formas de usar tus habilidades telequinéticas, que se detallan a continuación.

Salto Psiónico. Como acción adicional, puedes impulsar tu cuerpo con la mente. Hasta el final de ese turno, obtienes una velocidad volando igual al doble de tu velocidad caminando. Cuando realices esta acción adicional, no podrás volver a hacerla hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

Empujón Telequinético. Cuando infliges daño a un objetivo con tu Golpe Psiónico, puedes obligarlo a hacer una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia. Si la falla, podrás derribarlo o moverlo horizontalmente hasta 10 pies en cualquier dirección.

MENTE ROBUSTA

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 10

La energía psiónica que fluye en ti ha reforzado tu mente. Tienes resistencia al daño psíquico. Además, si comienzas tu turno hechizado o asustado, puedes gastar un dado de Energía Psiónica y poner fin a todos los efectos que te causen dichos estados.

BASTIÓN DE FUERZA

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 15

Puedes protegerte a ti mismo y a los demás con fuerza telequinética. Como acción adicional, puedes elegir a una cantidad de criaturas (que puede incluirte a ti) que puedas ver a 30 pies o menos de ti igual a tu modificador por Inteligencia o menos (mínimo una criatura). Cada una de las criaturas elegidas queda protegida por una cobertura media durante 1 minuto o hasta que quedes incapacitado.

Cuando realices esta acción adicional, no podrás volver a hacerla hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

MAESTRO TELEQUINÉTICO

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 18

Pocos pueden igualar tu capacidad de mover criaturas y objetos con la mente. Puedes lanzar el conjuro *telequinesis* sin necesidad de componentes y tu aptitud mágica para el hechizo es Inteligencia. En cada uno de tus turnos en los que te estés concentrando en el conjuro, incluido el turno en el que lo lances, podrás realizar un ataque con un arma como acción adicional.

Cuando lances este conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a lanzarlo.

CREACIÓN DE UN MAESTRO DEL COMBATE

El Maestro del Combate, una de las opciones de Arquetipo Marcial del *Player's Handbook*, muestra lo versátil que puede ser un guerrero. Combinar un conjunto de maniobras con un Estilo de Combate y diversas dotes te permite crear muchos tipos de guerreros diferentes, cada uno con su propia esencia y estilo de juego. A continuación se presentan opciones para crear diversos tipos de Maestro del Combate, cada uno inspirado en un tipo de guerrero diferente.

Cada una de estos tipos incluye sugerencias de estilos de lucha, maniobras y dotes. Esas sugerencias son del *Player's Handbook*, excepto las que tienen un asterisco, que son opciones que se han introducido en este libro.

ARQUERO

Estilo de Combate: Tiro con Arco

Maniobras: Ataque y Desarme, Ataque y Distracción, Ataque Preciso

Dotes: Tirador de Primera

Prefieres luchar contra enemigos desde la lejanía, confiando en que una flecha, una jabalina o el proyectil de una honda bien dirigidos pongan fin al combate sin que tus enemigos puedan siquiera reaccionar. Basas tu estilo de lucha en la puntería y seguramente suscribas la máxima de que "los que confían en la espada mueren por el arco".

CAMORRISTA

Estilo de Combate: Lucha a Ciegas*, Combate con Dos Armas, Combate sin Armas*

Maniobras: Emboscada*, Ataque y Desarme, Finta, Ataque y Empujón, Ataque y Derribo

Dotes: Atleta, Resistente, Apresador, Resiliente, Maestro en Escudos, Matón de Taberna, Duro

Te sientes como pez en el agua cuando las botellas empiezan a romperse y las sillas comienzan a volar. Nada te gusta más que una buena pelea y no hay duda de que te has visto envuelto en unas cuantas.

Puede que hayas tenido que aprender a luchar por tu cuenta, y te dirán que no tienes técnica y juegas sucio, pero sigues vivo.

DUELISTA

Estilo de Combate: Duelo, Combate con Dos Armas

Maniobras: Juego de Pies Evasivo, Finta, Arremetida, Parada, Ataque Preciso, Contraataque

Dotes: Duelista Defensivo, Combatiente con Dos Armas, Observador, Atacante Salvaje, Maestro de Armas

Consideras el duelo como una tradición honorable, una prueba de habilidad e ingenio que honra a quienes logran derrotar a un enemigo ateniéndose a las normas del combate. Tu afán de mejora es una pasión que te consume y te inspiras en la pericia de los maestros que te han precedido, mientras sigues entrenando para perfeccionar tu técnica.

ESTRATEGA

Estilo de Combate: Defensa

Maniobras: Orden de Ataque, Presencia Imponente*, Ataque y Maniobra, Reagrupar, Evaluación Táctica*

Dotes: Líder Inspirador, Mente Aguda, Lingüista

Para ti, las batallas se asemejan a una partida de ajedrez. Entiendes que la fuerza y la velocidad son importantes en combate, pero se necesita intelecto y experiencia para saber cómo aplicarlas mejor. Ahí es donde entras en juego tú.

EXPERTO EN ESCARAMUZAS

Estilo de Combate: Tiro con Arco, Combate con Armas Arrojadizas*

Maniobras: Emboscada*, Cambio de Posición Ventajoso*, Ataque y Distracción, Lanzamiento Rauda*

Dotes: Alerta, Combatiente con Dos Armas, Móvil, Acechador

Te creces con el caos de la batalla. Aprovechas tu movilidad y tu versatilidad en combate para debilitar a las fuerzas enemigas y romper su formación. Los planes de los enemigos suelen venirse abajo en cuanto apareces tú.

FLANQUEADOR

Estilo de Combate: Tiro con Arco

Maniobras: Emboscada*, Ataque y Distracción, Ataque Provocador, Ataque Preciso, Lanzamiento Rauda*

Dotes: Alerta, Experto en Ballestas, Combatiente Montado, Observador, Tirador de Primera

Para ti, la silla de montar representa la libertad y tu montura, un compañero. Cargar hacia el combate apresuradamente es una táctica burda y propia de patanes. Prefieres la movilidad y la distancia y optas por encontrar posiciones ventajosas que te permitan enfrentarte a los enemigos a todo galope mientras esquivas las amenazas más peligrosas.



GUERRERO DE ASALTO

GLADIADOR

Estilo de Combate: Defensa, Combate con Dos Armas

Maniobras: Ataque Provocador, Ataque Amenazador, Ataque de Barrido, Ataque y Derribo

Dotes: Atleta, Atacante a la Carga, Combatiente con Dos Armas, Resistente, Apresador, Atacante Salvaje, Duro, Maestro de Armas

Has luchado para entretener a multitudes, ya sea por diversión o como castigo. A lo largo de tu trayectoria has aprendido a usar todo tipo de armas para enfrentarte a toda clase de adversarios. Eres práctico, pero efectista, y sabes cómo infundir miedo para sacar ventaja durante un combate.

GUARDAESPALDAS

Estilo de Combate: Intercepción*, Protección

Maniobras: Cambio de Posición Ventajoso*, Ataque y Desarme, Ataque Provocador, Ataque y Agarre*

Dotes: Alerta, Observador, Centinela, Duro

El amor, el dinero o alguna otra obligación te motivan a interponerte entre los peligros y la persona a la que juraste proteger. Ha perfeccionado tu capacidad de detectar posibles amenazas y de salir airoso de situaciones peliagudas.

GUERRERO DE ASALTO

Estilo de Combate: Combate con Armas a Dos Manos

Maniobras: Ataque Amenazador, Ataque y Empujón, Ataque de Barrido

Dotes: Atacante a la Carga, Maestro en Armas Pesadas, Maestro en Armaduras Pesadas

La sutileza no es lo tuyo. Te han entrenado para irrumpir en la batalla, atravesar las líneas enemigas y aplicar una presión tremenda rápidamente. Quienes te ignoran en combate lo hacen bajo su propio riesgo.

HOPLITA

Estilo de Combate: Defensa, Combate con Armas Arrojadizas*

Maniobras: Presteza*, Arremetida, Parada, Ataque Preciso

Dotes: Atleta, Apresador, Maestro en Armas de Asta, Centinela, Maestro en Escudos

Con tu escudo y tu lanza en ristre, sigues los pasos de los héroes de antaño. Confías en la disciplina y la capacidad física para superar situaciones difíciles. Siempre estás a la altura de la situación, ya sea luchando en las filas de un ejército junto a tus camaradas o actuando como guerrero solitario.

LANCERO

Estilo de Combate: Duelo

Maniobras: Arremetida, Ataque Amenazador, Ataque Preciso, Ataque y Empujón

Dotes: Maestro en Armaduras Pesadas, Combatiente Montado, Atacante Salvaje

Cuando llaman a la caballería, te llaman a ti. Cabalgas para empapar la punta de tu arma de la sangre de tus enemigos. Cuando cargas, el suelo tiembla y solo los golpes más poderosos pueden frenarte.

PÚGIL

Estilo de Combate: Combate sin Armas*

Maniobras: Ataque y Desarme, Juego de Pies Evasivo, Ataque y Agarre*, Ataque Amenazador, Ataque y Empujón, Contraataque, Ataque y Derribo

Dotes: Atleta, Resistente, Apresador, Atacante Salvaje, Matón de Taberna

Otros dependen del acero, pero a ti te basta con los puños. Gracias a tu entrenamiento o tu experiencia, has desarrollado una técnica magistral que te permite superar a un enemigo en combates a corta distancia.



HECHICERO

La clase hechicero recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como hechicero. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

UN HECHICERO USA
CONJURO TRANSMUTADO.

CONJUROS DE HECHICERO ADICIONALES

Rasgo de hechicero de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de hechicero del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar* para todo también ofrece más conjuros.

TRUCO (NIVEL 0)

Atracción del relámpago*
Estallido de espadas*
Filo atronador*
Filo de llamas verdes*
Fragmento mental*

NIVEL 1

Brebaje cáustico de Tasha*
Grasa

NIVEL 2

Arma mágica
Esfera de llamas
Hoja de fuego
Látigo mental de Tasha*

NIVEL 3

Fortaleza del intelecto*
Toque vampírico

NIVEL 4

Escudo de fuego

NIVEL 5

Mano de Bigby

NIVEL 6

Apariencia espectral de Tasha*
De la carne a la piedra
Esfera congelante de Otiluke

NIVEL 7

Sueño del velo azul*

NIVEL 8

Semiplano

NIVEL 9

Hoja de desastre*

OPCIONES DE METAMAGIA

Rasgo de hechicero de nivel 3

Si eliges opciones de Metamagia, tienes acceso a las siguientes opciones adicionales.

CONJURO BUSCADOR

Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado.

Puedes usar Conjuro Buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de Metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

CONJURO TRANSMUTADO

Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno y trueno.



ALMA MECÁNICA HUMANO

VERSATILIDAD HECHICERA

Rasgo de hechicero de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las cosas que se explican a continuación, lo que representa que la magia de tu interior fluye de nuevas formas:

- Sustituir una de las opciones que hayas elegido para el rasgo Metamagia por otra opción distinta de Metamagia que tengas a tu disposición.
- Sustituir un truco aprendido del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de hechicero.

GUÍA MÁGICA

Rasgo de hechicero de nivel 5

Puedes aprovechar tu propio manantial interior de magia para intentar conjurar un éxito a partir de un fracaso. Si realizas una tirada de prueba de característica y fallas, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado, lo que puede convertir el fallo en un éxito.

ORIGEN MÁGICO

En el nivel 1, un hechicero obtiene el rasgo Origen Mágico, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Mente Aberrante y Alma Mecánica.

ALMA MECÁNICA

No suelo decirle a la gente que hablo modron porque, invariablemente, quieren aprender a decir tacos, así que vamos a zanjar el asunto desde ya.

Primera lección: "bip bup" y otras ordinariieces.

TASHA

La fuerza cósmica del orden te ha imbuido de magia. Ese poder surge de Mechanus o de un reino similar, un plano de existencia modelado enteramente por la eficacia de la mecánica de un reloj. O tú o alguien de tu linaje habéis debido enredaros en las maquinaciones de los modrones, los organizados seres que habitan Mechanus. Incluso es posible que un antepasado tuyo participase en la Gran Marcha Modron. Sea cual sea su origen en tu caso, el poder del orden puede parecerle extraño a otros, pero, para ti, forma parte de un inmenso y glorioso sistema.

MAGIA MECÁNICA

Rasgo de Alma Mecánica de nivel 1

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Conjuros Mecánicos". Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces.

Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás sustituir uno de los conjuros ganados de este rasgo por otro del mismo nivel. El nuevo conjuro debe ser de abjuración o transmutación y aparecer en la lista de conjuros de hechicero, brujo o mago.

CONJUROS MECÁNICOS

Nivel de hechicero	Conjuros
1	alarma, protección contra el bien y el mal
3	auxilio, restablecimiento menor
5	disipar magia, protección contra energía
7	invocar autómata (un conjuro que aparece en el capítulo 3), libertad de movimiento
9	muro de fuerza, restablecimiento mayor

Además, consulta la tabla "Manifestaciones del Orden" y elige o determina aleatoriamente el modo en que quieres que se manifieste tu conexión con el orden mientras lanzas cualquiera de tus conjuros de hechicero.

MANIFESTACIONES DEL ORDEN

d6 Manifestación

- 1 Unos engranajes espectrales levitan tras de ti.
- 2 Las manecillas de un reloj giran en tus ojos.
- 3 Tu piel resplandece con un brillo metálico.
- 4 Objetos geométricos y ecuaciones flotantes recubren tu cuerpo.
- 5 Tu canalizador mágico adopta temporalmente la forma de un mecanismo de relojería Diminuto.
- 6 Tanto tú como aquellos afectados por tu magia podéis escuchar el tictac de los engranajes o el timbre de un reloj.

RESTABLECER EQUILIBRIO

Rasgo de Alma Mecánica de nivel 1

Tu conexión con el plano del orden absoluto te permite equalizar momentos caóticos. Cuando una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti esté a punto de tirar un d20 con ventaja o desventaja, puedes usar tu reacción para impedir que la tirada tenga ventaja y desventaja.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

BASTIÓN DE LA LEY

Rasgo de Alma Mecánica de nivel 6

Puedes acceder a la gran ecuación de la existencia para imbuir a una criatura de un escudo resplandeciente de orden. Como acción, puedes gastar de 1 a 5 puntos de hechicería para crear una protección mágica a tu alrededor o alrededor de otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La protección durará hasta que finalices un descanso largo o hasta que vuelvas a usar este rasgo.

Esta protección está representada por un número de d8 igual a la cantidad de puntos de hechicería gastados para crearla. Si la criatura protegida recibe daño, puede gastar varios de esos dados, tirarlos y restar el resultado del daño recibido.

TRANCE DE ORDEN

Rasgo de Alma Mecánica de nivel 14

Obtienes la capacidad de alinear tu consciencia con los infinitos cálculos de Mechanus. Como acción adicional, puedes entrar en este estado durante 1 minuto.

Mientras dure, las tiradas de ataque contra ti no podrán tener ventaja y siempre que realices una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

Cuando uses esta acción adicional, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para volver a usarla.

CABALGATA MECÁNICA

Rasgo de Alma Mecánica Nivel 18

Invocas espíritus del orden para acabar con el desorden que te rodea. Como acción, invocas los espíritus en un cubo de 30 pies que se origina en ti. Los espíritus tienen aspecto de modrones o de otros autómatas de tu elección. Los espíritus son intangibles e invulnerables y crean los siguientes efectos dentro del cubo antes de desvanecerse:

- Los espíritus permiten recuperar hasta 100 puntos de golpe, repartidos como tú elijas entre una cantidad de criaturas de tu elección que estén en el cubo.
- Todos los objetos dañados enteramente que estén en el cubo se reparan al instante.
- Se acaban todos los conjuros de nivel 6 o inferior sobre criaturas u objetos de tu elección que estén en el cubo.

Cuando uses esta acción, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 7 puntos de hechicería para volver a usarla.

MENTE ABERRANTE

Tentáculos, poderes psíquicos, seres de más allá de las estrellas... La pesadilla de una persona es el sueño de otra.

TASHA

Una influencia alienígena ha atrapado tu mente entre sus zarcillos, otorgándote poder psiónico. Ahora puedes tocar otras mentes con ese poder y alterar el mundo que te rodea usándolo para controlar la energía mágica del multiverso. ¿Conseguirás que este poder brille como una baliza de esperanza que marque el camino a los demás? ¿O sembrarás el terror entre aquellos que sientan la puñalada de tu mente y presencien las extrañas manifestaciones de tu poder?

Como hechicero de Mente Aberrante, tú decides cómo has adquirido tus poderes. ¿Naciste con ellos? ¿O un evento posterior en el transcurso de tu vida te hizo abrir los ojos a la consciencia psiónica? Consulta la tabla "Orígenes Aberrantes" para determinar el posible origen de tu poder.

ORÍGENES ABERRANTES

d6 Origen

- 1 Sufriste una exposición a la influencia distorsionadora del Reino Lejano. Tienes el convencimiento de que hay un tentáculo creciendo en tu interior, pero nadie más puede verlo.
- 2 Un viento psíquico del Plano Astral te insufló energía psiónica. Cuando usas tus poderes, unas leves motas de luz resplandecen a tu alrededor.
- 3 En cierta ocasión, sufriste los poderes de dominación de un aboleth, lo que dejó una astilla psíquica en tu mente.
- 4 Te implantaron un renacuajo azotamentes, pero la ceremorfosis nunca llegó a completarse. Y ahora su poder psiónico es tuyo. Cuando lo usas, tu cuerpo brilla con una extraña mucosa.
- 5 En tu infancia, tenías un amigo imaginario semejante a un flumph o a una extraña criatura con aspecto de ornitorrinco. Un día, te otorgó poderes psiónicos, que han resultado no ser tan imaginarios.
- 6 Tus pesadillas te susurran la terrible verdad: tus poderes psiónicos no son realmente tuyos. ¡Los obtienes de tu gemelo parásito!

CONJUROS PSIÓNICOS

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 1

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla “Conjuros Psiónicos”. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces.

Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás sustituir uno de los conjuros ganados de este rasgo por otro del mismo nivel. El nuevo conjuro debe ser de adivinación o encantamiento y aparecer en la lista de conjuros de hechicero, brujo o mago.

CONJUROS PSIÓNICOS

Nivel de hechicero	Conjuros
1	<i>brazos de Hadar, fragmento mental, susurros discordantes</i>
3	<i>calmar emociones, detectar pensamientos</i>
5	<i>hambre de Hadar, recado</i>
7	<i>invocar aberración</i> (un conjuro que aparece en el capítulo 3), <i>tentáculos negros de Evard</i>
9	<i>enlace telepático de Rary, telequinesis</i>



MENTE ABERRANTE
TIEFLING

HABLA TELEPÁTICA

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 1

Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podréis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por Carisma (mínimo de 1 milla). Para entenderos, debéis hablaros mentalmente en un idioma que ambos conozcáis.

La conexión telepática dura un número de minutos igual a tu nivel de hechicero. Terminará si quedas incapacitado o mueres, o si usas esta característica para formar una conexión con una criatura distinta.

HECHICERÍA PSIÓNICA

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 6

Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior de tu rasgo Conjuros Psiónicos, puedes hacerlo gastando un espacio de conjuro de la forma normal o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel

del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no requerirá componentes verbales ni somáticos, ni tampoco componentes materiales, a menos que el propio conjuro los consuma.

DEFENSAS PSÍQUICAS

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 6

Obtienes resistencia al daño psíquico y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te asusten o te hechicen.

REVELACIÓN EN CARNE

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 14

Puedes desatar la aberrante verdad que se esconde en tu interior. Como acción adicional, puedes gastar 1 o más puntos de hechicería para transformar mágicamente tu cuerpo durante 10 minutos. Por cada punto de hechicería que gastes, podrás obtener uno de los beneficios que se indican a continuación, a tu elección, y sus efectos durarán hasta que la transformación finalice:

- Puedes ver a cualquier criatura invisible a que esté 60 pies o menos de ti, siempre que no esté tras una cobertura completa. Además, tus ojos se volverán negros o se convertirán en zarcillos sensoriales serpenteantes.
- Obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando vuelas, tu piel resplandece recubierta de mucosa o brilla con una luz espectral.
- Obtienes una velocidad nadando igual al doble de tu velocidad caminando y puedes respirar bajo el agua. Además, te crecen agallas en el cuello o se despliegan tras tus orejas, te salen membranas entre los dedos o te brotan cilios que se retuercen y atraviesan tu ropa.
- Tu cuerpo, junto con cualquier equipo que vistas o lleves contigo, se vuelve baboso y maleable. Puedes colarte por cualquier espacio hasta de 1 pulgada de ancho sin tener que apretarte y puedes gastar 5 pies de movimiento para escapar de limitaciones no mágicas o de estar agarrado.

IMPLOSIÓN DEFORMADORA

Rasgo de Mente Aberrante de nivel 18

Puedes liberar tu poder aberrante en forma de una anomalía que distorsiona el espacio. Como acción, puedes teletransportarte a un espacio sin ocupar que puedas ver a 120 pies o menos de ti. Inmediatamente después de que desaparezcas, cada criatura que esté a 30 pies o menos del espacio que hayas abandonado deberán realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, recibirá 3d10 de daño de fuerza y será arrastrada directamente al espacio que hayas abandonado, acabando en un espacio sin ocupar lo más cercano posible a tu espacio anterior. Si la supera, recibirá la mitad de daño y no será arrastrada.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para volver a usarlo.



MAGO

La clase mago recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como mago. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

CONJUROS DE MAGO ADICIONALES

Rasgo de mago de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de mago del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Se indica la escuela mágica de cada conjuro. Además, si un conjuro se puede lanzar como un ritual, aparecerá marcado como tal. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar para todo* también ofrece más conjuros.

TRUCO (NIVEL 0)

*Atracción del relámpago** (evoc.)
*Estallido de espadas** (conj.)
*Filo atronador** (evoc.)
*Filo de llamas verdes** (evoc.)
*Fragmento mental** (encan.)

NIVEL 1

*Brebaje cáustico de Tasha** (evoc.)

NIVEL 2

Augurio (adiv., ritual)
*Látigo mental de Tasha** (encan.)
Potenciar característica (trans.)

NIVEL 3

*Fortaleza del intelecto** (abjur.)
Hablar con los muertos (nigro.)
*Invocar engendro de las sombras** (conj.)
*Invocar feérico** (conj.)
*Invocar muerto viviente** (conj.)
*Mortaja espiritual** (nigro.)

NIVEL 4

Adivinación (adiv., ritual)
*Invocar aberración** (conj.)
*Invocar autómatas** (conj.)
*Invocar elemental** (conj.)

NIVEL 6

Apariencia espectral
*de Tasha** (trans.)

*Invocar infernal** (conj.)

NIVEL 7

*Sueño del velo azul** (conj.)

NIVEL 9

*Hoja de desastre** (conj.)

FÓRMULAS DE TRUCOS

Rasgo de mago de nivel 3

Has inscrito una serie de fórmulas arcanas en tu libro de conjuros que puedes usar para formular un truco en tu mente. Tras finalizar un descanso largo, si consultas esas fórmulas en tu libro de conjuros, podrás sustituir un truco de mago que conozcas por otro truco de la lista de conjuros de mago.

TRADICIONES ARCANAS

En el nivel 2, el mago obtiene el rasgo Tradición Arcana, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Canto de la Hoja y Orden de los Escribas.

CANTO DE LA HOJA

Frente al infinito torrente de posibilidades mágicas, muchos magos sufren una crisis de identidad.

Hay quienes la superan, hay otros que no e incluso los hay que se hacen bardos espadachines.

TASHA

Los hojacantantes dominan una tradición de la magia que incorpora el manejo de la espada y el baile. Originalmente creada por elfos, esta tradición ya la han adoptado otras razas, que respetan las costumbres élficas y las amplían.

En combate, un hojacantante usa una serie de intrincadas y elegantes maniobras que mantienen a raya el peligro y le permiten canalizar la magia en ataques devastadores y una astuta defensa. Muchos de los que han observado a un hojacantante en acción recuerdan su actuación como una de las experiencias más hermosas de su vida, una gloriosa danza acompañada por el canto de una espada.

ENTRENARSE EN LA GUERRA Y LA CANCIÓN

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 2

Ganas competencia con armaduras ligeras y con un tipo el arma cuerpo a cuerpo de una mano de tu elección.

También ganas competencia en la habilidad Interpretación si aún no la tienes.

CANCIÓN DE LA HOJA

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 2

Puedes invocar una magia élfica llamada Canción de la Hoja, siempre que no llesves una armadura pesada o media ni uses un escudo. Esta magia te otorga una velocidad, una agilidad y una concentración sobrenaturales.

Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de la Hoja, que dura 1 minuto. Acaba si quedas incapacitado, si usas una armadura pesada o media o un escudo, o si utilizas dos manos para hacer un ataque con un arma. También puedes hacer que la Canción de la Hoja desaparezca en cualquier momento (no requiere acción).

UNA DROW Y UN
HOJACANTANTE ALTO ELFO



Mientras tu Canción de la Hoja esté activa, obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes un bonificador de CA igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).
- Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies.
- Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias).
- Obtienes un bonificador a las tiradas de salvación de Constitución que hagas para mantener la concentración en un conjuro. El bonificador es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

ATAQUE ADICIONAL

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 6

Cuando lles a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno. Además, podrás lanzar uno de tus trucos en lugar de uno de dichos ataques.

CANCIÓN DE DEFENSA

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 10

Mientras tu Canción de la Hoja está activa, puedes dirigir tu magia para que absorba daño. Cuando recibas daño, podrás usar tu reacción para gastar un espacio de conjuro y reducir ese daño en una cantidad igual a cinco veces el nivel de dicho espacio de conjuro.

CANCIÓN DE LA VICTORIA

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 14

Mientras tu Canción de la Hoja está activa, puedes añadir tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1) al daño de tus ataques con arma cuerpo a cuerpo.

ORDEN DE LOS ESCRIBAS

La magia está muy bien y todo lo que quieras,
pero ¿alguna vez has oído un libro?

TASHA

Mucha gente llama a la hechicería “magia del libro”, un nombre apropiado, dada la cantidad de tiempo que los magos pasan inmersos en sus tomos y escribiendo teorías sobre la naturaleza de la magia. Es raro ver a un mago viajar sin libros y pergaminos asomando de sus bolsas y, de hecho, cualquier mago haría casi cualquier cosa por rebuscar en un archivo repleto de conocimientos ancestrales.

De entre los magos, la Orden de los Escribas es la más adepta a los libros. Adopta numerosas formas en diferentes mundos, pero su principal misión es la misma en todas partes: registrar los descubrimientos mágicos para que la hechicería pueda florecer. Y, aunque todos los magos valoran los libros de conjuros, un mago de la Orden de los Escribas despierta el suyo mágicamente, convirtiéndolo en un fiel compañero. Todos los magos estudian libros, ¡pero los de esta orden hablan con el suyo!



MAGO HUMANO,
ORDEN DE LOS ESCRIBAS

PLUMA MÁGICA

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 2

Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma Diminuta en tu mano libre. Esta pluma mágica tiene las siguientes propiedades:

- No necesita tinta. Cuando escribes con ella, genera tinta del color que elijas en la superficie de escritura.
- Si usas la pluma para transcribir un conjuro, el tiempo que debes pasar copiándolo en tu libro de conjuros es igual a 2 minutos por nivel de conjuro.
- Puedes borrar todo lo que escribas con la pluma si la sacudes sobre el texto como acción adicional, siempre que dicho texto esté a 5 pies o menos de ti.

Esta pluma desaparece si creas otra o si mueres.

LIBRO DE CONJUROS DESPERTADO

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 2

Gracias al uso de tintas especialmente preparadas y de encantamientos ancestrales transmitidos de generación en generación por tu orden de magos, has despertado una conciencia arcana en tu libro de conjuros.

Mientras sostengas el libro, te concederá los siguientes beneficios:

- Puedes usar el libro como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

- Cuando lanzas un conjuro de mago con un espacio de conjuro, puedes sustituir temporalmente su tipo de daño por otro tipo que aparezca en otro conjuro de tu libro de conjuros, lo que altera mágicamente la fórmula de dicho conjuro únicamente para este lanzamiento. Este último conjuro debe ser del mismo nivel que el espacio de conjuro gastado.
- Cuando lanzas un conjuro de mago como ritual, puedes usar el tiempo de lanzamiento normal del conjuro en lugar de añadirle 10 minutos. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Si es necesario, puedes sustituir el libro durante un descanso corto usando tu Pluma Mágica para escribir sellos arcanos en un libro en blanco o un libro de conjuros mágico con el que estés sintonizado. Al final del descanso, la consciencia de tu libro de conjuros se invoca en el nuevo libro y lo transforma en tu nuevo libro de conjuros, en el que también introduce todos sus conjuros. Si el libro anterior aún existe en algún lugar, todos los conjuros se desvanecen de sus páginas.

MANIFESTAR MENTE

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 6

Puedes conjurar la mente de tu Libro de Conjuros Despertado. Como acción adicional, mientras tengas el libro contigo, puedes hacer que la mente se manifieste como un objeto espectral Diminuto, que levitará sobre un espacio sin ocupar de tu elección a 60 pies o menos de ti. La mente espectral es intangible y no ocupa su espacio, y proyecta una luz tenue en un radio de 10 pies. Adopta el aspecto de un tomo fantasmal, una cascada de texto o un erudito del pasado (a tu elección).

Mientras está manifestada, la mente espectral puede oír y ver, y tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. La mente puede compartir contigo telepáticamente lo que ve o escucha (no requiere acción).

Siempre que lances un conjuro de mago en tu turno, puedes hacerlo como si estuvieses en el espacio de la mente espectral en vez de en el tuyo, usando sus sentidos. Puedes hacerlo una cantidad de veces al día igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Como acción adicional, puedes hacer que la mente espectral levite hasta 30 pies hasta un espacio sin ocupar que tú o ella podáis ver. Puede atravesar criaturas, pero no objetos.

La mente espectral deja de manifestarse si está en algún momento a más de 300 pies de distancia de ti, si alguien lanza *disipar magia* sobre ella, si el Libro de Conjuros Despertado es destruido, si mueres o si la descartas como acción adicional.

Una vez que conjures la mente, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para conjurarla otra vez.

MAESTRO ESCRIBIENTE

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 10

Tras finalizar un descanso largo, puedes crear un pergamino mágico tocando con tu Pluma Mágica un trozo de papel o pergamino en blanco y haciendo que un conjuro de tu Libro de Conjuros Despertado se copie en ese pergamino. El libro de conjuros debe estar a 5 pies o menos de ti cuando crees el pergamino.

El conjuro elegido debe ser de nivel 1 o 2 y tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción. Una vez en el pergamino, el poder del conjuro aumenta y cuenta como si fuera de 1 nivel superior al normal. Como acción, puedes lanzar el conjuro desde el pergamino leyéndolo. El pergamino es ininteligible para los demás, y el conjuro se desvanece del pergamino cuando lo lanzas o tras finalizar tu siguiente descanso largo.

Además, se te da muy bien crear *pergaminos de conjuro*, que se describen en el capítulo de tesoros de la *Dungeon Master's Guide*. El oro y el tiempo necesarios para crear ese tipo de pergaminos se reducen a la mitad si usas tu Pluma Mágica.

COMUNIÓN CON LA PALABRA

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 14

Tu conexión con tu Libro de Conjuros Despertado se ha hecho tan profunda que tu alma se ha entrelazado con él. Mientras lleves el libro contigo, tendrás ventaja en todas las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano), ya que el libro de conjuros te ayuda a recordar el saber mágico.

Además, si recibes daño mientras la mente de tu libro de conjuros está manifestada, puedes impedir todo ese daño usando tu reacción para descartar la mente espectral, usando su magia para salvarte. Luego tira 3d6. El libro de conjuros perderá temporalmente los conjuros de tu elección que tengan un nivel de conjuro combinado igual al resultado o superior. Por ejemplo, si el resultado es 9, se desvanecerán del libro una cantidad de conjuros que sumen un nivel combinado de al menos 9, lo que podría significar un conjuro de nivel 9, tres de nivel 3 o cualquier otra combinación. Si no hay suficientes conjuros en el libro para cubrir este coste, tus puntos de golpe se reducen a 0.

Hasta que finalices 1d6 descansos largos, serás incapaz de lanzar los hechizos perdidos, aunque los encuentres en un pergamino o en otro libro de conjuros. Tras finalizar la cantidad de descansos necesaria, los conjuros reaparecerán en el libro de conjuros.

Cuando uses esta reacción, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.



MONJE

La clase monje recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como monje. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

ARMA PROPIA

Rasgo de monje de nivel 2

Te entrenas para usar múltiples armas como armas de monje, no solo armas cuerpo a cuerpo sencillas y espadas cortas. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes tocar un arma y canalizar tu ki en ella. Desde entonces, esa arma contará como un arma de monje hasta que vuelvas a usar este rasgo.

El arma elegida debe cumplir estos criterios:

- Tiene que ser un arma sencilla o marcial.
- Tienes que ser competente con ella.
- No puede tener las propiedades “pesada” ni “especial”.

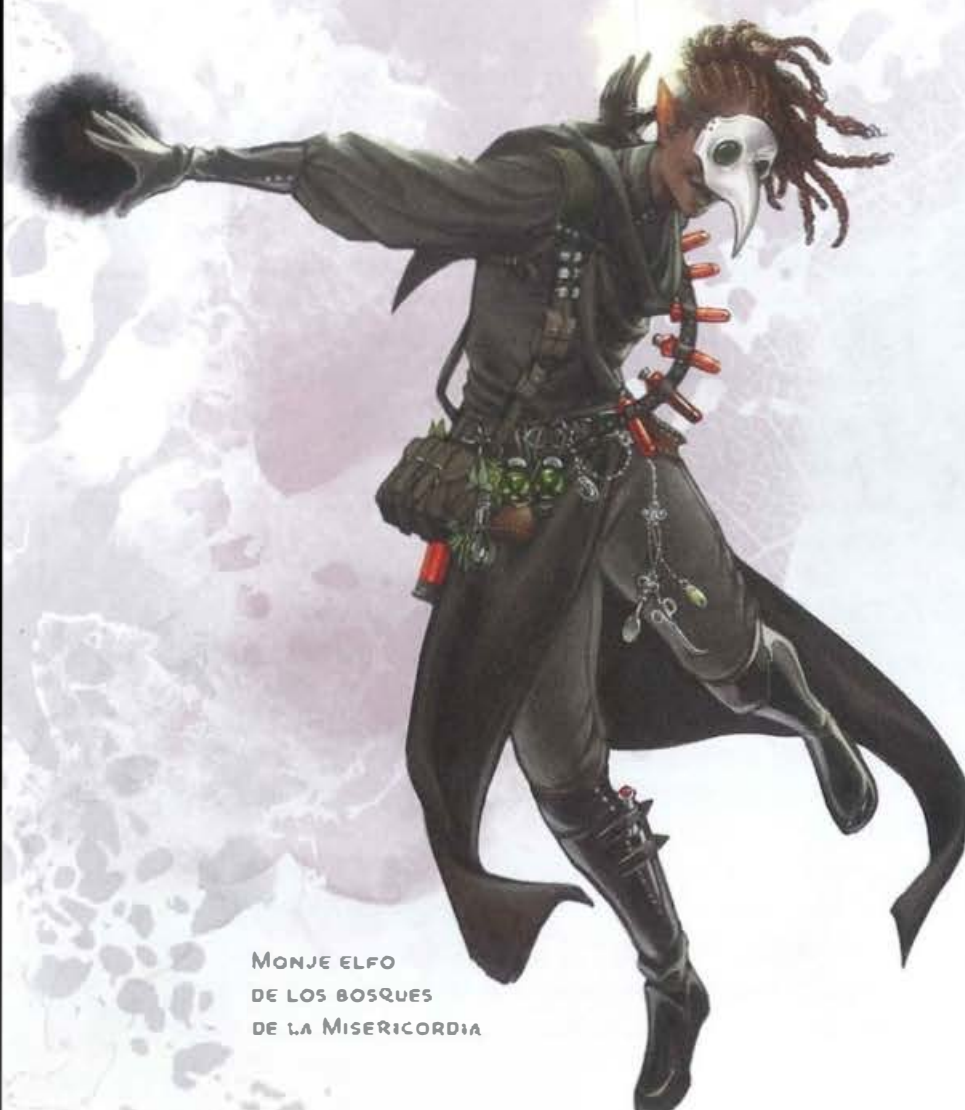
ATAQUE POTENCIADO CON KI

Rasgo de monje de nivel 3

Si gastas 1 punto de ki o más como parte de tu acción en tu turno, puedes hacer un ataque sin armas o con un arma de monje como acción adicional antes del final del turno.

UN MONJE ORCO DE LOS CUATRO ELEMENTOS
LIBERA UN ATAQUE POTENCIADO CON KI.





MONJE ELFO
DE LOS BOSQUES
DE LA MISERICORDIA

CAMINO DE LA MISERICORDIA

Médico de plagas... Hay estilos que nunca pasan de moda.
TASHA

Los monjes del Camino de la Misericordia aprenden a manipular la fuerza vital de otros para prestar ayuda a los necesitados. Son médicos errantes que asisten a los pobres y los heridos. A quienes no pueden ayudar les conceden un final rápido como acto de misericordia.

Aquellos que siguen el Camino de la Misericordia pueden ser miembros de una orden religiosa que atienden a los necesitados y toman decisiones duras basándose en la realidad, más que en una visión idealista del mundo. Algunos pueden ser sanadores de voz amable queridos por sus comunidades, mientras que otros son portadores ocultos de una misericordia macabra.

Los que recorren este camino suelen vestir túnicas con grandes capuchas y, a menudo, ocultan su cara con una máscara, presentándose como portadores sin rostro de vida y muerte.

INSTRUMENTOS DE MISERICORDIA

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Obtienes competencia en las habilidades Perspicacia y Medicina y con los útiles de herborista.

También obtienes una máscara especial que sueles llevar puesta cuando utilizas los rasgos de esta subclase. Puedes determinar su aspecto a tu gusto o tirar un dado para escoger uno al azar de los de la tabla "Máscara de Misericordia".

MÁSCARA DE MISERICORDIA

d6	Aspecto de la máscara
1	Cuervo
2	Blanca y vacía
3	Rostro que llora
4	Rostro que ríe
5	Calavera
6	Mariposa

MANO DE CURACIÓN

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Tu toque místico puede curar heridas. Como acción, puedes gastar 1 punto de ki para tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría.

Cuando usas Ráfaga de Golpes, puedes sustituir uno de los ataques sin armas por un uso de este rasgo sin gastar un punto de ki para la curación.

CURACIÓN ACELERADA

Rasgo de monje de nivel 4

Como acción, puedes gastar 2 puntos de ki y tirar un dado de Artes Marciales. Recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al resultado + tu bonificador por competencia.

GOLPES CERTEROS

Rasgo de monje de nivel 5

Si fallas una tirada de ataque, puedes gastar de 1 a 3 puntos de ki para aumentar el resultado en 2 por cada punto de ki gastado, lo que podría convertirla en un impacto.

TRADICIONES MONÁSTICAS

En el nivel 3, el monje obtiene el rasgo Tradición Monástica, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Camino de la Misericordia o Camino del Yo Astral.

MANO DE AFLICCIÓN

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Usas tu ki para infligir heridas. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de ki para infligir daño necrótico adicional igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Solo puedes usar este rasgo una vez por turno.

TOQUE DE GALENO

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 6

Puedes administrar curas aún más potentes con tu toque y, si es necesario, usar tus conocimientos para infligir daño.

Cuando uses Mano de Curación en una criatura, también podrás sanar una enfermedad o poner fin a uno de los siguientes estados que afecten a la criatura: cegado, ensordecido, paralizado, envenenado o aturdido.

Cuando uses Mano de Aflicción en una criatura, podrás infligirle el estado "envenenado" hasta el final de tu siguiente turno.

RÁFAGA DE CURACIÓN Y AFLICCIÓN

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 11

Ahora puedes desatar una oleada de bienestar y dolor. Cuando usas Ráfaga de Golpes, puedes sustituir cada uno de los ataques sin armas por un uso de Mano de Curación sin gastar puntos de ki para curar a un objetivo.

Además, cuando hagas un ataque sin armas con Ráfaga de Golpes, podrás usar Mano de Aflicción en ese ataque sin gastar un punto de ki. Solo puedes usar Mano de Aflicción una vez por turno.

MANO DE MISERICORDIA SUPREMA

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 17

Tu dominio de la energía vital te abre las puertas de la misericordia suprema. Como acción, puedes tocar el cadáver de una criatura que haya muerto en las últimas 24 horas y gastar 5 puntos de ki. La criatura volverá a la vida y recuperará una cantidad de puntos de golpe igual a $4d10 + tu$ modificador por Sabiduría. Si la criatura murió mientras estaba afectada por alguno de los siguientes estados, revivirá sin ellos: cegado, ensordecido, paralizado, envenenado y aturdido.

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

CAMINO DEL YO ASTRAL

Tarea pendiente: crear un conjuro que permita pegarle un viaje en el pescuezo a alguien con tu fantasma.

TASHA

Los monjes que siguen el Camino del Yo Astral creen que el cuerpo es una ilusión. Consideran que su ki es una representación de su verdadera forma, el yo astral. Este yo astral puede ser tanto una fuerza del orden como del caos. Hay monasterios que instruyen a sus adeptos en el uso de su poder para proteger a los débiles, mientras que otros enseñan a manifestar el yo verdadero para ponerlo al servicio de los poderosos.

BRAZOS DEL YO ASTRAL

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 3

Tu dominio del ki te permite invocar una parte de tu yo astral. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de ki para invocar los brazos de tu yo astral. Cuando lo hagas, cada criatura de tu elección que puedas ver a 10 pies o menos de ti deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrirá daño de fuerza igual al resultado de dos tiradas de tu dado de Artes Marciales.



MONJE DRACÓNIDO
DEL YO ASTRAL

Estos brazos espectrales levitan durante 10 minutos cerca de tus hombros o rodean tus brazos (a tu elección). Tú eliges el aspecto de los brazos, que se desvanecen si quedas incapacitado o mueres.

Mientras tengas los brazos espectrales, obtendrás los siguientes beneficios:

- Puedes usar tu modificador por Sabiduría en lugar de tu modificador por Fuerza cuando hagas pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza.
- Puedes usar los brazos espectrales para hacer ataques sin armas.
- Cuando haces un ataque sin armas en tu turno con los brazos espectrales tienen 5 pies de alcance adicional.
- Los ataques sin armas que haces con los brazos espectrales pueden usar tu modificador por Sabiduría en lugar de tu modificador por Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque y de daño e infligen daño de fuerza.

ROSTRO DEL YO ASTRAL

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 6

Puedes invocar el rostro de tu yo astral. Como acción adicional, o como parte de la acción adicional que haces para activar los Brazos del Yo Astral, puedes gastar 1 punto de ki para invocar este rostro durante 10 minutos. Se desvanece si quedas incapacitado o mueres.

Este rostro espectral cubre tu cara como un casco o una máscara. Tú eliges su aspecto.

Mientras tengas el rostro espectral, obtendrás los siguientes beneficios:

Palabra del Espíritu. Cuando hables, podrás dirigir tus palabras a una criatura de tu elección que puedas ver a 60 pies o menos de ti, de modo que solo ella podrá oírte. Como alternativa, puedes amplificar tu voz para que todas las criaturas a 600 pies o menos de ti puedan escucharte.

Sabiduría del Espíritu. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Intimidación).

Visión Astral. Puedes ver en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta una distancia de 120 pies.

CUERPO DEL YO ASTRAL

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 11

Si tienes invocados tus brazos y tu rostro astral, puedes hacer que aparezca el cuerpo de tu yo astral (no requiere acción). Este cuerpo espectral te recubre como una armadura, uniéndose a los brazos y el rostro. Tú eliges su aspecto.

FORMAS DE TU YO ASTRAL

El yo astral es una encarnación translúcida del alma del monje. Como resultado, un yo astral puede reflejar aspectos del trasfondo del monje, sus ideales, sus defectos y sus vínculos, aunque su apariencia puede no parecerse en nada a este monje. Por ejemplo, el yo astral de un humano larguirucho puede tener reminiscencias de un minotauro, cuya fuerza siente el monje en su interior. De igual modo, un monje orco podría manifestar unos brazos finos y un rostro delicado, que representen la dulce belleza del alma de ese orco. Cada yo astral es único, y algunos de los monjes de esta tradición monástica son más conocidos por el aspecto de su yo astral que por su apariencia física.

Si eliges esta senda, piensa en las peculiaridades que definen a tu monje. ¿Tienes alguna obsesión concreta? ¿Te impulsa tu sentido de la justicia o un deseo egoísta? Cualquier de estas motivaciones podrían manifestarse en la forma de tu yo astral.

Mientras tengas el cuerpo espectral, obtendrás los siguientes beneficios:

Brazos Potenciados. Una vez durante cada uno de tus turnos, cuando impactes a un objetivo con los Brazos del Yo Astral, podrás causarle daño adicional igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales.

Desviar Energía. Cuando recibas daño de ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago o trueno, puedes usar tu reacción para desviarlo. Si lo haces, el daño que recibes se reduce en 1d10 + tu modificador por Sabiduría (reducción mínima de 1).

DESPERTAR DEL YO ASTRAL

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 17

Has completado tu conexión con el yo astral, por lo que puedes desbloquear todo su potencial. Como acción adicional, puedes gastar 5 puntos de ki para invocar los brazos, el rostro y el cuerpo de tu yo astral y despertarlo durante 10 minutos. El despertar termina si quedas incapacitado o mueres.

Mientras el yo astral esté despierto, obtendrás los siguientes beneficios:

Armadura del Espíritu. Recibes un bonificador de +2 a la Clase de Armadura.

Bombardeo Astral. Siempre que uses el rasgo Ataque Adicional para atacar dos veces, podrás atacar tres veces si haces todos los ataques con los brazos astrales.



PALADÍN

La clase paladín recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGOS DE CLASE OPCIONALES

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra rasgos adicionales que puedes conseguir como paladín. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, estos no se obtienen de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener un rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente. Estos rasgos se pueden seleccionar de forma independiente; puedes usar unos cuantos, todos o ninguno.

CONJUROS DE PALADÍN ADICIONALES

Rasgo de paladín de nivel 2

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de paladín del *Player's Handbook*. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel

de personaje. Todos los conjuros aparecen en el *Player's Handbook*, a menos que estén marcados con un asterisco (aparecen en el capítulo 3). La *Guía del Xanathar* para todo también ofrece más conjuros.

NIVEL 2

Dulce descanso

Plegaria de curación

Vínculo protector

NIVEL 3

*Mortaja espiritual**

NIVEL 5

*Invocar celestial**

OPCIONES DE ESTILO DE COMBATE

Rasgo de paladín de nivel 2

Cuando eliges un Estilo de Combate, se añaden los siguientes estilos a tu lista de opciones.

GUERRERO BENDITO

Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo. En lo que a ti respecta, cuentan como conjuros de paladín, y el Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir uno de estos trucos por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de clérigo.

INTERCEPCIÓN

Cuando una criatura que puedas ver impacte con un ataque a un objetivo que esté a 5 pies o menos de ti y no seas tú, puedes utilizar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en $1d10 + tu\ bonificador\ por\ competencia$ (hasta un mínimo de 0 de daño). Para usar esta reacción, debes estar empuñando un escudo o un arma sencilla o marcial.

UN JOVEN PALADÍN BUSCA
ORIENTACIÓN DIVINA.



PALADÍN TIEFLING
DE LA GLORIA



LUCHA A CIEGAS

Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.

SERVIRSE DEL PODER DIVINO

Rasgo de paladín de nivel 3

Puedes gastar un uso de Canalizar Divinidad para alimentar tus conjuros. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia arriba). La cantidad de veces que puedes usar este rasgo depende del nivel que tengas en esta clase: una vez en el nivel 3, dos veces en el nivel 7 y tres veces en el nivel 15. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

VERSATILIDAD MARCIAL

Rasgo de paladín de nivel 4

Cuando alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir un Estilo de Combate que conozcas por otro de los disponibles para el paladín, lo que representa un cambio en el enfoque de tu entrenamiento marcial.

JURAMENTOS SAGRADOS

En el nivel 3, el paladín obtiene el rasgo Juramento Sagrado, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Juramento de Gloria y Juramento de los Vigilantes.

JURAMENTO DE GLORIA

Tú. Sí, tú. Has ganado la lotería de la fortuna cósmica. Ah, ¿y se lo piensas contar todo a todo el mundo? Estupendito.

TASHA

Los paladines que pronuncian el Juramento de Gloria creen que ellos y sus compañeros están destinados a alcanzar la gloria mediante actos de heroísmo. Entrenan con diligencia y levantan los ánimos de sus compañeros para que estén preparados cuando toque responder a la llamada del destino.

PRINCIPIOS DE LA GLORIA

Impulsados por los principios del Juramento de Gloria, los paladines se afanan en consumir hazañas gloriosas con la esperanza de pasar a la historia.

Los actos valen más que las palabras. Que te conozcan por tus gestas gloriosas, no por tus palabras.

No flaquees ante la adversidad. Afronta las dificultades con valentía y anima a tus aliados para que podáis superarlas juntos.

Entrena tu cuerpo. Tu cuerpo es como una piedra en bruto que debe labrarse para alcanzar su máximo potencial.

Disciplina tu alma. Deberás hacer acopio de disciplina para superar los defectos que podrían socavar tu gloria y la de tus compañeros.

CONJUROS DE JURAMENTO

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 3

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados en la tabla “Conjuros del Juramento de Gloria”. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funcionan los conjuros de juramento.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE GLORIA

Nivel de paladín	Conjuros
3	heroísmo, saeta guía
5	arma, mágica potenciar característica
9	acelerar, protección contra energía
13	compulsión, libertad de movimiento
17	comuni3n, golpe flamígero

CANALIZAR DIVINIDAD

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 3

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Atleta sin Parangón. Como acción adicional, puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para potenciar tus capacidades atléticas. Durante los siguientes 10 minutos, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) y Destreza (Acrobacias), podrás cargar, empujar, arrastrar y levantar el doble de peso de lo normal y la distancia de tus saltos de longitud y de altura aumentará en 10 pies (para esta distancia adicional, tendrás que gastar movimiento del modo habitual).

Castigo Inspirador. Justo después de infligir daño a una criatura con tu rasgo Castigo Divino, puedes usar Canalizar Divinidad como acción adicional y distribuir puntos de golpe temporales entre las criaturas de tu elección (que puede incluirte a ti) que se encuentren a 30 pies o menos de ti. La cantidad total de puntos de golpe temporales es igual a $2d8 +$ tu nivel en esta clase, repartidos como tú quieras entre las criaturas elegidas.

AURA DE CELERIDAD

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 7

Emanas un aura que os confiere a ti y a tus compañeros una velocidad sobrenatural, lo que os permite atravesar velozmente el campo de batalla en formación. Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies. Además, si no estás incapacitado, la velocidad caminando de cualquier aliado que empiece su turno a 5 pies o menos de ti aumentará en 10 pies hasta el final de ese turno.

Cuando alcanzas el nivel 18 en esta clase, el alcance del aura aumenta a 10 pies.

DEFENSA GLORIOSA

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 15

Puedes convertir la defensa en un ataque súbito. Si una tirada de ataque os impacta a ti o a otra criatura que puedas ver a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para sumar un bonificador a la CA del objetivo contra ese ataque, lo que podría hacer que falle. El bonificador es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1). Si el ataque falla, como parte de esta reacción podrás hacer un ataque con arma contra el atacante, siempre y cuando esté en el alcance de tu arma.

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

LEYENDA VIVIENTE

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 20

Puedes fortalecerte con las leyendas (ya sean veraces o exageradas) de tus grandes hazañas. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios, que duran 1 minuto:

- Estás bendecido por una presencia sobrenatural, lo que te da ventaja en todas las pruebas de Carisma.
- Una vez en cada uno de tus turnos, si fallas un ataque con arma, puedes hacer que impacte.
- Si fallas una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para volver a tirar. Deberás usar el resultado de la nueva tirada.

Cuando uses esta acción adicional, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para volver a usarla.

JURAMENTO DE LOS VIGILANTES

Estos paladines no son ni mucho menos lo que yo me esperaba. Y lo que es peor: hacen que los mejores invitados de tu fiesta se vayan a casa.

TASHA

El Juramento de los Vigilantes obliga a los paladines a proteger los reinos mortales frente a la amenaza de las criaturas de otros planos, muchas de las cuales pueden hacer estragos entre los soldados mortales. Por ello, los Vigilantes entrenan su mente, su espíritu y su cuerpo para convertirse en las armas definitivas contra tales amenazas.

Los paladines que pronuncian el Juramento de los Vigilantes están siempre pendientes para detectar la influencia de las fuerzas extraplanares y suelen establecer una red de espías e informantes para recopilar información sobre cultos sospechosos. Para un Vigilante, pecar de receloso y prestar atención al entorno es algo tan natural como llevar una armadura en la batalla.

PRINCIPIOS DE LOS VIGILANTES

Los paladines que pronuncian el Juramento de los Vigilantes se comprometen a proteger los reinos mortales frente a las amenazas de otros mundos.

Vigilancia. Las amenazas a las que te enfrentas son astutas, poderosas y subversivas. Mantente siempre alerta frente a su corrupción.

Lealtad. Nunca aceptes obsequios o favores de infernales ni de quienes tengan tratos con ellos. Mantente fiel a tu orden, a tus camaradas y a tu deber.

Disciplina. Eres el escudo contra los horrores sin fin que moran más allá de las estrellas. Tu espada debe estar siempre afilada y tu mente, dispuesta, para sobrevivir a lo desconocido.



PALADÍN ENANO DE LOS VIGILANTES

CONJUROS DE JURAMENTO

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 3

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados en la tabla "Conjuros del Juramento de los Vigilantes". Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funcionan los conjuros de juramento.

CONJUROS DEL JURAMENTO DE LOS VIGILANTES

Nivel de paladín	Conjuros
3	alarma, detectar magia
5	rayo de luna, ver invisibilidad
9	contrahechizo, indetectable
13	aura de pureza, destierro
17	escudriñar, inmovilizar monstruo

CANALIZAR DIVINIDAD

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 3

Obtienes las siguientes opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Voluntad del Vigilante. Puedes usar Canalizar Divinidad para revestirte del poder protector de tu fe. Como acción, puedes elegir una cantidad de criaturas que puedas ver a 30 pies o menos de ti igual a tu modificador

por Carisma o menos (mínimo una criatura). Durante 1 minuto, tú y las criaturas elegidas tendréis ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Expulsar a los Extraplanares. Puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para castigar a los seres de otros mundos. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada aberración, celestial, elemental, feérico o infernal a 30 pies o menos de ti que pueda oírte deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, será expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acabar su movimiento voluntariamente en ningún espacio que se encuentre a 30 pies o menos de ti. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

AURA DEL CENTINELA

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 7

Mientras no estés incapacitado, emites un aura que agudiza los sentidos. Cuando tú y todas las criaturas de tu elección que estén a 10 pies o menos de ti hagáis una tirada de iniciativa, ganaréis un bonificador a la iniciativa igual a tu bonificador por competencia.

En el nivel 18, el alcance del aura aumenta a 30 pies.

CASTIGO DEL VIGILANTE

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 15

Has aprendido a castigar a cualquiera que se atreva a engañaros a ti y a tus compañeros. Siempre que tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti tengáis éxito en una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes usar tu reacción para infligir a la criatura que forzó la tirada de salvación un daño de fuerza igual a $2d8 +$ tu modificador por Carisma.

BASTIÓN MORTAL

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 20

Haces que se manifieste una chispa de poder divino para defender los reinos mortales. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios, que duran 1 minuto:

- Obtienes visión verdadera con un alcance de 120 pies.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos e infernales.
- Cuando impactes a una criatura con una tirada de ataque y le inflijas daño, también podrás obligarla a realizar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla, será desterrada mágicamente a su plano de existencia de origen si no se encuentra allí. Si la supera, no podrá ser desterrada con este rasgo durante 24 horas.

Cuando uses esta acción adicional, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para volver a usarla.



PÍCARO

La clase pícaro recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

RASGO DE CLASE OPCIONAL

Obtienes los rasgos de clase especificados en el *Player's Handbook* cuando alcanzas determinados niveles en tu clase. Esta sección te muestra un rasgo adicional que puedes conseguir como pícaro. A diferencia de los rasgos que aparecen en el *Player's Handbook*, este no se obtiene de forma automática. Consulta con tu DM y luego decide si quieres obtener el rasgo de esta sección cuando cumplas el requisito de nivel indicado en la descripción correspondiente.

PUNTERÍA CERTERA

Rasgo de pícaro de nivel 3

Como acción adicional, obtienes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar esta acción adicional si no te has movido durante ese turno y después de usarla tu velocidad se reduce a 0 hasta el final de ese turno.

ARQUETIPOS DE PÍCARO

En el nivel 3, los pícaros obtienen el rasgo Arquetipo de Pícaro, lo que te ofrece la opción de una subclase. Puedes elegir entre las siguientes opciones: Fantasma y Rebanaalmas.

FANTASMA

Coleccionar las almas de los enemigos a los que has derrotado en objetos cotidianos: qué idea más maravillosa. Aunque probablemente necesitaría una enciclopedia para guardar a todos mis detractores.

TASHA

Muchos pícaros caminan por una delgada línea entre la vida y la muerte, arriesgando su propio cuello y cortándose a otros. Al recorrer esta línea, algunos pícaros descubren una conexión mística con la propia muerte. Estos pícaros obtienen conocimiento de los muertos y se impregnan de energía negativa, por lo que acaban convirtiéndose en fantasmas. Los gremios de ladrones los consideran muy valiosos por sus grandes capacidades para el espionaje y la obtención de información.

Muchos shadar-kai de Shadowfell son maestros en estas técnicas macabras y algunos están dispuestos a compartir sus conocimientos. En lugares como Thay,

en los Reinos, Olvidados, y Karrnath, en Eberron, en los que numerosos nigromantes practican su arte, es posible que un Fantasma pueda llegar a ser confidente y mano derecha de un mago. El Fantasma podría trabajar de agente en un templo dedicado a los dioses de la muerte, para rastrear a quienes intentan burlar a la muerte y recuperar conocimientos que de otro modo la gente se llevaría a la tumba.

¿Cómo descubriste este poder siniestro? ¿Te quedaste dormido en un cementerio y despertaste con tus nuevas capacidades? ¿O las cultivaste en un templo o en un gremio de ladrones consagrados a una deidad de la muerte?

SUSURROS DE LOS MUERTOS

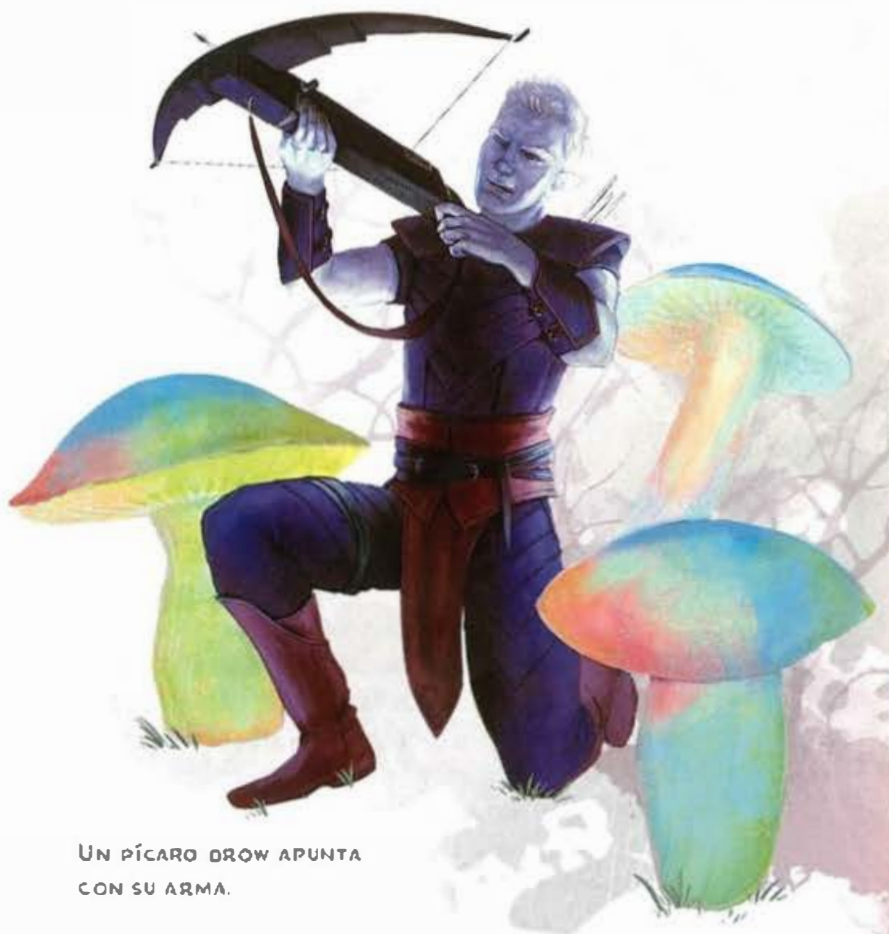
Rasgo de Fantasma de nivel 3

Los ecos de los difuntos se aferran a ti. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o una competencia con herramientas que no tengas y obtenerla, pues un ser fantasmal comparte su conocimiento contigo. Perderás esta competencia cuando uses este rasgo para elegir otra competencia que te falte.

LAMENTOS DE ULTRATUMBA

Rasgo de Fantasma de nivel 3

Cuando haces que una criatura se acerque a su final, puedes canalizar el poder de la muerte para dañar también a otro objetivo. Justo después de infligir daño con tu Ataque Furtivo a una criatura en tu turno, puedes elegir como objetivo a otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de la primera. Tira una cantidad de dados de Ataque Furtivo igual a la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba). La segunda criatura recibirá daño necrótico igual al resultado, mientras, por un momento, a su alrededor resuenan los lamentos de los muertos.



UN PÍCARO DROW APUNTA CON SU ARMA.



Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

RECUERDOS DE LOS DIFUNTOS

Rasgo de Fantasma de nivel 9

Cuando alguien muere en tu presencia, puedes arrebatar un recuerdo de su alma, un fragmento de su esencia vital que adopta una forma física: como reacción, cuando una criatura que puedas ver muera a 30 pies o menos de ti, podrás abrir tu mano libre y hacer que aparezca en ella una bagatela de alma Diminuta. El DM elige el aspecto de la bagatela o te hace tirar un dado en la tabla "Bagatelas" del *Player's Handbook* para determinarlo.

Puedes tener una cantidad máxima de bagatelas de alma igual a tu bonificador por competencia y no puedes crear una mientras tengas el máximo.

Puedes usar las bagatelas de alma de las siguientes formas:

- Mientras llevas contigo una bagatela de alma, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte y en las tiradas de salvación de Constitución, ya que tu vitalidad se ve reforzada por la esencia vital del objeto.
- Cuando causas daño en tu turno con Ataque Furtivo, puedes destruir una de las bagatelas de alma que lleves contigo y luego usar inmediatamente Lamentos de Ultratumba sin gastar un uso de ese rasgo.

- Como acción, puedes destruir una de tus bagatelas de alma sin importar dónde se encuentre. Si lo haces, podrás hacerle una pregunta al espíritu vinculado a la bagatela. El espíritu se te aparecerá y te responderá en un idioma que conocía en vida. No tiene la obligación de ser sincero y responderá de la manera más concisa posible, ansioso por ser libre. El espíritu solo sabe lo que ya sabía en vida, según determine el DM.

PASEO FANTASMAL

Rasgo de Fantasma de nivel 13

Puedes entrar parcialmente en el reino de los muertos, volviéndote incorpóreo. Como acción adicional, adoptas una forma espectral. Mientras tengas esta forma, tendrás una velocidad volando de 10 pies, podrás levitar y las tiradas de ataque tendrán desventaja contra ti. También podrás moverte a través de criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, pero recibirás 1d10 de daño de fuerza si terminas tu turno dentro de una criatura o un objeto.

Mantienes esta forma durante 10 minutos o hasta que la termines como acción adicional. Para volver a usar este rasgo, debes finalizar un descanso largo o destruir una de tus bagatelas de alma como parte de la acción adicional que uses para activar Paseo Fantasmal.

AMIGO DE LA MUERTE

Rasgo de Fantasma de nivel 17

Tu asociación con la muerte ha llegado a ser tan estrecha que obtienes los siguientes beneficios:

- Cuando uses Lamentos de Ultratumba, podrás causar daño necrótico tanto a la primera como a la segunda criatura.
- Tras finalizar un descanso largo, en tu mano aparecerá una bagatela de alma si no tienes ninguna, ya que atraes a los espíritus de los muertos.

REBANAALMAS

También sé manifestar mis pensamientos de formas increíblemente hirientes. A este poder lo llamo... palabras.

TASHA

La mayoría de los asesinos atacan con armas físicas, y muchos ladrones y espías utilizan herramientas de ladrón para infiltrarse en lugares protegidos. Un Rebanaalmas, por su parte, ataca y se infiltra empleando la mente, atravesando barreras tanto físicas como psíquicas. Estos pícaros descubren el poder psiónico de su interior y lo canalizan para llevar a cabo sus actos. Encuentran trabajo fácilmente como miembros de los gremios de ladrones, aunque los otros pícaros no suelen confiar en ellos, pues recelan de cualquiera que use poderes mentales extraños para su negocio. A la mayoría de los gobiernos también les encantaría contratar a un Rebanaalmas como espía.

Entre los árboles de los bosques ancestrales del Plano Material y de Feywild, algunos elfos de los bosques siguen la vía del Rebanaalmas, sirviendo

como guardianes silenciosos y letales de sus arboledas. En la interminable guerra entre los gith, se anima a los githzerai a convertirse en Rebanaalmas cuando se requiere emplear el sigilo contra los githyanki.

Como Rebanaalmas, tus capacidades psiónicas podrían haber estado latentes desde niño, sin haber revelado todo su potencial hasta que experimentaste la tensión de la aventura. O puede que buscaras una orden apartada de adeptos psíquicos y hayas pasado años aprendiendo a manifestar tu poder.

PODER PSIÓNICO

Rasgo de Rebanaalmas de nivel 3

Albergas una fuente de energía psiónica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psiónicos que posees, que se explican debajo.

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, tal y como se especifica en la correspondiente descripción, por lo que no podrás usar un poder que te obligue a usar un dado si ya los has gastado todos. Recuperas todos los dados de Energía Psiónica tras finalizar un descanso largo. Además, como acción adicional, puedes recuperar un dado de Energía Psiónica gastado, pero no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de Energía Psiónica aumenta: en el nivel 5 (d8), en el 11 (d10) y en el 17 (d12).

Los poderes especificados a continuación usan tus dados de Energía Psiónica.

Don Psirreforzado. Cuando tu entrenamiento no psiónico te falle, tu poder psiónico podría ser de ayuda: si fallas una prueba de característica usando una habilidad o una herramienta en la que seas competente, podrás tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el resultado a la prueba, lo que puede convertir un fallo en un éxito. Solo gastas el dado si la tirada tiene éxito.

Susurros Psíquicos. Puedes establecer comunicación telepática con otras criaturas: ¡una opción perfecta para infiltrarte sin llamar la atención! Como acción, elige una o más criaturas que puedas ver, hasta una cantidad igual a tu bonificador por competencia, y luego tira un dado de Energía Psiónica. Durante un número de horas igual al resultado, las criaturas elegidas podrán hablar contigo telepáticamente y tú podrás hablar telepáticamente con ellas. Para enviar o recibir un mensaje (no requiere acción), tú y la criatura en cuestión debéis estar a 1 milla o menos la una de la otra. Una criatura no podrá usar este tipo de telepatía si no habla ningún idioma y, además, podrá finalizar la conexión telepática en cualquier momento (no requiere acción). La criatura y tú no tenéis por qué hablar un idioma en común para entenderos.

La primera vez que utilices este poder tras cada descanso largo, no gastarás el dado de Energía Psiónica. El resto de veces que uses el poder, gastarás el dado.



REBANAALMAS
MEDIANO

CUCHILLAS PSÍQUICAS

Rasgo de Rebanaalmas de nivel 3

Puedes hacer que tu poder psiónico se manifieste en forma de resplandecientes cuchillas de energía psíquica. Siempre que uses la acción de Atacar, podrás hacer que aparezca una cuchilla psíquica en tu mano libre y realizar el ataque con esa arma. Esta cuchilla mágica es un arma cuerpo a cuerpo sencilla con las propiedades “sutil” y “arrojadiza”. Tiene un alcance normal de 60 pies, pero no alcance largo, y al impactar inflige daño psíquico igual a 1d6 más el modificador por característica empleado para la tirada de ataque. La cuchilla se desvanecerá inmediatamente después de impactar o fallar contra su objetivo y no le dejará ninguna marca aunque le inflija daño.

Tras atacar con la cuchilla, puedes realizar un ataque con arma a distancia o cuerpo a cuerpo con una segunda cuchilla psíquica como acción adicional en el mismo turno, siempre que tu otra mano esté libre para crearla. El dado de daño de este ataque adicional es 1d4, en vez de 1d6.

CUCHILLAS DEL ALMA

Rasgo de Rebanaalmas de nivel 9

Tu Hoja Psíquica es ahora una expresión de tu alma henchida de fuerza psíquica, otorgándote estos poderes que utilizan tus dados de Energía Psiónica:

Golpes Teledirigidos. Si realizas una tirada de ataque con tu Hoja Psíquica y fallas, podrás tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el número obtenido a la tirada de ataque. Si eso hace que el ataque impacte, gastarás el dado de Energía Psiónica.

Teletransporte Psíquico. Como acción adicional, manifiestas una Hoja Psíquica, gastas un dado de Energía Psiónica y lo tiras, y lanzas la cuchilla a un espacio sin ocupar que puedas ver a hasta una cantidad de pies igual a 10 veces el resultado. Luego te teletransportarás a ese espacio y la cuchilla desaparecerá.

VELO PSÍQUICO

Rasgo de Rebanaalmas de nivel 13

Puedes tejer un velo de interferencias psíquicas para enmascararte. Como acción, puedes hacer que tanto tú como cualquier cosa que vistas o lleses contigo os volváis invisibles mágicamente durante 1 hora o hasta que desactives este efecto (no requiere acción). Esta invisibilidad terminará inmediatamente si infliges daño a una criatura o si obligas a una criatura a realizar una tirada de salvación.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a utilizarlo.

DESGARRO MENTAL

Rasgo de Rebanaalmas de nivel 17

Puedes pegar un tajo a la mente de una criatura con tu Hoja Psíquica. Cuando uses tu Hoja Psíquica para infligir daño de Ataque Furtivo a una criatura, podrás obligar a ese objetivo a realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Destreza). Si la falla, el objetivo quedará aturdido durante 1 minuto. El objetivo aturdido puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes tres dados de Energía Psiónica para volver a usarlo.

DOTES

En este libro, las nuevas dotes se presentan en orden alfabético para los grupos que las usen.

ADEPTO DE LA METAMAGIA

Requisitos: rasgo Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto

Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan:

- Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga otra cosa. Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir una de estas opciones de Metamagia por otra de la clase hechicero.
- Ganas 2 puntos de hechicería para gastar en Metamagia (esos puntos se añaden a los puntos de hechicería que tengas de otro origen, pero solo se pueden usar en Metamagia). Recuperas todos los puntos de hechicería tras finalizar un descanso largo.

ADEPTO SOBRENATURAL

Requisitos: rasgo Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto

Gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior: aprendes una opción de Invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo. Si la invocación tiene requisitos de cualquier tipo, solo podrás elegirla si eres un brujo que los cumpla.

Siempre que subas un nivel, podrás sustituir la invocación por otra de la clase brujo.

ARTILLERO

Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la *Dungeon Master's Guide*).
- Ignoras la propiedad "recarga" de las armas de fuego.
- Estar a 5 pies o menos de una criatura hostil no provoca desventaja en tus tiradas de ataque a distancia.

CHEF

El tiempo invertido en dominar las artes culinarias ha dado sus frutos, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.

- También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes.
- Como parte de un descanso corto, puedes preparar comida especial, siempre que tengas a mano los ingredientes y útiles de cocinero. Puedes preparar suficiente de esta comida como para una cantidad de criaturas igual a $4 +$ tu bonificador por competencia. Al final del descanso corto, cualquier criatura que coma la comida y gaste uno o más Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe recuperará $1d8$ puntos de golpe adicionales.
- Con una hora de trabajo o tras finalizar un descanso largo, puedes preparar una cantidad de delicias igual a tu bonificador por competencia. Estas delicias especiales duran 8 horas una vez preparadas. Una criatura puede usar una acción adicional para comerse una de estas delicias y obtener una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia.

ENVENENADOR

Puedes preparar y suministrar venenos letales, lo que te proporciona los siguientes beneficios:

- Cuando hagas una tirada de daño que cause daño de veneno, esta ignorará la resistencia a ese daño.
- Puedes aplicar veneno a un arma o munición como acción adicional, en vez de como acción.
- También ganas competencia con útiles de envenenador si aún no la tienes. Con una hora de trabajo usando útiles de envenenador y gastando 50 po de materiales, puedes crear una cantidad de dosis de potente veneno igual a tu bonificador por competencia. Una vez aplicado a un arma o munición, el veneno conserva su potencia durante 1 minuto o hasta que impactes a un objetivo con el arma o la munición. Cuando una criatura sufra daño de ese arma o munición envenenadas, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o sufrirá $2d8$ de daño de veneno y quedará envenenada hasta el final de tu siguiente turno.

EXPERTO EN HABILIDADES

Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios:

- Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ganas pericia con esa habilidad, lo que significa que tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas con ella. La habilidad elegida debe ser una que aún no se beneficie de un rasgo, como Pericia, que duplica tu bonificador por competencia.



ADEPTO
SOBRENATURAL

INICIADO ARTÍFICE

Has adquirido parte de la inventiva de un artífice:

- Aprendes un truco de tu elección escogido de entre los de la lista de conjuros de artífice y aprendes un conjuro de nivel 1 de tu elección de esa lista. La Inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.
- Puedes lanzar el conjuro de nivel 1 de esta dote sin un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas.
- Obtienes competencia con el tipo de herramientas de artesano de tu elección y puedes emplear ese tipo de herramientas como canalizador mágico para cualquier conjuro que lances y que use la Inteligencia como su aptitud mágica.

INICIADO EN COMBATE

Requisitos: competencia con un arma marcial

Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo de combate particular. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente.

Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Característica, puedes sustituir el estilo de combate de esta dote por otro de la clase guerrero que no tengas.

PERFORADOR

Has conseguido una precisión perforadora en combate, que te concede los siguientes beneficios:

- Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño perforante, podrás volver a tirar uno de los dados de daño del ataque, pero tendrás que usar el nuevo resultado.
- Cuando causes un crítico que haga daño perforante a una criatura, podrás tirar un dado de daño adicional al determinar el daño perforante adicional que recibe el objetivo.

REBANADOR

Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te concede los siguientes beneficios:

- Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño cortante, podrás reducir la velocidad del objetivo en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno.
- Cuando causes un crítico que haga daño cortante a una criatura, la herirás gravemente. Hasta el principio de tu siguiente turno, el objetivo tendrá desventaja en todas las tiradas de ataque.

TELEPÁTICO

Despiertas la capacidad de conectar mentalmente con los demás, lo que te concede los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Hablas telepáticamente en un idioma que conoces, y la

criatura solo te entiende si también conoce dicho idioma. Tu comunicación no concede a la criatura la capacidad de responderte telepáticamente.

- Puedes lanzar el conjuro *detectar pensamientos* sin necesidad de un espacio de conjuro ni componentes y debes finalizar un descanso largo antes de volver a lanzarlo de este modo. La aptitud mágica del conjuro es la característica aumentada por esta dote. Si tienes espacios de conjuro de nivel 2 o superior, puedes lanzar este conjuro con ellos.

TELEQUINÉTICO

Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el truco *mano de mago*. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espectral. Si ya conoces este conjuro, su alcance aumenta en 30 pies cuando lo lanzas. Su aptitud mágica es la característica aumentada por esta dote.
- Como acción adicional, puedes intentar empujar telepáticamente una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Si lo haces, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bonificador por competencia + el modificador por característica de la puntuación aumentada por esta dote) o se moverá 5 pies hacia ti o alejándose de ti. Una criatura puede fallar voluntariamente esta tirada.

TOQUE FEÉRICO

Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el conjuro *paso brumoso* y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela mágica de adivinación o de encantamiento. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances cualquiera de estos conjuros de este modo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

TOQUE SOMBRÍO

Tu exposición a la magia de Shadowfell te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el conjuro *invisibilidad* y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela mágica de nigromancia o ilusionismo. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances cualquiera de estos conjuros de este modo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

TRITURADOR

Tienes experiencia en el arte de triturar a tus enemigos, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Aumenta tu Fuerza o tu Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño contundente, podrás moverla 5 pies hasta un espacio sin ocupar, siempre que el objetivo no tenga un tamaño que esté, como mucho, una categoría por encima de la tuya.
- Cuando causes un crítico que haga daño contundente a una criatura, las tiradas de ataque contra esa criatura se harán con ventaja hasta el principio de tu siguiente turno.

A LOMOS DE UN UNICORNIO, UNA BARDO
TELÉPATA INSPIRA A SU COMPAÑERO MAGO.





UN GRUPO DE HECHICEROS
SE CONSIAGRA A SU PATRONIA,
TASHA, LA REINA BRUJA.

CAPÍTULO 2

PATRONES DE GRUPO

TODO GRUPO DE AVENTUREROS ESTÁ UNIDO por un vínculo, las misiones en las que se embarcan y los peligros a los que se enfrentan juntos. Este capítulo te da la posibilidad de unir de otra forma a tu grupo: un patrón. Los patrones ofrecen un potente elemento vinculante: alguien o algo que une a un grupo para que sea un equipo que trabaja por un fin superior. Un patrón de grupo puede ayudar establecer las pautas de toda la campaña de tu grupo. Por ejemplo, es probable que un grupo cuyo patrón sea una institución académica tenga una historia distinta a la de uno al servicio de una organización militar. Los patrones pueden influir en las relaciones de los personajes, sus orígenes y los tipos de peligro a los que se enfrentan.

Durante la creación del personaje, los jugadores pueden interconectar las relaciones entre sus personajes y los demás miembros del grupo. En vez de (o además de) crear una red de relaciones definidas, los jugadores pueden trabajar con el DM para elegir un patrón de grupo. Y si te interesa ser tu propio patrón, consulta la sección "Ser tu propio patrón" al final del capítulo.

CÓMO FUNCIONAN LOS PATRONES

Las siguientes secciones presentan varias opciones de patrones de grupo. La descripción de cada patrón incluye un resumen del tipo de organización a la que representa, los beneficios de pertenecer a esa organización y las misiones que anima a emprender a los aventureros.

Con ayuda del DM, puedes personalizar los patrones para que reflejen jerarquías específicas del mundo de tu campaña o para que sean un punto de partida para organizaciones que imaginéis vosotros. Por ejemplo, un patrón de grupo de un gremio podría representar a los Arpistas o a los Zhentarim de los Reinos Olvidados, al gremio de los Aventureros de Clifftop de Eberron o una liga local de guardianes de caravanas. O puede que, para los objetivos del grupo, encaje mejor un sindicato criminal, una fuerza militar u otro tipo de categoría de patrón. Elige y personaliza el patrón de grupo que mejor se adapte al vuestro y a los tipos de aventuras que queréis vivir.

ASISTENCIA GRUPAL

El hecho de que un grupo cuente con un patrón proporciona a sus miembros un objetivo común, lo que se traduce en una mejor coordinación gracias a su orientación y sus ánimos. Como resultado de esta unidad, cada miembro del grupo puede otorgar ventaja en una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación de otro miembro del grupo. Para dar ventaja de esta forma, un personaje

y el objetivo elegido deben poder verse u oírse el uno al otro y ninguno de ellos puede estar incapacitado. Una vez que un miembro del grupo otorga esta ventaja, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso largo.

BENEFICIOS

Un patrón ofrece una serie de beneficios al grupo por su trabajo. Estas van desde acuerdos comerciales estándar, como un salario fijo y acceso a instalaciones para el personal, hasta beneficios extraordinarios, como audiencias con figuras poderosas o exenciones al cumplimiento de ciertas leyes. En la descripción de cada patrón de grupo, podrás ver sus beneficios concretos.

El DM no debe sentirse limitado únicamente por los beneficios que aparecen en la descripción de cada patrón de grupo. Los patrones ofrecen al grupo acceso a soluciones y a una ayuda que no tendrían si no fuera por ellos. Además, pueden utilizar los diversos recursos de los que disponen para guiar a sus agentes o para prepararlos para aventuras aún mayores.

ENCARGOS

Ocasionalmente, el patrón del grupo os ofrecerá un encargo, una misión que supondrá un trampolín para vivir aventuras. Evidentemente, es el grupo el que decide cómo responder a las peticiones de su patrón, e incluso rechazar alguna pueden devenir en historias interesantes.

Un patrón menos intervencionista también puede motivar de forma notable al grupo. Tal vez vayáis en busca de aventuras en función de lo que le guste al patrón, con lo que probablemente conseguiréis un mejor estatus y mayores recompensas dentro de la organización. Por ejemplo, en una academia podrían no organizarse misiones concretas, así que el grupo se dedicará a buscar artefactos antiguos a sabiendas de que vuestro patrón os recompensará por los que encontréis. Sois libres de diseñar vuestro propio destino, aunque dejéis al patrón esbozar la naturaleza del grupo y de las aventuras que vivís.

EJEMPLOS DE PATRONES

Estos son algunos de los patrones más habituales de un grupo de aventureros. Presentados en orden alfabético, pueden servir de inspiración para crear otros adaptados a vuestras aventuras:

Academia	Orden religiosa
Aristócrata	Ser ancestral
Fuerza militar	Sindicato criminal
Gremio	Soberano

ACADEMIA

A todos vosotros, magos inexpertos que estáis pensando en matricularos en algún tipo de curso de formación sobre magia, pensad bien si no os conviene más unas prácticas. Conozco a liches que siguen devolviendo el préstamo que pidieron para pagar la matrícula en la academia.

TASHA

El mundo alberga innumerables misterios, pero los perseguís con tesón. Como operativos de una academia, queréis desvelar los secretos de la existencia y los profundos enigmas que alberga.

En vuestra tarea, os codeáis con los más sabios del lugar, viajáis a lugares de leyenda y descubrís verdades que van más allá de lo imaginable. Al renegar de la ignorancia, buscáis sitios maravillosos y realizáis descubrimientos constantemente. Vuestra labor se ve obstaculizada por criaturas desconocidas, muertos codiciosos y rivales envidiosos, pero ningún peligro se interpondrá entre vosotros y la búsqueda del conocimiento.

TIPOS DE ACADEMIAS

Cualquier grupo de eruditos y criaturas que busquen la verdad puede funcionar como una academia. Normalmente, las academias aglutinan a una red de individuos instruidos, lo que les permite compartir su conocimiento, profundizar en sus estudios y prestarse apoyo para conseguir objetivos comunes. Parte del mandato de una academia es transmitir su sabiduría de generación en generación, pero sus miembros también aprovechan la oportunidad de realizar

expediciones a lugares lejanos (al fin y al cabo, no todo se puede aprender en una biblioteca). Las academias pueden dedicarse a estudios generalistas o específicos, artísticos o científicos, mundanos o mágicos. Si hay un tema que tenga posibilidades sin explorar, una academia trata de desentrañarlo o de ampliar su estudio.

Tirad en la tabla "Tipo de academia" o elegid una opción de ella para determinar de qué tipo es la institución vinculada al grupo.

TIPO DE ACADEMIA

d6 Tipos de academia

- 1 **Internado.** Los estudiantes y el profesorado disfrutan de una relación familiar en un campus independiente.
- 2 **Enclave arcano.** Unidos en torno a la erudición mágica más avanzada, los residentes del enclave están ansiosos por descubrir secretos, reactivos y temas.
- 3 **Monasterio secreto.** Los que habitan este lugar se centran en el estudio contemplativo de secretos eternos y en la formación rigurosa.
- 4 **Instituto elitista.** Esta institución dedicada al arte o la ciencia, en el que la competencia es despiadada, solo admite a la flor y nata de la sociedad y del talento.
- 5 **Cámara de los secretos.** Una organización conspirativa que trata de conservar o erradicar todo el conocimiento sobre una verdad concreta.
- 6 **Museo de los sueños.** La comunicación mágica o los paisajes oníricos compartidos conectan a una red de expertos de amplio espectro.

UNA PAREJA DE MAGOS SE RELAJA MIENTRAS SUS
COMPAÑEROS PRACTICAN MAGIA EN UN ENCLAVE ARCANO.

BENEFICIOS DE UNA ACADEMIA

Si el patrón del grupo es una academia, el grupo obtiene los siguientes beneficios.

Compensación. La academia os remunera por el trabajo que realizáis en su nombre. En función del empleo, recibiréis una compensación u otra. De media, la academia paga a cada miembro del grupo 1 po al día o lo suficiente para disfrutar de un nivel de vida modesto. Como alternativa, recibís una recompensa (de al menos 250 po) por cada artefacto o cada descubrimiento relevante que traigáis de vuestras aventuras y donéis a la academia.

Documentación. Cada miembro del grupo cuenta con una identificación que prueba su relación con la academia. Esta relación es apreciada en círculos académicos o artísticos. La academia también proporciona documentación, cartas de presentación y documentos de viaje si vuestra labor lo requiere. Dichos documentos os otorgan un estatus especial, como acceso a regiones prohibidas o neutralidad en zonas de guerra. Sin embargo, esta identificación no siempre es un beneficio. En aquellas tierras en las que son frecuentes los saqueos por parte de forasteros, para algunos vuestra acreditación podría significar simplemente que sois saqueadores con ínfulas.

Entrenamiento. Gracias a vuestra relación con la academia, tendréis un descuento en los estudios que queráis realizar. Si realizáis algún tipo de entrenamiento como actividad entre aventuras (tal y como se describe en el *Player's Handbook* o la *Guía del Xanathar para todo*), pagaréis la mitad del coste habitual, siempre que la academia enseñe dicha disciplina. También podéis aprender idiomas, a tocar algún instrumento musical y entrenaros con otras herramientas, a discreción del DM. Además, con este método podéis adquirir competencia en las habilidades Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza o Religión, como si estuvierais aprendiendo un idioma. Los personajes solo pueden aprender una de estas habilidades de esta forma.

Investigación. La investigación forma parte del trabajo del grupo, pero vuestro patrón cuenta con muchos recursos para facilitar dichos esfuerzos. Podéis pedir como favor que os permitan delegar la tarea de investigar (una actividad entre aventuras descrita en el *Player's Handbook* y la *Guía del Xanathar para todo*) a un compañero, un contacto, un bibliotecario o un ayudante de investigación. Deberéis correr con los gastos de esta investigación y el DM determinará si es un éxito o un fracaso.

Recursos. Las academias albergan bibliotecas, museos, depósitos de registros e instalaciones de entrenamiento, que podréis usar para ampliar vuestro trabajo. Podéis pedir como favor a los docentes que os permitan acceder a recursos que no estén disponibles para el gran público (reliquias u objetos mágicos peligrosos, libros de conjuros, equipos y artículos similares). Además, podréis consultar vuestras dudas con el profesorado de la academia, ya que son expertos en varios campos.

CONTACTO EN LA ACADEMIA

La autonomía que tengáis a la hora de elegir vuestras misiones y con qué frecuencia se espera que trabajéis para la academia dependerá en gran medida del puesto que ocupéis en la jerarquía de la institución. Si sois estudiantes, profesores nuevos o personal de apoyo, ayudaréis a un profesor veterano o a todo un departamento a realizar su trabajo. Si vuestra carrera en la academia es más larga, tendréis objetivos propios y ayudantes, pero seguiréis recibiendo encargos para promover los objetivos de expertos de renombre, de decanos o de la propia academia como institución. En cualquiera de estos casos, vuestra relación con la academia estará regulada por un contacto.

Tirad en la tabla "Contacto en la academia" o elegid una opción de ella para determinar quién se encarga de vuestra relación con la academia.

CONTACTO EN LA ACADEMIA

d6 Contacto

- 1 **Funcionario agobiado.** Un secretario desinteresado transmite al grupo mensajes escritos de un importante miembro del profesorado muy ocupado o distante.
- 2 **Instructor célebre.** Pese a la maraña de asistentes ambiciosos que le rodea, un investigador famoso considera a vuestro grupo su ojito derecho.
- 3 **Atrezo vetusto.** Una bibliotecaria con más años que el sol y que todo el mundo daba por muerta os transmite vuestros encargos desde un mostrador de préstamos que nunca abandona.
- 4 **Turista obnubilado.** Un académico de intercambio a quien le encanta coquetear considera cada informe y descubrimiento que donáis un regalo a su persona.
- 5 **Fragmento espectral.** Un elemento encantado de la colección de la academia os incita a continuar su investigación secreta.
- 6 **Observador distante.** Un patrocinador misterioso fomenta vuestra investigación desde la distancia para evitar llamar la atención de los viles poderes que gobiernan la burocracia de la academia.

FACTÓTUMS DE LA ACADEMIA

Si vuestro patrón es una academia, probablemente estéis inmerso en algún proyecto académico o estéis ayudando a alguien que lo esté. Podéis plantearos ser un estudiante prometedor o un nuevo miembro del profesorado. Aunque tendréis una carga lectiva modesta que no os costará entre vuestras otras ocupaciones (o a través de alguna actividad entre aventuras), lo que más os interesa es ayudar a vuestro contacto en su investigación. Otra opción es que os dediquéis a ayudar en las tareas de la academia de otra forma, por ejemplo, en el campo de la seguridad o la financiación.

En la tabla "Roles de los factótums de una academia" tenéis varias sugerencias sobre trabajos que se pueden ejercer en una academia y los trasfondos que suelen ir asociados con cada rol.

ROLES DE LOS FACTÓTUMS DE UNA ACADEMIA

Rol	Trasfondos
Estudiante	Acólito, artesano gremial, noble, salvaje, erudito, huérfano
Encargado de mantenimiento	Charlatán, ermitaño, salvaje, soldado, huérfano
Profesor	Acólito, animador, héroe del pueblo, noble, erudito
Investigador	Acólito, charlatán, artesano gremial, ermitaño, erudito
Financiero	Charlatán, criminal, noble, marinero, huérfano
Orador experto	Cualquiera

MISIONES DE LA ACADEMIA

Las misiones que emprenderá el grupo estarán definidas por vuestra área de estudio y la investigación de la academia. Los académicos luchan por ir siempre un paso por delante de sus rivales, por lo que muchos de ellos se muestran recelosos (e incluso hostiles) ante otros intelectuales. Además de los rivales de su profesión, también se enfrentan a retos relacionados con los sujetos de sus estudios (ya sean miembros de civilizaciones perdidas o seres mágicos) o de detractores de los intelectuales que desconfían de ellos. No todo el mundo quiere hacer de conejillo de indias con fines académicos ni cree que resolver los misterios del mundo sea algo importante o conveniente.

En la tabla “Misiones de la academia” pueden verse algunas de las tareas que vuestro trabajo o vuestros estudios os llevarán a emprender.

MISIONES DE LA ACADEMIA

d6 Misión

- 1 Zoología aberrante. Emprendéis expediciones para documentar, capturar y explicar la existencia de seres que desafían al orden natural.
- 2 Arcanodinámica. Investigáis cómo la existencia se apoya en la magia, para lo que exploráis sus senderos y caminos para aprovechar sus nexos de unión.
- 3 Historia prohibida. Reveláis las verdades perdidas de las épocas más oscuras del mundo y os adentráis en la historia de episodios tabú o premeditadamente ocultos.
- 4 Criptogeografía. Buscáis pruebas de la existencia de una tierra oculta o de que el mundo no está estructurado como se asume habitualmente.
- 5 Búsqueda y captura de antigüedades. Seguíis pistas que os llevan hasta artefactos saqueados para luego devolvérselos a sus legítimos dueños.
- 6 Divinidad evolutiva. Os atrevéis a explorar aquello que ningún mortal debería conocer: el origen de lo divino.

ARISTÓCRATA

Hay un dicho de los Reinos Bandidos que no recuerdo del todo bien pero que dice algo así como que “los que nadan en dinero nunca están cuando llega el recaudador”.

No me acuerdo de los detalles, pero me parece una cita oportuna aquí.

TASHA

El grupo está a las órdenes de un miembro de la nobleza. Motivado por el dinero, el poder y la política, vuestro patrón utiliza al grupo para cumplir sus objetivos sin mancharse las manos o quizás os envíe a los palacios de sus enemigos en misiones de paz. A cambio de lealtad y discreción, vuestro patrón es un poderoso aliado cuyo favor va mucho más allá del oro que os paga.

TIPOS DE ARISTÓCRATAS

Desde cabeza de familia de intrigantes sagas de comerciantes hasta inmortales reinas hechiceras, los miembros de la aristocracia disfrutaban de riqueza y poder... y ansían tener más. Los dirigentes de una baronía podrían tener dificultades para recuperar la influencia que tuvieron antaño, mientras que el nuevo líder de una dinastía comercial podría pretender que su riqueza alcanzara nuevos niveles. Aliarse con este tipo de patrones permite beneficiarse enormemente de los frutos de su ambición.

Tirad en la tabla “Tipos de aristócrata” o elegid una opción de ella para determinar a qué tipo de noble sirve el grupo.

TIPOS DE ARISTÓCRATA

d6 Aristócratas

- 1 Señor local. Convencido de que el poder y el prestigio le esperan a la vuelta de la esquina, este señor de bajo nivel aprovecha toda oportunidad para ascender en el escalafón.
- 2 Genio comerciante. Este líder de una familia con negocios por todo el mundo posee reputación, riqueza y poder a partes iguales.
- 3 Principito nómada. A este principito no hay nada que le guste más que los tesoros. Su caravana de mercaderes no deja de crecer y ya se extiende tras su palanquín hasta donde alcanza la vista.
- 4 Agente doble. El líder de una familia noble se ha vuelto en contra de su nación y se opone en secreto a su señor feudal para su propio beneficio o por motivos éticos.
- 5 Emprendedor ambicioso. Único heredero de una gran fortuna, este emprendedor busca aliados para aumentar su riqueza con un nuevo negocio con alcance internacional, global o planar.
- 6 Futuro gobernante. Este joven noble está destinado a gobernar, pero en la actualidad sus caprichos son volubles y peligrosos.



UNA ELFA DE
LOS BOSQUES
ARISTÓCRATA

BENEFICIOS DE UN ARISTÓCRATA

Si el patrón del grupo es un aristócrata, obtenéis los siguientes beneficios.

Gastos. El patrón os devuelve los gastos extraordinarios derivados de vuestro trabajo. Tendréis que contabilizar los gastos y deberéis explicar cualquiera que se salga de lo común, pero no suele poner pegas a los gastos de viajes rutinarios, el equipo habitual y los servicios básicos.

Inmunidad. Mientras disfrutéis del favor del aristócrata, tendréis prácticamente carta blanca ante la ley en su esfera de influencia. Tenéis mucha manga ancha para actuar a la hora de cumplir las órdenes que recibís, y la ley no es un obstáculo para ello. No obstante, cometer un delito grave (sobre todo si no tiene nada que ver con la tarea o es innecesario a todas luces) es una forma segura de perder el favor del patrón.

Lujo. Vuestro patrón se digna a alojaros en su casa o en otro lugar lujoso durante un breve periodo de tiempo como recompensa por un buen trabajo. Por lo general, esta estancia no supera las dos semanas al año, durante las cuales mantendréis un nivel de vida aristocrático sin coste alguno. Si es necesario, deberéis defender el lugar, pero tendréis tiempo de sobra para relajarnos a vuestro antojo. Sin embargo, los malos huéspedes (o los que son aficionados a la destrucción) no suelen recibir una segunda invitación.

Salario. El empleo para un patrón aristocrático proporciona unos ingresos de 1 po al día a cada miembro del grupo, o lo suficiente para mantener un nivel de vida modesto. El DM decidirá si el salario aumenta

o desciende en función de la naturaleza del aristócrata, el tipo de trabajo y el tiempo que llevéis a su servicio.

CONTACTO DEL ARISTÓCRATA

Excepto en contadas excepciones, los aristócratas suelen preferir que sea otra persona quien se comunique con sus empleados. Esto se traduce en que trataréis con un intermediario que intercederá en vuestras interacciones con el patrón.

Tirad en la tabla “Contacto del aristócrata” o elegid una opción de ella para determinar quién es vuestro enlace con el patrón.

CONTACTO DEL ARISTÓCRATA

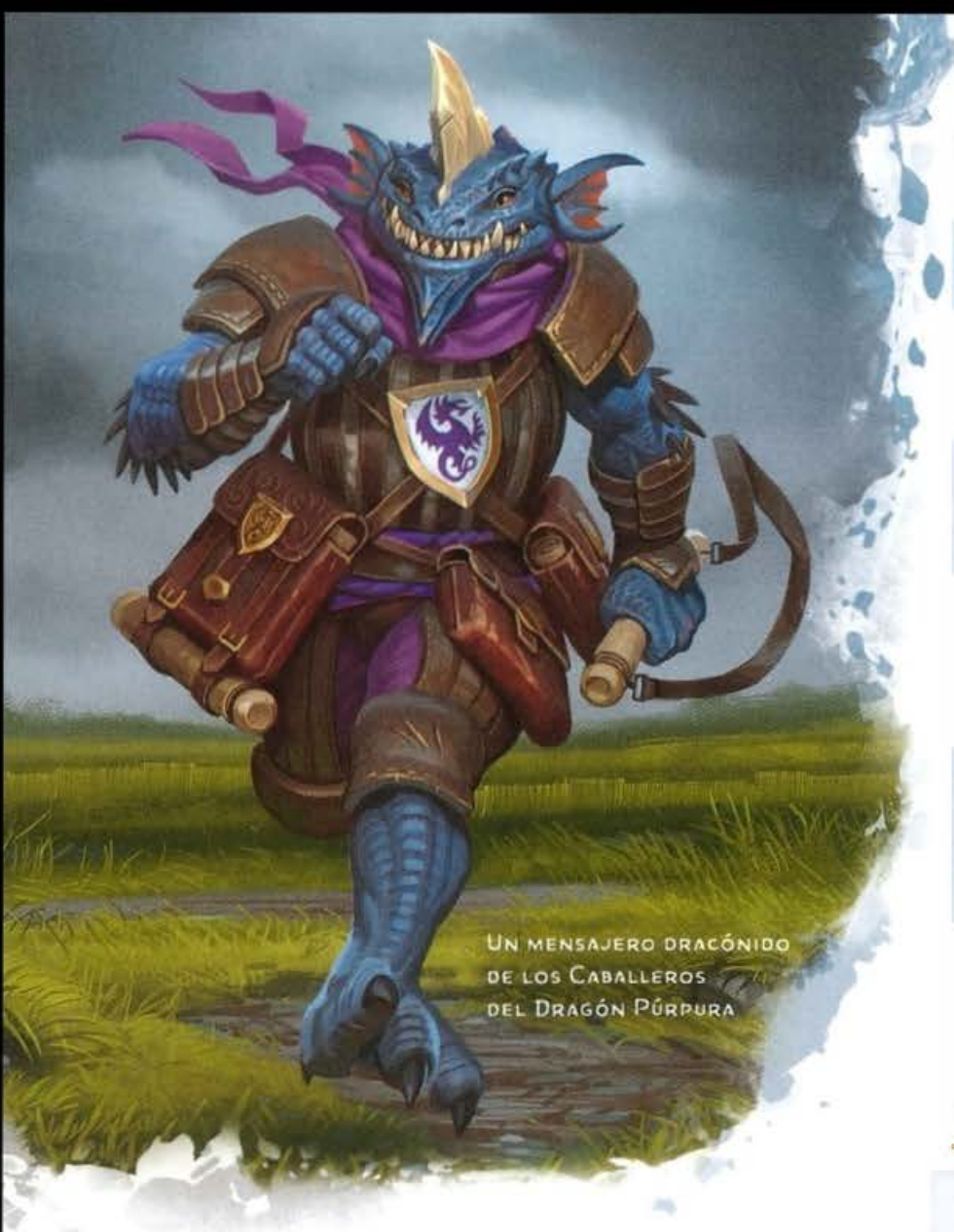
d6 Contacto

- 1 **Contacto común.** Un siervo con aspiraciones a conseguir un título trabaja como enlace entre el grupo y su patrón.
- 2 **Profesional.** Un consejero juicioso o uno de los encargados de los negocios del patrón os da instrucciones para que mantengáis a salvo a su temerario jefe.
- 3 **Mediador de la familia.** Un ingenuo aristócrata designado por el patrón solicita vuestra ayuda para mantener la paz entre los miembros díscolos de la familia, lo cual no es una prioridad para el patrón.
- 4 **Enlace con intereses íntimos.** Un confidente o un (o una) amante de vuestro patrón de origen plebeyo os ayudará a crear el clima propicio para promover los intereses de la familia noble.
- 5 **Informador desterrado.** Un noble marginado que cuenta con el favor de vuestro patrón y que colabora con el grupo para mantener los intereses de la familia pese a su exilio.
- 6 **Extraño influyente.** Una misteriosa entidad manipula el destino de una familia noble. A través de vuestro patrón, os contrata para que le ayudéis a guiar a la familia escogida durante siglos.

SIERVOS ARISTOCRÁTICOS

Los aristócratas buscan a agentes para llevar a cabo sus planes empresariales, políticos, delictivos o personales. A cambio, puede que vuestro trabajo para el aristócrata sea únicamente a cambio de un salario o que os permita acceder a herramientas o a información concretas, o incluso a influencia política. También podría haber alguien del grupo que fuera un miembro del escalón más bajo de la familia y de quien se espera que sirva a sus líderes. Independientemente de vuestras habilidades o de vuestro estatus social, los patrones aristocráticos que tienen suficiente visión e imaginación siempre encuentran una ocupación para agentes de cualquier origen.

La tabla “Roles de los siervos aristocráticos” sugiere varios papeles que podéis desempeñar para cumplir los planes de un aristócrata y los trasfondos que suelen ir asociados con cada rol.



UN MENSAJERO DRACÓNIDO
DE LOS CABALLEROS
DEL DRAGÓN PÚRPURA

ROLES DE LOS SIERVOS ARISTOCRÁTICOS

Rol	Trasfondos
Consejero	Acólito, charlatán, héroe del pueblo, ermitaño, erudito
Guardaespaldas	Criminal, héroe del pueblo, noble, salvaje, soldado
Informante	Charlatán, criminal, animador, marinero, huérfano
Personal doméstico	Animador, artesano gremial, marinero, soldado, huérfano
Mensajero	Charlatán, animador, salvaje, marinero, huérfano
Vástago de la familia	Cualquiera

MISIONES DE LOS ARISTÓCRATAS

Cada misiva del patrón os ofrecerá un tipo de misión diferente. En una seréis su enviado para unas delicadas negociaciones comerciales, mientras que en la siguiente tendréis que recorrer una montaña en busca de sus flores favoritas para una celebración. En vuestro camino os encontraréis con innumerables enemigos, y los aliados de ayer pueden ser los objetivos de mañana. La única certeza es que vuestro patrón tiene todo tipo de caprichos y que mañana vendrá con alguno nuevo.

La tabla “Misiones de los aristócratas” presenta el tipo de tareas que vuestro patrón de alta alcurnia podría solicitaros.

MISIONES DE LOS ARISTÓCRATAS

- d6 Misión
- 1 Unión nobiliaria. Trabajáis con varias facciones nobles para unir a distintas familias rivales.
 - 2 Filón empresarial. Localizáis y conseguís un elemento maravilloso que vuestro patrón considera que es la clave para su futuro económico.
 - 3 Sabotear a un rival. Allanáis el negocio o la mansión de una familia noble enemiga y socaváis sus intereses políticos o profesionales.
 - 4 Linaje perdido. Buscáis pruebas de la existencia de una rama perdida de una familia noble o evidencias de que alguna persona no tiene en realidad orígenes aristocráticos.
 - 5 Origen de la nobleza. Reveláis el motivo secreto por el cuál algunas personas alcanzaron el estatus de nobles y cómo lograrán cumplir sus objetivos muy pronto.
 - 6 La nueva nobleza. Recreáis el extraordinario evento que concedió a las familias nobles actuales su estatus especial, lo que permite el ascenso de nuevos nobles.

FUERZA MILITAR

Toda la maquinaria bélica es algo incivilizado. En un mundo cuerdo, los conflictos se resolverían mediante concursos de magia apocalíptica o con peleas entre reptiles comealmas titánicos que arrasarían uno o dos continentes. Vamos, cosas razonables.

TASHA

Sois un equipo de soldados que trabaja para una fuerza militar mayor dedicada a misiones de combate u otras hazañas peligrosas. Podríais ser una banda de mercenarios, una unidad de fuerzas especiales o un pelotón de infantería. Vuestra labor quizás consista en proteger al pueblo de una nación frente a peligrosos monstruos o quizá libréis batallas secretas tras una guerra que supuestamente ha terminado. O tal vez vuestra nación necesite que una fuerza militar proteja la frontera y encabece el avance hacia un nuevo territorio.

TIPOS DE FUERZAS MILITARES

Entre las fuerzas militares hay una gran variedad de grupos organizados de guerreros. Quizás se trate de los disciplinados regimientos del ejército oficial de una nación, de una flota de barcos que compone la armada de un reino o de una devastadora horda de guerreros y bestias mágicas. La fuerza militar de un reino puede ser un grupo con un orden y una disciplina de hierro o una caótica muchedumbre con las manos manchadas de sangre.

Tirad en la tabla “Tipos de fuerza militar” o elegid una opción de ella para determinar a qué tipo de patrón militar sirve el grupo.

TIPOS DE FUERZA MILITAR

d6 Organización militar

- 1 **Ejército oficial.** Un ejército oficial es el guardián estructurado y muy disciplinado de una provincia o nación. Sus estrictos niveles de mando garantizan la coordinación entre las distintas facciones de esta fuerza.
- 2 **Grupo de mercenarios.** Veteranos curtidos en multitud de conflictos, los mercenarios trabajan para alguien movidos por el dinero más que por la lealtad.
- 3 **Fuerza expedicionaria.** Esta fuerza militar se encuentra lejos de casa y lucha tras las líneas enemigas o explora tierras salvajes aún sin colonizar. Debe ser rápida y autosuficiente y mostrarse diplomática o resolutiva, según las circunstancias, para garantizar su supervivencia.
- 4 **Horda.** La horda es prácticamente una fuerza de la naturaleza y lo que le falta de disciplina le sobra de valentía. No tiene una estructura de mando rígida, sino que funciona como una pirámide de ejércitos más pequeños. Los comandantes de cada horda son leales a sus superiores más fuertes, y así hasta llegar al señor de la guerra.
- 5 **Reclutas planares.** Esta fuerza militar lucha por causas cósmicas en planetas lejanos del multiverso o contra una invasión extraplanar en el Plano Material. Sus guerreros incluyen reclutas obligados a luchar en la Guerra de la Sangre, custodiados por despiadados mercenarios yugoloth, y también a miembros de un grupo de celestiales gloriosos que se defienden contra una incursión infernal.
- 6 **Guerreros de los cielos.** Esta fuerza militar se compone de criaturas aladas que vuelan gracias a la magia o manejan naves como una armada de los cielos. Los métodos de defensa tradicionales son inútiles frente a sus ataques desde el aire, por lo que los guerreros de los cielos pueden ser un enemigo temible o unos mercenarios caros y codiciados.

BENEFICIOS DE LAS FUERZAS MILITARES

Si el patrón del grupo es una fuerza militar, obtenéis los siguientes beneficios.

Acceso oficial. Vuestro rango militar os permite acceder a lugares prohibidos para la población civil. Si el oficial al mando os da permiso, podéis entrar en zonas de entrenamiento peligrosas o instalaciones militares, como el cuartel general regional de un ejército o un lugar donde se guarde información ultrasecreta. También podéis pedirle a vuestro superior que os dé permiso para actuar en su nombre o que os deje acceder a expertos o dirigentes que se encuentren más arriba en la cadena de mando.

Armería. Podéis comprar armas y armaduras no mágicas con un 20 % de descuento en unas instalaciones asociadas con la fuerza militar. También podéis comprar objetos mágicos si el DM os lo permite, pero no obtendréis ningún descuento.

Cadena de mando. Formáis parte de una jerarquía que os da órdenes. Si causáis algún problema en vuestra nación, tendréis que responder ante vuestros superiores, no ante las autoridades judiciales.

Órdenes. Las misiones os las asigna un oficial al mando, que espera de vosotros una obediencia ciega. Estas misiones tienen unos objetivos claros y precisos y marcan la senda de vuestras aventuras. En casos excepcionales, se os encargarán tareas abiertas que os darán un poco de margen para interpretar las órdenes.

Salario. Todos los miembros del grupo ganan un salario con regularidad o comparten el botín de la fuerza militar. La cantidad dependerá de la organización y de vuestro rango en ella, pero como mínimo os dará para mantener un nivel de vida modesto. Recibís un pequeño salario (que puede llegar a ser de tan solo 1 pp al día), así como comida y alojamiento en una base militar. También podéis recibir 1 po al día, pero tendréis que gastar parte en alojamiento y comida. Cuanto más alto estéis en el escalafón, más alto será el salario. Si sois oficiales, el nivel de vida será cómodo.

CONTACTO DE LA FUERZA MILITAR

El contacto principal del grupo dentro de la jerarquía es vuestro oficial superior, la persona que os da las órdenes y es responsable de vuestros éxitos y fracasos.

Tirad en la tabla "Oficial al mando" o elegid una opción de ella para determinar quién os asigna las misiones.

OFICIAL AL MANDO

d6 Oficial

- 1 **Veterano curtido.** Vuestro superior es un oficial curtido en mil batallas que ha sufrido toda clase de horrores en combate. Para mitigar el dolor que le producen sus recuerdos o heridas, tiene que recurrir a una vía de escape, desde la prosa de su escritor favorito hasta un vicio que le mantiene distraído.
- 2 **Supervisor duro.** Este oficial con muy mal carácter grita cada una de sus órdenes, os echa la bronca por el más mínimo error y está convencido de que vais a fracasar en todas tus misiones. Puede que sea uno de esos amores que matan... o a lo mejor solo de los que duelen.
- 3 **Oficial protector.** Un oficial amable que siempre tiene dudas a la hora de enviaros a misiones peligrosas y que no deja de recordaros que tengáis cuidado.
- 4 **Soldado amargado.** Vuestro oficial al mando se la tiene jurada a las fuerzas enemigas. Aprovecha cualquier oportunidad para ir a por ellas, incluso si eso supone poner en peligro al grupo.

d6 Oficial

- 5 Superior esperanzado. Este oficial optimista sabe que se avecina una nueva etapa de paz. Una vez que acabéis esas últimas pocas misiones que quedan, todo habrá terminado.
- 6 Líder devoto. Vuestro oficial al mando es una persona con una gran fe. A su juicio, vuestro éxito o vuestro fracaso dependen totalmente de la voluntad divina y cree que sois un instrumento más de ella.

ENVIADOS DE LA FUERZA MILITAR

Los motivos por los que cada miembro del grupo se ha unido a una fuerza militar pueden ser de lo más variado, o es posible que la propia organización os haya buscado por sus propias razones. En función de vuestras habilidades especiales, participaréis en un tipo de misión u otra: infiltración, mística, diplomática, estratégica... Puede que los actos del pasado o la voluntad de la familia empujen a un miembro del grupo hacia el servicio militar, independientemente de si está hecho o no para ese tipo de vida.

La tabla "Roles de los enviados de una fuerza militar" sugiere varios roles militares que pueden desempeñar los miembros del grupo y los trasfondos que suelen ir asociados con cada uno.

ROLES DE LOS ENVIADOS DE UNA FUERZA MILITAR

Rol	Trasfondos
Combatiente	Criminal, héroe del pueblo, salvaje, marinero, soldado
Táctico	Acólito, héroe del pueblo, noble, salvaje, erudito, soldado
Médico	Acólito, héroe del pueblo, ermitaño, erudito, soldado
Batidor	Ermitaño, salvaje, marinero, soldado, huérfano
Provocador	Acólito, charlatán, criminal, animador, noble
Espía	Cualquiera

MISIONES MILITARES

La diversidad de tareas de las que se encarga una unidad militar precisa tanto de poder de como sutileza. Vuestras misiones pueden correr el riesgo de hacer añicos una frágil paz recién establecida con una nación rival y provocar que se reanude una guerra entre varias a naciones. Puede que las misiones del grupo os pongan frente al enemigo en plena contienda, ya que sois una pieza clave en el combate. Otras amenazas habituales son compañías de mercenarios rivales, combatientes de la resistencia armada y monstruos atraídos por la carnicería.

En la tabla "Misiones militares", aparecen algunas de las misiones que se os pueden asignar.

MISIONES MILITARES

d6 Misión

- 1 Fuerza de choque. Lanzáis un ataque rápido, estratégico y devastador contra una fuerza enemiga.
- 2 Operaciones de defensa. Debéis mantener la seguridad de un enclave importante, por ejemplo, un núcleo de población civil, un almacén de suministros o un puente o un puerto críticos desde el punto de vista estratégico.
- 3 Fuerzas especiales. Os han enviado a una operación encubierta tras las líneas enemigas. Es una tarea similar al trabajo de un espía o un asesino, pero con un enfoque más amplio. Os dedicáis a sabotear algún equipo o a ejecutar ataques dirigidos contra objetivos de gran valor.
- 4 Reconocimiento. Recopiláis distintos datos sobre el enemigo: sus números, su emplazamientos, sus movimientos o sus almacenes y rutas de abastecimiento.
- 5 Localizar y eliminar. Sois responsables de dar caza a objetivos concretos peligrosos y de gran valor, entre los que hay desertores, posibles fuerzas especiales enemigas o máquinas de guerra mágicas descontroladas.
- 6 Asedio. Vuestra misión consiste en comenzar un asedio a una fortaleza enemiga o en ayudar a poner fin a uno que sufra algún aliado.

GREMIO

La unión hace la fuerza. Una abeja sola es una mindundi, pero nadie se atreve a meterse con el enjambre.

TASHA

El grupo está relacionado con un poderoso consorcio de profesionales que colaboran para obtener un beneficio mutuo. Puede que alguien del grupo (o todos) sea miembros del gremio desde hace mucho, ya que descende de una familia de artesanos o mercaderes que garantiza la pertenencia a ese gremio, o quizá esté intentando hacerse un hueco en él por sus propios méritos. Si el grupo es útil para los intereses del gremio, este cuidará de vosotros. Al fin y al cabo, los gremios odian desperdiciar buenos recursos, porque eso es un mal negocio.

TIPOS DE GREMIO

La estructura de un gremio abarca toda una serie de negocios divididos por especialidad. Cualquier conglomerado de herreros, joyeros, carpinteros, sastres, alquimistas, escribas y sabios es susceptible de formar un gremio. Sea cual sea su oficio, estos expertos comparten contactos, intercambian recursos como materiales o herramientas y sacan partido de su influencia colectiva para que los políticos tengan en cuenta su opinión. Además, los mercaderes y otros empresarios también pueden organizarse en gremios. Tanto un barón mercader cuyo control férreo de la economía le permita gobernar extraoficialmente una ciudad o una nación como una red de posaderos que compartan información y rutas de suministro podrían ser patrones gremiales. Un gremio también puede ser un grupo más siniestro, por ejemplo uno que comercie con mercancías horripilantes como monstruos letales, conocimientos peligrosos o incluso almas.

Tirad en la tabla "Tipos de gremio" o elegid una opción de ella para determinar de qué tipo es la organización con la que trabaja el grupo.

TIPOS DE GREMIO

d6 Gremio

- 1 **Gremio de artesanos.** Esta asociación de artesanos comparte recursos e influencias para garantizar que sus productos adquieren un buen precio.
- 2 **Consorcio de mercaderes.** Estos emprendedores no fabrican las mercancías que venden, sino que son expertos en buscar nuevos dueños para sus productos. Si no los tienen, los encuentran.
- 3 **Asociación de milagrosos.** Los artesanos de este gremio, con afición por la magia, son expertos en imbuir de magia objetos físicos. Se rumorea que son capaces de sacar la magia de artículos encantados que ya existen y que podrían estar dispuestos a comprar o vender los botines de los aventureros.
- 4 **Cambistas.** Estos mercaderes comercian con todo tipo de moneda y actúan como banqueros, prestamistas y punto de contacto principal para aventureros y otras criaturas que manejan grandes sumas de dinero. Cambian monedas por piedras preciosas con la misma facilidad que encuentran compradores para reliquias históricas y obras de arte recuperadas.
- 5 **Facción filosófica.** Se trata de un grupo de personas con ideas afines que siguen una doctrina concreta y difunden su pericia a través de sus servicios y de la formación y el entrenamiento que imparten.
- 6 **Comerciantes de identidades.** Estos enigmáticos comerciantes compran documentos, recuerdos y los entresijos de toda una vida y se los venden a aquellos que necesitan empezar de cero.

BENEFICIOS DE UN GREMIO

Si el patrón del grupo es un gremio, obtenéis los siguientes beneficios. Para disfrutar de estos beneficios, es necesario abonar una cuota anual de 15 po al gremio (que sustituyen a las 5 po al mes que deben pagar los personajes con un trasfondo de artesano gremial). Estas cuotas sirven para financiar los servicios y las actividades del gremio.

Alojamiento. Podéis alojarte en la casa gremial de la organización. Las habitaciones son comparables a las de una posada cómoda, pero a un precio modesto (5 pp al día).

Entrenamiento. El gremio contrata a profesores expertos para que impartan materias relevantes para sus intereses. Cuando llevéis a cabo la actividad entre aventuras de entrenamiento (tal y como se describe en el *Player's Handbook* y la *Guía del Xanathar para todo*), dicho entrenamiento se realizará en la mitad de tiempo si se estudia una materia en la que el gremio esté especializado. El DM decide si el gremio tiene profesores disponibles para una materia en concreto.

Equipo. Podéis pedir que os dejen usar herramientas especializadas, laboratorios, bibliotecas u otros espacios y equipos de fabricación para emplearlos en la casa gremial. Cuando un miembro del grupo realice una prueba de característica con un juego de herramientas de artesano usando equipo del gremio, añade el doble de su bonificador por competencia normal.

Recursos. Podéis aprovechar la enorme red de contactos del gremio para encontrar materiales exóticos con el fin de fabricar objetos, componentes de conjuros u objetos mágicos o para buscar compradores para ellos (una actividad entre aventuras descrita en la *Dungeon Master's Guide* y la *Guía del Xanathar para todo*). Los recursos del gremio permiten encontrar o vender productos legales y su precio se ajustará un 10% a vuestro favor.

CONTACTO DEL GREMIO

Incluso aunque alguien del grupo sea un miembro influyente del gremio, no podéis acercaros sin más a su líder y pedirle que os haga caso. Vuestros superiores dentro de la organización se encargan de gestionar los contratos de empleo y las solicitudes para utilizar los recursos del gremio, así como de poner en contacto al grupo con las personas adecuadas para que les prestéis vuestra ayuda.

Tirad en la tabla "Contacto del gremio" o elegid una opción de ella para determinar quién es el contacto inmediato del grupo en el gremio.



UN HÉROE SE ENFRENTA AL BULLYWUG QUE PROTEGE AL LÍDER VILLANO DEL GREMIO DE PANADEROS.

CONTACTO DEL GREMIO

d6 Contacto

- 1 **El perfeccionista.** El contacto es un creador habilidoso pero obsesivo que invierte todo su tiempo en crear algo perfecto que defina la obra de toda su vida y garantice su legado. En su búsqueda de los materiales más selectos y las mejores oportunidades, pierde el sentido del bien y del mal.
- 2 **Supervisor atento.** Un representante del gremio se interesa personalmente por las tareas del grupo. Está al día de vuestras hazañas y sabe cómo han ido vuestras aventuras antes de que vayáis a rendirle cuentas. Pese a que resulta un poco inquietante que sepa tanto, parece que su interés por guiar vuestro trabajo es genuino.
- 3 **Benefactor oculto.** Sea quien sea vuestro contacto, no se comunica con vosotros directamente, sino que envía sus mensajes a través de mensajeros o cartas. Nadie del gremio sabe quién es el contacto o, si alguien lo sabe, no os lo cuenta. No obstante, la información del contacto es buena y los pagos siempre llegan puntuales.

d6 Contacto

- 4 **Mentor exigente.** Da igual lo bien que lo hagáis o lo perfectas que sean vuestras creaciones: nada está a la altura para este contacto. Señala cualquier mínimo defecto y toda oportunidad perdida. ¿Es un amargado que atormenta a todos los que le rodean o ha visto vuestro potencial y quiere que lleguéis a lo más alto?
- 5 **Guía gólem.** El contacto en el gremio es el alma de un artesano que murió hace muchísimo tiempo y que reside en el cuerpo de un autómatas. Es un gólem sabio y con un gran bagaje, pero le resulta difícil comprender el paso del tiempo y la época actual en comparación con aquella en la que vivió.
- 6 **Musa caída.** El contacto es una celestial caída. Ya sea porque se arrepiente de sus pecados o porque tiene sed de venganza, os sirve de guía e inspiración divina tanto a vosotros como al gremio. De alguna forma, el grupo y el gremio inspiran su esperanza de ascensión.

REPRESENTANTES DE UN GREMIO

Como miembros de un gremio, podéis ser profesionales que trabajen directamente en la especialidad de ese gremio o simplemente que vuestro destino esté ligado a sus intereses. Otra opción es que ofrezcáis ciertos servicios al gremio que sus miembros puedan prestar. Por ejemplo, a un gremio pueden hacerle falta guardias, exploradores, negociadores y espías, tanto si se dedica al comercio de productos o al entretenimiento como si lo hace a asuntos más cuestionables. El grado de legalidad con el que trabaje un gremio y el nivel de confidencialidad de sus intereses también influyen en cuáles de vuestras habilidades les resultarán más interesantes.

La tabla “Roles de los representantes de un gremio” sugiere puestos en los que los miembros del grupo pueden encajar en el gremio y los trasfondos que suelen estar asociados con cada uno de ellos.

ROLES DE LOS REPRESENTANTES DE UN GREMIO

Rol	Trasfondos
Investigador	Acólito, animador, artesano gremial, erudito
Negociador	Charlatán, animador, artesano gremial, noble, marinero
Saboteador	Charlatán, criminal, artesano gremial, soldado, huérfano
Guardia	Criminal, héroe del pueblo, salvaje, marinero, soldado
Explorador	Acólito, héroe del pueblo, artesano gremial, salvaje, marinero
Experto	Cualquiera

MISIONES DEL GREMIO

Como miembros del gremio, debéis poner vuestras habilidades a su disposición. Se os requiere para que realicéis tareas distintas, tanto para beneficio del gremio como para atender a un cliente influyente. En el mundo de los negocios, la competencia es feroz y los retos que presentan los rivales o las circunstancias os pueden obligar a llegar a acuerdos que no sean de vuestro agrado.

La tabla “Misiones del gremio” incluye algunos ejemplos de tareas que el gremio puede pedirle al grupo.

MISIONES DEL GREMIO

- d6 Misión

1 Entrega de mercancías. Tenéis que entregar un pedido a un cliente o a un socio importante del gremio. El plazo de la entrega es inamovible y es necesario cumplirlo aunque alguien o algo trate de impedirlo.

2 Adquisición de material. El gremio necesita materiales raros y difíciles de conseguir, que pueden ser para un proyecto propio o para un cliente. El grupo deberá conseguir los componentes que falten en un lugar peligroso o de un proveedor complicado, al tiempo que os adelantáis a un rival para conseguirlos.

d6 Misión

- 3 Acabar con un rival. El gremio ya ha soportado bastantes humillaciones de un miembro de la competencia, por lo que es hora de decir basta. El grupo tiene la tarea de garantizar que este rival no vuelva a manchar la reputación del gremio. ¿Conseguiréis engañarlo para que caiga en desgracia para siempre o deberéis optar por métodos más directos?

4 La obra de arte. Ha desaparecido una obra de arte sublime destinada a un cliente muy importante. Puede ser que la haya creado el gremio o que se la hayáis comprado a algún agente. Debéis encontrarla y haceros con ella antes de que se acabe el plazo y el gremio se enfrente a una penalización.

5 El coleccionista. Al gremio se le encomienda que cree o adquiera una pieza maravillosa para la colección de un cliente tan rico como misterioso. Los miembros del gremio que no han sido capaces de cumplir su encargo han desaparecido. El coleccionista promete devolverlos a los colegas desaparecidos si le dais lo que busca, pero si falláis, pasaréis a formar parte de su colección.

6 Hora de pagar la factura. El líder del gremio ha conseguido estar dónde está gracias a un trato con el más allá. Ahora toca pagar el precio acordado y quiere evitarlo a toda costa. Debéis vencer a cualquier cosa que intente cobrar su deuda o encontrar una alternativa de pago aceptable.

ORDEN RELIGIOSA

Muy bien, tú métete en esa orden religiosa, que te vas a hartar de lavarle las sotanas al sumo sacerdote porque, joh, sorpresa!, así lo quiere vuestro dios.

TASHA

Vuestro grupo trabaja al servicio de una institución religiosa. No obstante, el patronazgo de una orden religiosa no consiste solo en que todos los miembros del grupo tengáis la misma fe. La administración de la fe, con sus propios recursos, objetivos y líderes, patrocina y guía directamente vuestras aventuras.

TIPOS DE ÓRDENES RELIGIOSAS

No todas las órdenes religiosas representan una alianza de devotos consagrados a unos ideales divinos. Quizás vuestro grupo esté formado por unos cuantos fieles que perseguís una causa impulsados por vuestra fe, pero también podrías ser tan solo unos cínicos que quieren aprovecharse de una congregación pudiente. Puede que vuestra fe colectiva os empuje a cazar monstruos malvados o a evitar que se salgan con la suya invasores de otros mundos, a proteger a los más desfavorecidos

de sus opresores o a extender las enseñanzas de vuestra religión en una tierra hostil. Otra posibilidad es que estéis al servicio de una organización jerárquica corrupta que os encargue hacer desaparecer discretamente a sus enemigos (aunque incluso los mercenarios más cínicos pueden ver la luz si contemplan un milagro con sus propios ojos).

Tirad en la tabla "Tipos de órdenes religiosas" o elegid una opción de ella para determinar a qué tipo de patrón religioso sirve el grupo.

TIPOS DE ÓRDENES RELIGIOSAS

d6 Orden religiosa

- 1 **Cazadores de muertos vivientes.** Esta comunidad de eruditos y cazadores de monstruos investiga con tesón a los muertos que no descansan, localizan sus guaridas y los sumen en un descanso eterno.
- 2 **Eruditos devotos.** Esta congregación valora el conocimiento y los textos relativos a su dios. Coleccionan libros sagrados raros y dejan constancia de las hazañas de profetas milagrosos.
- 3 **Coleccionistas de reliquias.** Esta orden de monjes arqueólogos pretende llenar de reliquias sagradas su templo con aspecto de museo.
- 4 **Misioneros caritativos.** Con el convencimiento de que la religión ayuda a mejorar a cualquier civilización, esta orden viaja hasta los destinos más remotos para ayudar a pueblos oprimidos y atraer nuevos fieles inspirados por su ejemplo.
- 5 **Inquisidores dogmáticos.** Este grupo jerárquico tremendamente dogmático pretende acabar con cualquier amenaza para sus creencias.
- 6 **Evangelistas apocalípticos.** Esta orden no tiene dudas de que el mundo está a punto de acabar. Creen firmemente que, si convencen al resto del mundo de que esto es cierto, tendrán alguna posibilidad de evitar el desastre.

BENEFICIOS DE LAS ÓRDENES RELIGIOSAS

Si el patrón del grupo es una orden religiosa, obtenéis los siguientes beneficios.

Competencias. Cada miembro del grupo obtiene competencia en la habilidad Religión, si es que el personaje no la tiene ya.

Equipo. Cada miembro del grupo tiene un símbolo sagrado o un canalizador druidico, incluso si no es necesario para el lanzamiento de conjuros. Además, todos contáis también con un libro con oraciones, ritos y escrituras de vuestra fe.

Servicio divino. En tiempos de necesidad, el grupo puede acudir a los sacerdotes de vuestra fe en busca de ayuda mágica. Un PNJ clérigo o druida de vuestra fe con un nivel suficientemente alto lanza cualquier conjuro de hasta nivel 5 en nombre del grupo, sin coste

alguno. El lanzador proporciona todos los componentes materiales caros necesarios para el conjuro, siempre y cuando demostréis que lo necesitáis y que estéis a buenas con vuestra fe.

CONTACTO DE LA ORDEN RELIGIOSA

Vuestra orden cuenta con un gran número de seguidores. Puede tratarse de un claustro de sacerdotes eruditos que emplean al grupo como brazo aventurero de la organización o de una legión de paladines que recurren a vuestra sutileza allá donde fallan las espadas y los escudos. Puede que recibáis órdenes directamente del ente inmortal al que veneráis o que estas vengan de un agente suyo en el plano terrenal, como un sumo sacerdote o un archidruida.

Tirad en la tabla "Contacto de la orden religiosa" o elegid una opción de ella para determinar quién se encarga de las comunicaciones con vuestra deidad.

CONTACTO DE LA ORDEN RELIGIOSA

d6 Contacto

- 1 **Confidente en la sombra.** Un misterioso portavoz de la orden os dicta los siguientes pasos, pero teme que le descubra una poderosa fe rival.
- 2 **Creador genial.** Un talentoso artesano se encarga de comunicar la voluntad de la divinidad a través de canciones u obras de arte proféticas.
- 3 **Texto misterioso.** La traducción gradual de un texto sagrado secreto os conduce hacia los siguientes pasos de un destino divino.
- 4 **Inquisidor inclemente.** Un recto jerarca os manda que purifiquéis de maldad una región, la orden a la que sirve o vuestras propias personas.
- 5 **Sanador querido.** Un célebre sanador os manda allá donde más os necesitan, incluso si hasta vuestra llegada al lugar no se esclarecen los motivos de la visita.
- 6 **Voz de la divinidad.** Mensajes de otro mundo os encomiendan misiones divinas.

MIEMBRO DE UNA ORDEN RELIGIOSA

Vuestro deber principal respecto a una orden religiosa es la expansión de vuestra fe. Esto va desde hacer proselitismo o realizar oficios religiosos a aplicar castigos divinos o recuperar reliquias perdidas. Además de estos ejemplos, las necesidades de vuestra orden serán muy diversas. Vuestro patrón confía en el grupo por vuestras habilidades concretas o, quizá, porque es la voluntad de vuestro dios.

La tabla "Roles de los miembros de una orden religiosa" sugiere puestos en los que los miembros del grupo pueden encajar en una orden y los trasfondos que suelen estar asociados a cada uno de ellos.



ACÓLITOS PREPARÁNDOSE PARA UN FESTIVAL COUATL

ROLES DE LOS MIEMBROS DE UNA ORDEN RELIGIOSA

Rol	Trasfondos
Consejero	Acólito, héroe del pueblo, ermitaño, erudito, huérfano
Defensor	Acólito, criminal, héroe del pueblo, salvaje, soldado
Asceta	Acólito, animador, ermitaño, erudito, soldado
Inquisidor	Acólito, criminal, noble, marinero, soldado
Emisario	Acólito, charlatán, animador, noble, marinero
Elegido	Cualquiera

MISIONES DE LAS ÓRDENES RELIGIOSAS

Los servicios que prestéis a vuestra orden religiosa variarán en función de la deidad a la que veneréis y de las aptitudes del grupo. Por otra parte, las órdenes religiosas se enfrentan a otros credos antagónicos, enemigos cuya rivalidad con la orden emula el conflicto entre vuestros respectivos dioses. Algunas órdenes religiosas también se dedican a cazar y liquidar demonios, muertos vivientes u otros seres que consideren abominaciones con el objetivo de borrarlos del mapa. Otras apuestan por acabar con los herejes,

reales o imaginarios, para demostrar la supremacía de su deidad.

La tabla “Misiones de las órdenes religiosas” incluye unos cuantos ejemplos sobre cómo podéis honrar y servir a vuestro dios.

MISIONES DE LAS ÓRDENES RELIGIOSAS

- d6 Misión**
- Huida segura.** Un grupo de fieles se ha adentrado en un territorio hostil para los de vuestra orden. Tenéis que encontrarlos y ponerlos a salvo.
 - Recuperación de una reliquia.** Buscáis un símbolo perdido de la orden descubierto en un lugar peligroso o que se encuentra en manos del enemigo.
 - Persecución de un culto.** Dais caza a un grupo de extremistas que son peligrosos para la orden o para el resto de los mortales en general.
 - Peregrinación temeraria.** Protegéis a algunos miembros de la orden en una peregrinación que los lleva por tierras repletas de peligros.
 - Exterminación de la herejía.** Buscáis el origen de la blasfemia que ha arraigado en la orden.
 - Evitar la profecía.** Una orden rival está a punto de cumplir una profecía con consecuencias mortales. Vuestro objetivo es acabar con su blasfemo plan.

SER ANCESTRAL

Si viene una poderosa entidad insondable y te ofrece una recompensa increíble por un favorcillo, es que te quiere timar.

A menos que sea yo, claro. Yo nunca te mentiría, querido lector.

TASHA

El grupo está ligado a los designios de un ser ancestral con un poder y una influencia extraordinarios. Podrías ser los ojos y los oídos de esta criatura en vuestro mundo e informarle de todo lo que acontece. O quizá podríais trabajar como sus agentes directos y encargarnos de hacer cumplir sus deseos. Tanto si habéis elegido vuestra tarea como si os han engañado para llevarla a cabo, podréis contar con los extraños recursos de vuestro benefactor, siempre y cuando colaboréis con su causa.

TIPOS DE SERES ANCESTRALES

Desde inquietantes dragones hasta voces indescifrables que os susurran desde la oscuridad, los seres ancestrales guían y conceden poder a los mortales por motivos incomprensibles. La relación del grupo con su patrón podría ser un intercambio perfectamente definido, pero también uno turbio o impuesto. Independientemente de la naturaleza del ser, siempre que el grupo cumpla su parte, el ser os ofrecerá recompensas.

Tirad en la tabla "Ser ancestral" o elegid una opción de ella para determinar el ser al que sirve el grupo.

SER ANCESTRAL

d6 Ser ancestral

- 1 **Dragón vetusto.** Un dragón ancestral busca conocimiento o poder. Quiere ampliar aún más su tesoro, ya que su ambición aumenta conforme cumple años.
- 2 **Liche.** El grupo está al servicio de un lanzador de conjuros muerto viviente de inmenso poder. Sus intereses son extrañamente variados y aparentemente benignos. ¿Quizás no sea tan malvado como sugiere la sabiduría popular aventurera?
- 3 **Infernal vinculado.** Este infernal está vinculado a un lugar, puede que con su forma verdadera o como un espíritu de posesión. La influencia del infernal, atrapado en un círculo irrompible de sellos vinculantes o encerrado en una estatua gigantesca, es la que dirige al grupo.
- 4 **Guardián celestial.** Un ángel u otra poderosa criatura celestial se interesa por una región concreta del Plano Material. Para conseguir sus objetivos, crea una red de criaturas mortales que le sirven de informantes y agentes.

d6 Ser ancestral

- 5 **El Eterno.** Esta criatura ha vivido muchas vidas porque no puede morir (al menos no permanentemente). El motivo de su desaparición es irrelevante: siempre vuelve. A simple vista, son seres mortales que están vivos, pero controlan los recursos de los que dispone un inmortal.
- 6 **Manifestación primigenia.** Su mera existencia desafía el entendimiento de los mortales: simplemente, existe. Podría tratarse de una fuerza primordial de la naturaleza que ha tomado conciencia de su ser y ahora habita en el plano terrenal, o de una inteligencia alienígena que se comunica a través de representantes, presagios e ídolos.

BENEFICIOS DE UN SER ANCESTRAL

Si el patrón del grupo es un ser ancestral, obtenéis los siguientes beneficios.

Dones extraños. El patrón entrega al grupo un poco de poder esotérico. En el nivel 5, y de nuevo en el 13, conseguiréis un don sobrenatural, tal y como se describe en el capítulo dedicado a los tesoros de la *Dungeon Master's Guide*. El DM determina los dones sobrenaturales que están disponibles.

Equipo. La red del patrón tiene acceso a determinados objetos mágicos. Podéis comprar objetos mágicos comunes a través del contacto del patrón. El DM determina si hay existencias disponibles o puede requerir una prueba en grupo de Inteligencia (Investigación) para determinar si la red del ser ancestral puede encontrar el objeto deseado. La CD para esta prueba es de 10 en una ciudad, 15 en un pueblo y 20 en una aldea. Si no se supera la prueba, tendrán que pasar 1d8 días antes de que se pueda volver a buscar dicho objeto en esa comunidad.

El DM fija el precio de un objeto mágico común o lo determina al azar: $2d4 \times 10$ po, o la mitad por un objeto consumible, como una poción o un pergamino.

Investigación. Gracias a la red de contactos de un ser ancestral, su vasta colección de conocimientos o quizás su enseñanza directa os ayudan a descubrir secretos ocultos. Si tenéis una forma de poneros en contacto con el patrón o sus agentes, el grupo tendrá ventaja cuando haga pruebas de característica para investigar información relacionada con los intereses del patrón y las áreas en las que tenga influencia.

Santuario. Los agentes del patrón cuentan con refugios y otros enclaves de este tipo en una amplia zona. El grupo sabe localizar estos lugares amistosos y podéis vivir en uno de ellos con un nivel de vida modesto sin coste alguno. A cambio, deberéis defender el santuario o proteger el secreto de su existencia.

CONTACTO DEL SER ANCESTRAL

El contacto organizativo que asigna los encargos o transmite los mensajes del patrón puede ser desde una criatura de lo más común a un ser de otro mundo. Tirad en la tabla "Contacto del ser ancestral" o elegid una opción de ella para determinar quién o qué se encarga de comunicaros la voluntad del patrón.

CONTACTO DEL SER ANCESTRAL

d6 Contacto

- 1 **Empleador.** Un respetado miembro de la sociedad actúa como intermediario entre el grupo y su patrón y proporciona la tapadera de un empleo legítimo. Puede ser un posadero, un comerciante, un funcionario local o un noble.
- 2 **Chanchulleros de trastienda.** La entrada a una zona exclusiva de un local aparentemente normal requiere una contraseña o un identificador. Allí podréis reunirlos con los oscuros agentes del patrón y hablar con ellos.
- 3 **Buzón de mensajes mágicos.** Los mensajes del contacto o el patrón, grabados mágicamente, aparecen en los lugares más insospechados. El grupo sabe que tiene que mirar en un sitio determinado, como una grieta en un monolito antiguo o una tumba concreta, para recibir sus instrucciones.
- 4 **Visiones.** El patrón no usa intermediarios, sino que habla al grupo en sueños, presagios o visiones. El ser aparece en vuestra mente mientras dormís y se hace con el control de vuestros sueños para daros instrucciones que resultan difíciles de ignorar.
- 5 **Eco efímero.** El contacto nunca se muestra físicamente. Quizás sea el fantasma de una persona muerta, una entidad que se aparece fuera de del flujo del tiempo o la ilusión proyectada de un ser que nunca abandona el santuario oculto del patrón.
- 6 **El portavoz.** La voz del ser ancestral habla entre susurros a través de los labios de una persona corriente. Vuestro patrón podría poseer el cuerpo de un extraño o de un miembro del grupo para hablar con vosotros.

AGENTES DEL SER ANCESTRAL

Es necesario tener en cuenta los objetivos generales del patrón ser ancestral a la hora de determinar a quién capta como sus agentes. ¿En qué ámbitos es probable que ejerza su influencia? Un liche poderoso reclutará a otros lanzadores de conjuros ambiciosos, además de a guerreros cualificados para que trabajen como guardaespaldas. Los dragones valoran a los agentes con capacidades sociales y a aquellos que influyen en los que toman las decisiones en una sociedad. Plantearos cómo encajan vuestras capacidades y vuestros intereses con los del ser ancestral o cómo entrasteis a su servicio sin realmente desearlo.

La tabla “Roles de los agentes de un ser ancestral” sugiere varios papeles que podéis desempeñar en sus planes y los trasfondos que suelen ir asociados con cada rol.

AZALIN, EL LICHE, ESPÍA EL CASTILLO RAVENLOFT.



ROLES DE LOS AGENTES DE UN SER ANCESTRAL

Rol	Trasfondos
Devoto	Acólito, ermitaño, noble, salvaje, erudito
Infiltrado	Charlatán, criminal, ermitaño, soldado, huérfano
Portavoz	Charlatán, animador, héroe del pueblo, ermitaño, erudito
Pupilo	Acólito, animador, héroe del pueblo, artesano gremial, erudito
Guardián	Acólito, héroe del pueblo, ermitaño, salvaje, soldado
Descendiente	Cualquiera

MISIONES DE LOS SERES ANCESTRALES

Aunque el misterio siga envolviendo su trabajo, los seres ancestrales envían a sus agentes para que cumplan su voluntad de las formas más diversas. Los siervos de otros seres poderosos tratan de frustrar los planes de vuestro patrón, mientras que cazadores de monstruos equivocados (o con toda la razón del mundo) pretenden borrar todo rastro de su enemigo ancestral. La larga historia de un ser ancestral suele tener como resultado enemigos inusuales y poderosos.

La tabla "Misiones de los seres ancestrales" incluye algunos ejemplos de tareas que vuestro patrón espera que llevéis a cabo.

MISIONES DE LOS SERES ANCESTRALES

d6 Misión

- 1 **Rescate.** Un agente descarriado ha desaparecido mientras recopilaba información o materiales. Debéis descubrir qué ha sido de él y recuperar tanto el material como sus hallazgos.
- 2 **Sabotaje.** Debéis acabar con algún aspecto de la organización de un rival, ya sea asesinar a un adlátere clave o destruir un objeto crítico.
- 3 **Artificio.** Vuestras habilidades especializadas son cruciales para reunir los componentes de un poderoso ritual o un objeto mágico.
- 4 **Traición.** Un servidor de alto perfil de otro personaje importante está dispuesto a traicionar a su superior, lo que beneficiaría a vuestro patrón. Debéis convencerle de que se pase a vuestra organización o sacarlo de un territorio en el que ahora corre peligro.
- 5 **Sacrificio.** Un respetado agente de vuestro patrón (probablemente un aliado o un mentor del grupo) supone un peligro. Quizás vaya a desertar para unirse a un rival e intentar hacerse con el poder del ser ancestral. Sea como sea, debéis atraparlo y poner fin a la amenaza que presenta.
- 6 **Asalto astral.** Un poderoso rival de vuestro patrón guarda sus secretos en una cámara mental del Plano Astral. Eso implica que no se le puede engañar ni coaccionar para que revele nada, ni es posible leer sus pensamientos. Debéis encontrar la cámara y viajar a través de los recuerdos mortales del enemigo para descubrir los conocimientos que desea obtener vuestro patrón.

SINDICATO CRIMINAL

¿Qué sentido tiene cometer un delito? ¿Por qué robarle a alguien cuando simplemente puedes ser más listo que él o convertirlo en un sapo?

TASHA

Una red de criminales contrata al grupo. Podéis ser miembros de pleno derecho del sindicato o nuevos reclutas en fase de prueba que buscan dejar su huella y ganarse su confianza. Puede que trabajéis para el sindicato en contra de vuestra voluntad: estáis en deuda con ellos por un encargo que salió mal, por matar a la persona equivocada o simplemente por haber nacido en una familia que ya tenía en su contra a gente poderosa y sin escrúpulos.

TIPOS DE SINDICATOS CRIMINALES

Hay todo tipo de sindicatos criminales, desde el gremio de ladrones locales o un consorcio corrupto de príncipes mercaderes a una organización de invasores sobrenaturales que se está infiltrando en todos los niveles de la sociedad con objetivos perversos... Sea cual sea su naturaleza, el sindicato busca aumentar la riqueza de sus miembros a costa de la sociedad en su conjunto.

O por el contrario, puede tratarse de una organización clandestina de personas bienintencionadas que luchan contra una estructura de poder malvada. Entre los sindicatos criminales de sesgo heroico podemos encontrar bandas de valientes forajidos que interceptan los impuestos recaudados por el cruel barón y se los devuelven a los oprimidos o grupos de desertores curtidos que se enfrentan a los invasores de su tierra natal.

Tirad en la tabla "Tipos de sindicato" o elegid una opción de ella para determinar a qué tipo de organización criminal sirve el grupo.

TIPOS DE SINDICATO

d6 Sindicato

- 1 **Gremio de ladrones.** Un grupo dispar de ladrones, espías, contrabandistas y otros sinvergüenzas controla la actividad criminal de una zona de la ciudad.
- 2 **Círculo de asesinos.** La muerte es el medio de vida de esta red. Sus miembros perfeccionan sus habilidades como asesinos, envenenadores, expertos en eliminación de cadáveres y cualquier otra labor relacionada con poner fin a las vidas de otros. Las motivaciones de este círculo pueden ir desde el simple dinero a una causa más importante.
- 3 **Traficantes de armas mágicas.** El sindicato ha acaparado el mercado de los dispositivos mágicos mortales. Ofrecen sus productos y servicios a cambio de un precio y consiguen un poder mágico asombroso para aquellos que cumplen sus peticiones.
- 4 **Flota pirata.** Esta alianza de capitanes piratas está unida bajo las órdenes de un capitán o un almirante común y cumple un estricto código de honor. Solo se congregan como respuesta a una amenaza externa.
- 5 **Ladrones de cuerpos.** Este sindicato está compuesto sobre todo, si no en su totalidad, por criaturas que poseen a otras personas o se hacen pasar por ellas. Su objetivo es sustituir a gente con influencia de todas las capas de la sociedad por integrantes de su grupo.
- 6 **Ladrones de pensamientos.** Estos delincuentes psíquicos se infiltran en la mente de sus víctimas para robarles secretos y camuflar su existencia.



OTT PIES DE ACERO SUJETA
ENTRE SUS MANOS A SYLGAR,
EL INFAME PEZ DEL SEÑOR
DEL CRIMEN XANATHAR.

BENEFICIOS DE UN SINDICATO CRIMINAL

Si el patrón del grupo es un sindicato criminal, obtenéis los siguientes beneficios.

Contrabando. Tenéis acceso al negocio de contrabando del sindicato, que puede ser de venenos, narcóticos... Estos productos no os saldrán más baratos, pero siempre tendréis un sitio donde comprarlos.

Encargos. El sindicato no os paga directamente, sino que os asigna tareas concretas para sus clientes o para la propia organización. Alguien contrata al sindicato para una tarea (por ejemplo, un asesinato) y el sindicato abona al grupo el 85 % de lo que cobra. Si el objetivo es que el sindicato aumente su riqueza (por ejemplo, llevar a cabo un atraco), podréis quedaros con el 85 % de lo que robéis. Otros sindicatos se quedan con un margen superior o inferior al 15 %, a discreción del DM.

Negocios propiedad del sindicato. El sindicato cuenta con varios negocios que utiliza sobre todo como tapaderas para el blanqueo de dinero. Cuando compráis algo en alguno de estos negocios, obtenéis un 5 % de descuento. El DM decide los productos y los servicios que están disponibles.

Peristas. Los miembros o los socios del sindicato saben cómo dar salida a los objetos robados, y el grupo también puede disfrutar de este servicio. Además de para vender objetos de origen dudoso, los peristas son

una buena opción para deshacerse de objetos caros, como obras de arte u objetos mágicos. En el caso de los objetos mágicos, podréis encomendar al perista la tarea de encontrar un comprador (una actividad entre aventuras descrita en la *Dungeon Master's Guide* y la *Guía del Xanathar para todo*). Si optáis por usar los servicios del perista del sindicato, no os expondréis a una traición ni a ningún otro contratiempo en la búsqueda del comprador, pero el sindicato se llevará el 20 % del precio de venta por actuar de intermediario.

Refugios. El sindicato dispone de refugios u otros escondites secretos en varios puntos de la región. El grupo sabe localizar estos enclaves discretos y podéis vivir en uno de ellos con un nivel de vida pobre sin coste alguno. Si reveláis la existencia de un refugio, independientemente de si es a propósito o accidentalmente, perderéis el favor del sindicato y puede que ya no podáis recurrir a él nunca más.

CONTACTO DEL SINDICATO CRIMINAL

Cada uno de los miembros del sindicato tiene una función concreta. Vuestra colaboración con el sindicato se realiza a través de un contacto, que se encarga de comunicarte los encargos, de recoger la parte correspondiente del botín para el sindicato o de velar porque recibáis vuestra comisión por los trabajos para clientes externos. El contacto es con quien primero tienes que hablar si tienes que comunicarte con algún miembro que se encuentre más alto en el escalafón del sindicato.

Tirad en la tabla "Contacto del sindicato" o elegid una opción de ella para determinar quién es vuestro contacto en la organización criminal.

CONTACTO DEL SINDICATO

d6 Contacto

- 1 **Mentor personal.** Este antiguo miembro del sindicato acogió a alguien del grupo bajo su protección cuando era joven y se ha convertido en una figura paterna.
- 2 **Rata callejera.** Alguien poco llamativo, un mendigo o un trabajador humilde, pero que conoce a todo el que importa y comparte sus contactos con el grupo.
- 3 **Guardia retirado.** Vuestro contacto era (o quizás todavía lo sea) un miembro de los cuerpos de seguridad locales. Conoce al dedillo el funcionamiento de la ley en tu zona y, como consecuencia de ello, muestra una buena dosis de paranoia.
- 4 **Vividor.** El dueño de un garito local donde impera el vicio (en forma de juego, droga u otros placeres) os echa una mano cuando no está inmerso en su propio desenfreno.
- 5 **Traidor.** Os consta que vuestro contacto ha traicionado al sindicato, pero aún tiene suficiente influencia como para que no os atreváis a contrariarlo (de momento).
- 6 **Nobleza criminal.** Aunque la mayoría lo ignora, vuestro contacto es un miembro de la nobleza o la realeza local. El porqué de su relación con el sindicato es un misterio inquietante.

MIEMBROS DEL SINDICATO CRIMINAL

Tanto si lleváis toda la vida al margen de la ley como si sois unos advenedizos llenos de ambición, vuestro objetivo es conseguir riqueza, fama e influencia en el sindicato criminal. A un sindicato solo lo motiva el lucro y cuenta con agentes con talentos de lo más variado. La capacidad de adaptación y la innovación resultan vitales no solo para encontrar perspectivas sin explotar, sino también para esquivar a la ley. Encarnáis una experiencia y unas habilidades poco comunes y os situáis en la vanguardia de nuevas empresas criminales llenas de retos.

La tabla "Roles de los miembros de un sindicato criminal" sugiere puestos en los que los miembros del grupo pueden encajar dentro de la organización y los trasfondos que suelen estar asociados con cada uno de ellos.

ROLES DE LOS MIEMBROS DE UN SINDICATO CRIMINAL

Rol	Trasfondos
Ladrón	Criminal, héroe del pueblo, noble, salvaje, huérfano
Protección	Criminal, animador, salvaje, marinero, soldado
Timador	Acólito, charlatán, criminal, animador, noble, huérfano
Limpiador	Acólito, charlatán, artesano gremial, noble, soldado
Mente maestra	Acólito, criminal, héroe del pueblo, noble, erudito
Topo	Cualquiera

MISIONES DEL SINDICATO CRIMINAL

Vuestras labores como miembros del sindicato implican algo más que estafas callejeras de poca monta o robos menores. Gente con vuestras habilidades tiene compinches para conseguir fines mayores que aúnan grandes riesgos y recompensas increíbles. La ley es vuestro mayor enemigo, pero otros sindicatos criminales también os tienen en el punto de mira (o vosotros a ellos).

La tabla "Misiones del sindicato criminal" explica las tareas que se pueden realizar para la organización.

MISIONES DEL SINDICATO CRIMINAL

d6 Misión

- 1 Adquisición y recuperación. El grupo adquiere activos para el sindicato. Robáis documentos importantes o despejáis lugares para usarlos como escondite.
- 2 Atracos. Planificáis y ejecutáis robos elaborados que requieren la combinación de habilidades del equipo.
- 3 Guerra de bandas. Os aseguráis de que ningún otro sindicato criminal consiga poder en vuestro territorio.

d6 Misión

- 4 Disciplina interna. Mantenéis a raya a los miembros corruptos, tercos o avariciosos de la organización y obligáis a que cumplan las normas y los objetivos del sindicato.
- 5 Magnicidio. Liquidáis a gente importante, de esa que tiene un montón de guardaespaldas y sistemas de seguridad muy sofisticados.
- 6 Derrocar a los poderosos. Formáis parte de un sindicato criminal y sus métodos son ilegales, pero sus fines son lícitos. Ayudáis a gente indefensa contra la explotación a la que la someten los poderosos.

SOBERANO

Nunca me ha llamado la atención eso de gobernar, en parte porque los títulos suenan muy rimbombantes. Pero "reina bruja" queda estupendamente, ¿verdad?
TASHA

Un líder sin aliados no lo será mucho tiempo. Servís a un soberano (que puede ser de vuestra misma nación o de otra) y trabajáis para llevar a cabo sus objetivos cueste lo que cueste.

Podéis ser diplomáticos o responsables de que se cumplan las leyes, espías o solucionadores de problemas, gente que presta ayuda o impartidores de justicia. Trabajáis dentro del sistema para mantener el statu quo, pero, si es necesario, camináis por los márgenes de la ley para evitar una guerra o cosas peores. La política, el espionaje y el misterio son una realidad en vuestro mundo, al igual que la esperanza y la frágil promesa de la paz.

TIPOS DE SOBERANOS

En términos generales, un soberano puede ir desde un gobernante hasta el líder de una poderosa institución privada. Las reinas, los jefes tribales, los sultanes y los rajás son algunas opciones de patrones de un grupo de aventureros. También pueden cumplir este papel aquellos que van camino de convertirse en ese tipo de figura (como algún astuto senador, un heredero real o una celebridad con capacidad de influencia). A la hora de elegir o crear un soberano para trabajar a sus órdenes, pensad en si va a dirigir una organización gubernamental u otra facción. Si bien esta sección presupone que el patrón del grupo gobierna un país o cualquier otro tipo de entidad nacional, también podría dirigir una poderosa organización privada, una secta que lo adore como a un dios o un grupo viajero multitudinario. También debéis tener en cuenta la escala de la organización del patrón. Por ejemplo, si sois espías con misiones internacionales, podríais tener que enfrentaros a aventuras capaces de cambiar el mundo, mientras que si resolvéis los problemas del alcalde de un pueblo en apuros estableceréis una conexión personal con un lugar y con sus habitantes.

Tirad en la tabla “Tipos de soberano” o elegid una opción de ella para determinar a qué tipo de señor sirve el grupo.

TIPOS DE SOBERANO

- d6 Soberano
- 1 Anciano de la aldea. El marchito líder de una comunidad que ofrece liderazgo cívico y moral.

2 Joven noble. Un noble ambicioso que pretende ansiosamente reformar la sociedad de acuerdo con sus principios.

3 Gobernador a la deriva. Un líder desesperado lucha por mantener vivo a su pueblo en un lugar inhóspito para el que les falta lo necesario para sobrevivir.

4 Líder resucitado. El venerado líder de una tribu ha vuelto de entre los muertos y quiere resucitar su gloria de antaño.

5 Poder oculto. Una figura misteriosa manipula al líder de la nación, que no es más que su marioneta, y dicta las verdaderas intenciones del gobierno.

6 Rey verdadero. El legítimo heredero al trono lucha por recuperar el poder de un impostor exacto.

BENEFICIOS DE UN SOBERANO

Si el patrón del grupo es un soberano, obtenéis los siguientes beneficios.

Acceso a la élite. Mientras estéis al servicio del soberano, tendréis acceso a las más altas esferas de la sociedad. Con el permiso de vuestro patrón, podréis acceder a los centros de poder, desde capitolios nacionales y cuarteles generales militares hasta haciendas de nobles y cámaras con secretos de estado. También podéis solicitar al soberano que os permita acceder a los beneficios de los que disfruta él, como asistir a recepciones diplomáticas o utilizar guardias reales.

Gastos. El patrón os devuelve los gastos extraordinarios derivados de vuestro trabajo. Tendréis que contabilizar los gastos y deberéis explicar cualquiera que se salga de lo común, pero no suele poner pegas a los gastos de viajes rutinarios, el equipo habitual y los servicios básicos.

Inmunidad. Mientras disfrutéis del favor del soberano, tendréis prácticamente carta blanca ante la ley en su esfera de influencia. Tenéis mucha manga ancha para actuar a la hora de cumplir las órdenes que recibís, y la ley no es un obstáculo para ello. No obstante, cometer un delito grave (sobre todo si no tiene nada que ver con la tarea o es innecesario a todas luces) es una forma segura de perder el favor del patrón.

Salario. El empleo para un patrón soberano proporciona unos ingresos de 1 po al día a cada miembro del grupo, o lo suficiente para mantener un nivel de vida modesto. El DM decidirá si el salario aumenta o desciende en función de la naturaleza del soberano, el tipo de trabajo que realicéis y el tiempo que llevéis a su servicio.

CONTACTO DEL SOBERANO

Podéis beneficiaros del contacto directo con el patrón del grupo. Esto incluye audiencias o reuniones secretas con el soberano, en función de la naturaleza de vuestro trabajo. También es posible que el soberano quiera mantener las distancias, a causa de una agenda apretada o para poder negar que sabe algo de vuestro trabajo si hace falta. En dichos casos, un asesor o un funcionario supervisará vuestro trabajo y actuará como contacto entre el grupo y el soberano.



UN SOBERANO SIRÉNIDO

Tirad en la tabla “Contacto del soberano” o elegid una opción de ella para determinar quién se encarga de vuestra relación con el trono si no es el propio soberano.

CONTACTO DEL SOBERANO

- d6 **Contacto**
- 1 **Confidente íntimo.** Puede tratarse de un amigo o de un o una amante del soberano que pretende ayudarle sea como sea.
 - 2 **Maestro de espías.** Un operativo de inteligencia se encarga del trabajo sucio de la nación para que el soberano no se manche las manos.
 - 3 **Administrador.** Este recto burócrata no está de acuerdo con muchas de las políticas del soberano, pero su lealtad puede más que su opinión.
 - 4 **Asistente ejecutivo.** Las responsabilidades de un riguroso mayordomo o de cualquier otro miembro del servicio doméstico de la casa real se quedan cortas para todo lo que hace.
 - 5 **Emisario.** Un embajador semijubilado y hedonista os da instrucciones, entre sugerencias e indirectas.
 - 6 **Asamblea espectral.** Un consejo fantasmagórico de los anteriores regentes de la nación se manifiesta para evitar desastres.

REPRESENTANTES DEL SOBERANO

Trabajáis para un soberano por orgullo nacional, tradición o simple conveniencia. Las necesidades de un líder pueden involucraros directamente en intrigas políticas, maniobras de la corte o amenazas procedentes de enemigos de la nación. Queda entre el grupo y el soberano decidir si vuestro trabajo es de dominio público o de alto secreto, en cuyo caso tendréis que estipular qué sucede si queda expuesto.

La tabla “Roles de los representantes de un soberano” sugiere formas en las que los miembros del grupo pueden servir al soberano y los trasfondos que suelen estar asociados a ellas.

ROLES DE LOS REPRESENTANTES DE UN SOBERANO

Rol	Trasfondos
Consejero	Acólito, héroe del pueblo, noble, erudito, soldado
Embajador	Charlatán, héroe del pueblo, artesano gremial, noble, marinero
Agente secreto	Charlatán, criminal, animador, soldado, huérfano
Campeón	Criminal, noble, salvaje, soldado, huérfano
Bufón	Charlatán, criminal, animador, salvaje, huérfano
Confidente	Cualquiera

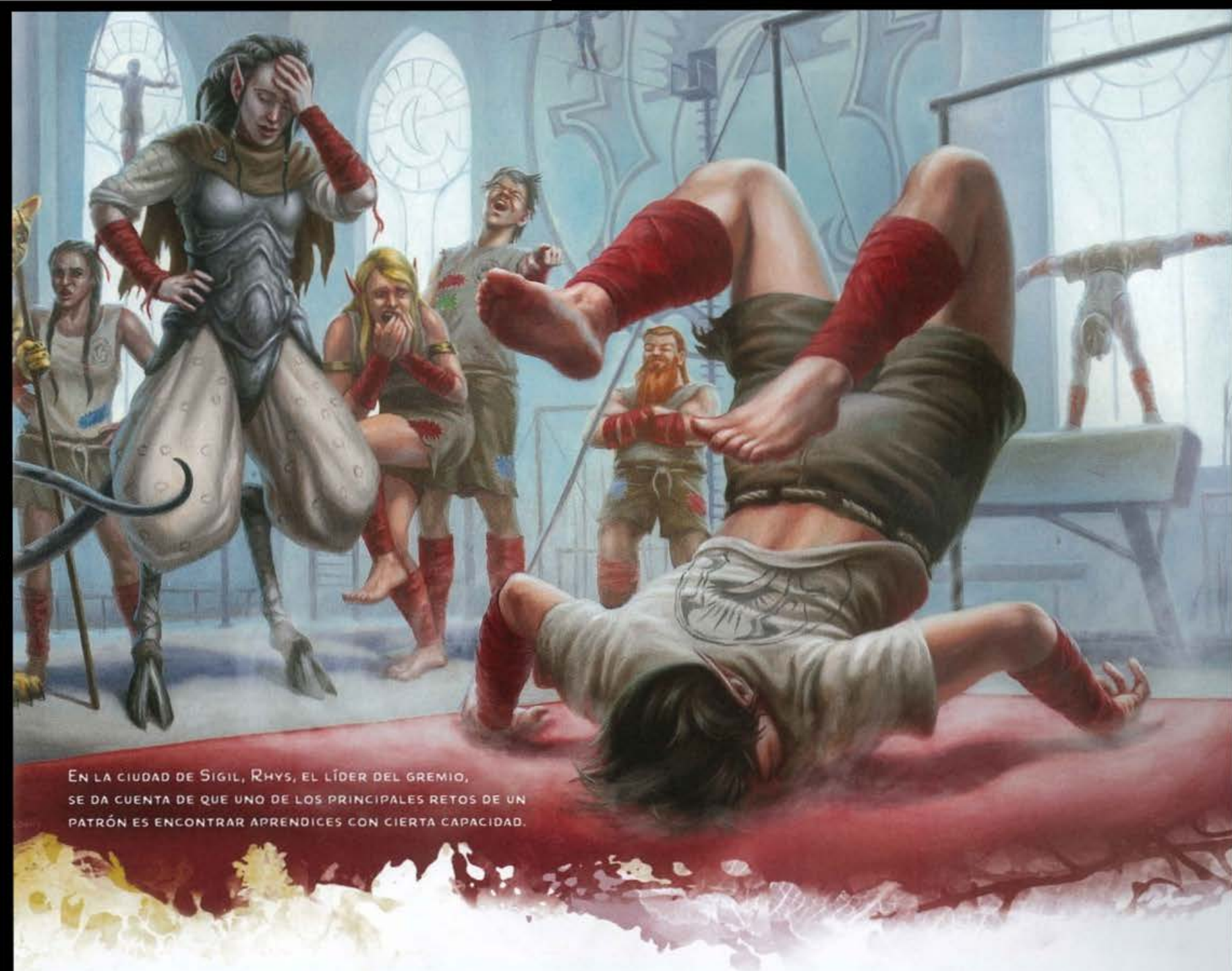
MISIONES DEL SOBERANO

Los servicios que prestéis al soberano dependerán en gran medida de la naturaleza del patrón del grupo y de su nación. Aunque algunas misiones implicarán tareas oficiales (misiones realizadas en nombre del soberano), otras podrían ser encubiertas, por lo que deberéis que proteger la identidad de vuestro patrón cueste lo que cueste. Los rivales políticos, los países enemigos y los desastres naturales son algunos de los peligros a los que se enfrenta la nación del soberano. Sin embargo, un soberano que siembre el caos, imponga decretos tiránicos o ponga en peligro el modo de vida de su población probablemente dé lugar a rebeliones. En dichos casos, los agentes del soberano tendrán que decidir a quién son leales.

En la tabla “Misiones del soberano” pueden verse algunas de las tareas que tendréis que emprender para vuestro señor.

MISIONES DEL SOBERANO

- d6 **Misión**
- 1 **Espionaje internacional.** El objetivo es robar información secreta, símbolos nacionales o una superarma de una potencia enemiga.
 - 2 **Desgastar al enemigo.** Queréis debilitar o acabar con un rival que se enfrenta al gobierno del regente, el cual puede ser un general, un archidruida o un noble que quiere hacerse con el trono.
 - 3 **Azote de la corrupción.** Ayudáis al soberano a reformar el gobierno, para lo que hay que acabar con algunos malos hábitos institucionales.
 - 4 **Ocultar la vergüenza.** El soberano se ha visto envuelto en un escándalo y no debe quedar rastro.
 - 5 **Poner a prueba al heredero.** Preparáis al heredero del soberano para el desafío de ascender al trono.
 - 6 **Diplomacia a la desesperada.** Tratáis de firmar la paz con una fuerza o una entidad que podría acabar con vuestra nación.



EN LA CIUDAD DE SIGIL, RHYS, EL LÍDER DEL GREMIO, SE DA CUENTA DE QUE UNO DE LOS PRINCIPALES RETOS DE UN PATRÓN ES ENCONTRAR APRENDICES CON CIERTA CAPACIDAD.

SER TU PROPIO PATRÓN

A algunos jugadores les motiva mucho más la idea de dirigir un sindicato criminal, un grupo de mercenarios, una sociedad de eruditos arcanos u otra organización que trabajar para otros. Si fundas tu propia organización, tendrás un mayor grado de autonomía, pero podrían faltarte apoyos y no tendrás asegurado el trabajo.

Si estás al mando, los beneficios de pertenecer a una organización ahora son gastos de los que te tienes que encargar: si eres el líder de un grupo de mercenarios, por ejemplo, tendrás que abastecer tu propia armería en lugar de aprovecharte del material de una organización. La organización generará ingresos, pero tendrás que invertirlos para que siga funcionando.

Si diriges tu propia organización, usa la actividad entre aventuras de regentar un negocio (descrita en la

Dungeon Master's Guide) para reflejar las actividades cotidianas de esa organización. En esta actividad puede participar más de un personaje a la vez. Cuando hagas una tirada para determinar el rendimiento del negocio, suma al resultado el total de días dedicados por los personajes para conocer su éxito (respetando el máximo de 30). Si el negocio obtiene beneficios, multiplica dichos beneficios por 4 + el número de personajes que hayan participado en esta actividad entre aventuras.

No descartes la posibilidad de contar con un PNJ para que sea tu contacto dentro de tu propia organización. Un secretario, un mayordomo o un aprendiz se encargará de la burocracia cotidiana del grupo mientras te embarcas en tus misiones y transmitirá información que podría conducir al grupo a una nueva aventura.



EN SU LABORATORIO, TASHA
SE COMUNICA CON EL SEÑOR
DEMONÍACO GRAZ'IT A TRAVÉS
DE UN ESPEJO MÁGICO.

CAPÍTULO 3

MISCELÁNEA MÁGICA

EN D&D, LA MAGIA ESTÁ POR TODAS PARTES. Numerosas criaturas del multiverso de D&D existen únicamente debido a la influencia de la magia, los lanzadores de conjuros recurren la energía mágica todos los días con sus conjuros y el poder sobrenatural vibra en el interior de objetos mágicos codiciados por los aventureros. Este capítulo trata sobre estas dos últimas cosas: conjuros y objetos mágicos.

Primero se presentan los nuevos conjuros que pueden usar tanto personajes de los jugadores como monstruos. Tras la lista de conjuros hay una sección con sugerencias para personalizar el aspecto de esos conjuros. Luego, el capítulo presenta una selección de nuevos objetos mágicos, como artefactos de poder mítico y objetos que se pueden llevar en el cuerpo a modo de tatuajes.

El DM decidirá de qué forma aparecen en una campaña las opciones de este capítulo y puede optar por utilizar algunas, todas o ninguna. Así que no te olvides de decirle a tu DM qué partes te gustaría usar en vuestras partidas.

CONJUROS

No me fastidies... ¿Qué habrá pasado con los conjuros "palmadita en la espalda pródiga de Mordenkainen", "aire caliente de Heward" y los demás? Estoy segura de que mandé todos los conjuros que insistieron que incluyera en este libro. Se habrán traspapelado... Una pena.

TASHA

Esta sección contiene nuevos conjuros que el DM puede añadir a una campaña para que puedan usarlos los lanzadores de conjuros, tanto si son personajes de los jugadores como si son monstruos o enemigos. Los nuevos conjuros se encuentran en la tabla "Conjuros", ordenados por nivel. La tabla también indica la escuela mágica de cada conjuro, si requiere concentración, si está marcado como "ritual" y las clases que pueden aprenderlo.

Si te gustaría usar alguno de estos conjuros, habla con el DM, que puede permitir algunos, todos o ninguno de ellos.

CONJUROS

Nivel	Conjuro	Escuela	Conc.	Ritual	Clase
0	Atracción del relámpago	Evocación	No	No	Artífice, hechicero, brujo, mago
0	Estallido de espadas	Conjuración	No	No	Artífice, hechicero, brujo, mago
0	Filo atronador	Evocación	No	No	Artífice, hechicero, brujo, mago
0	Filo de llamas verdes	Evocación	No	No	Artífice, hechicero, brujo, mago
0	Fragmento mental	Encantamiento	No	No	Hechicero, brujo, mago
1	Brebaje cáustico de Tasha	Evocación	Sí	No	Artífice, hechicero, mago
2	Invocar bestia	Conjuración	Sí	No	Druida, explorador
2	Látigo mental de Tasha	Encantamiento	No	No	Hechicero, mago
3	Fortaleza del intelecto	Abjuración	Sí	No	Artífice, bardo, hechicero, brujo, mago
3	Invocar engendro de las sombras	Conjuración	Sí	No	Brujo, mago
3	Invocar feérico	Conjuración	Sí	No	Druida, explorador, brujo, mago
3	Invocar muerto viviente	Nigromancia	Sí	No	Brujo, mago
3	Mortaja espiritual	Nigromancia	Sí	No	Clérigo, paladín, brujo, mago
4	Invocar aberración	Conjuración	Sí	No	Brujo, mago
4	Invocar autómatas	Conjuración	Sí	No	Artífice, mago
4	Invocar elemental	Conjuración	Sí	No	Druida, explorador, mago
5	Invocar celestial	Conjuración	Sí	No	Clérigo, paladín
6	Apariencia espectral de Tasha	Transmutación	Sí	No	Hechicero, brujo, mago
6	Invocar infernal	Conjuración	Sí	No	Brujo, mago
7	Sueño del velo azul	Conjuración	No	No	Bardo, hechicero, brujo, mago
9	Hoja de desastre	Conjuración	Sí	No	Hechicero, brujo, mago

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Los conjuros se presentan en orden alfabético.

APARIENCIA ESPECTRAL DE TASHA

Transmutación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un objeto que tenga grabado un símbolo de los Planos Exteriores y que valga al menos 500 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Pronuncias unas palabras de poder y recurres a la magia de los Planos Inferiores o los Planos Superiores (a tu elección) para transformarte. Hasta que el conjuro termine, obtienes los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño de fuego y de veneno (Planos Inferiores) o al daño radiante y necrótico (Planos Superiores).
- Eres inmune al estado "envenenado" (Planos Inferiores) o "hechizado" (Planos Superiores).
- De tu espalda brotan unas alas espectrales que te otorgan una velocidad volando de 40 pies.
- Obtienes un bonificador de +2 a la CA.
- Todos tus ataques con arma son mágicos y, cuando haces un ataque con arma, puedes usar tu modificador por aptitud mágica en lugar de tu Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y de daño.
- Cuando llesves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno. Ignoras este beneficio si ya tienes un rasgo, como Ataque Adicional, que te permite atacar más de una vez cuando realizas la acción de Atacar en tu turno.

ATRACCIÓN DEL RELÁMPAGO

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (radio de 15 pies)

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Creas un látigo de energía de relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedas ver a 15 pies o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y luego recibirá 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies o menos de ti.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

BREBAJE CÁUSTICO DE TASHA

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (línea recta de 30 pies)

Componentes: V, S, M (un poco de comida podrida)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De ti emana un chorro de ácido en una línea recta de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura que se encuentre en esta línea deberá superar una tirada de salvación de Destreza o quedará cubierta de ácido hasta que el conjuro termine o hasta

que una criatura use su acción para quitarse el ácido a sí misma o a otra criatura. Una criatura cubierta de ácido sufre 2d4 de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

ESTALLIDO DE ESPADAS

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Creas un círculo momentáneo de espadas espectrales que hacen un barrido a tu alrededor. Todas las demás criaturas que estén a 5 pies o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza.

El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

FILO ATRONADOR

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)

Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo que valga al menos 1 pp)

Duración: 1 asalto

Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente turno. Si el objetivo se mueve voluntariamente 5 pies o más antes de ese momento, recibe 1d8 de daño de trueno y el conjuro termina.

El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas ciertos niveles. En el nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo causa 1d8 de daño de trueno adicional al objetivo si impacta, y el daño que este recibe por moverse aumenta a 2d8. Las dos tiradas de daño aumentan en 1d8 en el nivel 11 (2d8 y 3d8) y en el nivel 17 (3d8 y 4d8).

FILO DE LLAMAS VERDES

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)

Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo que valga al menos 1 pp)

Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y puedes hacer que salte fuego verde de ese objetivo a otra criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de él. La segunda criatura recibirá daño de fuego igual a tu modificador por aptitud mágica.

El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas ciertos niveles. En el nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo inflige 1d8 de daño de fuego adicional al objetivo si impacta, y el daño de fuego a la segunda criatura aumenta a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Las dos tiradas de daño aumentan en 1d8 en el nivel 11 (2d8 y 2d8) y el nivel 17 (3d8 y 3d8).

FORTALEZA DEL INTELECTO

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que acabe el conjuro, tú o una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance obtiene resistencia al daño psíquico y ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegir las como objetivo, las criaturas deben estar a 30 pies o menos de todas las demás.

FRAGMENTO MENTAL

Encantamiento (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Introduces una púa desorientadora de energía psíquica en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia o recibirá 1d6 de daño psíquico y restará 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas ciertos niveles: el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

HOJA DE DESASTRE

Conjuración nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una grieta planar en forma de hoja de aproximadamente 3 pies de largo en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. La hoja durará hasta que acabe el conjuro. Al lanzar este conjuro, puedes hacer hasta dos ataques de conjuro cuerpo a cuerpo con la hoja, cada uno contra una criatura, un objeto suelto o una estructura que se encuentre a 5 pies o menos de la hoja. Si impacta, el objetivo recibe 4d12 de daño de fuerza. Este ataque causará críticos si la tirada del d20 es de 18 o más. Con un crítico, la hoja causa un daño de fuerza adicional de 8d12 (total de 12d12 de daño de fuerza).

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover la hoja hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver y luego volver a hacer con ella dos ataques de conjuro cuerpo a cuerpo.

La hoja puede atravesar cualquier barrera sin dañarse, incluido un muro de fuerza.

FORTALEZA DEL INTELECTO





FRAGMENTO MENTAL

INVOCAR ABERRACIÓN

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un tentáculo en salmuera y un globo ocular en un vial con incrustaciones de platino que valga al menos 400 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu aberrante que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu aberrante. Cuando lances el conjuro, elige contemplador, slaad o semilla estelar. La criatura se parecerá a una aberración de ese tipo, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

ESPÍRITU ABERRANTE

Aberración Mediana

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de golpe: 40 + 10 por cada nivel de conjuro superior al 4
Velocidad: 30 pies, volar 30 pies (levitar) (solo contempladores)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: psíquico
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: habla de las profundidades, entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Aura Susurrante (solo semilla estelar). Al comienzo de todos los turnos de la aberración, cada criatura que esté a 5 pies o menos de ella deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o recibirá 2d6 de daño psíquico, siempre que la aberración no esté incapacitada.

Regeneración (solo slaad). La aberración recupera 5 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1.

ACCIONES

Ataque múltiple. La aberración realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Garras (solo slaad). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Si el objetivo es una criatura, no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio del siguiente turno de la aberración.

Rayo ocular (solo contempladores). Ataque de conjuro a distancia: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, una criatura. **Impacto:** 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño psíquico.

Golpe psíquico (solo semilla estelar). Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño psíquico.

INVOCAR AUTÓMATA

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una piedra adornada y una caja de seguridad de metal que valga al menos 400 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas el espíritu de un autómata que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del autómata. Cuando lances el conjuro, elige un material: arcilla, metal o piedra. La criatura se parecerá a un gólem o a un modron (a tu elección) del material en cuestión, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo.

ESPÍRITU AUTÓMATA

Autómata Mediano

Clase de Armadura: 13 + el nivel del conjuro (armadura natural)

Puntos de golpe: 40 + 15 por cada nivel de conjuro superior al 3

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Resistencia a daño: veneno

Inmunidad a estados: hechizado, cansancio, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas que hables tú

Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Cuerpo Abrasador (solo metal). Una criatura que toque al autómata o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de él sufrirá 1d10 de daño de fuego.

Letargo Pétreo (solo piedra). Cuando una criatura que el autómata pueda ver comience su turno a 10 pies o menos de él, el autómata podrá obligarla a realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, el objetivo no podrá usar sus reacciones y su velocidad se reducirá a la mitad hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El autómata realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente.

REACCIONES

Azote berserk (solo arcilla). Cuando el autómata reciba daño, realizará un ataque de golpe contra una criatura aleatoria que esté a 5 pies o menos de él. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, el autómata se moverá hasta a la mitad de su velocidad hacia un enemigo que pueda ver, sin provocar ataques de oportunidad.

Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR BESTIA

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una pluma, un poco de pelaje y cola de pez dentro de una bellota dorada que valga al menos 200 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu bestial. Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo.

ESPÍRITU BESTIAL

Bestia Pequeña

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)

Puntos de golpe: 20 (solo aire) o 30 (solo tierra y agua) + 5 por cada nivel de conjuro superior al 2

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies (solo tierra), volar 60 pies (solo aire), nadar 30 pies (solo agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende los idiomas que hables tú

Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Atacar en Manada (solo tierra y agua). La bestia tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de la bestia se encuentra a 5 pies o menos de la criatura y no está incapacitado.

Pasar Volando (solo aire). La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Respirar en el Agua (solo agua). La bestia solo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. La Bestia realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño perforante.



INVOCAR CELESTIAL

ESPIRITU CELESTIAL
Celestial Grande

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural) + 2 (solo defensor)
Puntos de golpe: 40 + 10 por cada nivel de conjuro superior al 5
Velocidad: 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Resistencia a daño: radiante
Inmunidad a estados: hechizado, asustado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: celestial, entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

ACCIONES

Ataque múltiple. El celestial realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).
Arco radiante (solo vengador). Ataque con arma a distancia: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d6 + 2 + el nivel del conjuro de daño radiante.
Maza radiante (solo defensor). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño radiante, y el celestial puede elegirse a sí mismo o a otra criatura que pueda ver a 10 pies o menos del objetivo. La criatura elegida gana 1d10 puntos de golpe temporales.
Toque sanador (1/Día). El celestial toca a otra criatura. El objetivo recupera mágicamente una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 + el nivel del conjuro.

Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.
A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR CELESTIAL
Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un relicario dorado que valga al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu celestial que se manifiesta con una forma angelical en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu celestial. Cuando lances el conjuro, elige vengador o defensor. Tu elección determinará cómo es el ataque de la criatura (consulta su perfil). La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR ELEMENTAL

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (aire, un guijarro, ceniza y agua dentro de un vial con incrustaciones de oro que valga al menos 400 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu elemental. Cuando lances el conjuro, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bípedo envuelto en el elemento elegido, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

ESPÍRITU ELEMENTAL

Elemental Mediano

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de golpe: 50 + 10 por cada nivel de conjuro superior al 4
Velocidad: 40 pies, excavar 40 pies (solo tierra), volar 40 pies (levitar) (solo aire), nadar 40 pies (solo agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia a daño: ácido (solo agua), relámpago y trueno (solo aire), perforante y cortante (solo tierra)
Inmunidad a daño: veneno, fuego (solo fuego)
Inmunidad a estados: cansancio, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: primordial, entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Forma Amorfa (solo aire, fuego y agua). El elemental puede moverse a través de un espacio de solo 1 pulgada de ancho sin tener que apretarse.

ACCIONES

Ataque múltiple. El elemental realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).
Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d10 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente (solo aire, tierra y agua) o daño de fuego (solo fuego).

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR ENGENDRO DE LAS SOMBRAS

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (lágrimas dentro de una gema que valga al menos 300 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

ESPÍRITU DE LAS SOMBRAS

Monstruosidad Mediano

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de golpe: 35 + 15 por cada nivel de conjuro superior al 3
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia a daño: necrótico
Inmunidad a estados: asustado
Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: entiende los idiomas que hables tú
Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Frenesí de Terror (solo furia). El espíritu tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas asustadas.
Peso del Dolor (solo desesperación). Cualquier criatura que no seas tú y que empiece su turno a 5 pies o menos del espíritu verá su velocidad reducida en 20 pies hasta el principio del siguiente turno de la criatura.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espíritu realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).
Desgarro escalofriante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d12 + 3 + el nivel del conjuro de daño frío.
Grito espantoso (1/Día). El espíritu grita. Cada criatura que esté a 30 pies o menos de él deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o estará asustada del espíritu durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES ADICIONALES

Escondarse en las sombras (solo terror). Con luz tenue o en la oscuridad, el espíritu realiza la acción de Escondarse.



INVOCAR ENGENDRO DE LAS SOMBRAS

Invocas un espíritu de las sombras que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu de las sombras. Cuando lances el conjuro, elige una emoción: furia, desesperación o terror. La criatura se parecerá a un ser bípedo deforme marcado por la emoción elegida, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR FEÉRICO

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una flor bañada en oro que valga al menos 300 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu feérico. Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: furioso, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu elección con ese estado de ánimo, lo que determinará uno de los atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

ESPÍRITU FEÉRICO

Feérico Pequeño

Clase de Armadura: 12 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de golpe: 30 + 10 por cada nivel de conjuro superior al 3
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: silvano, entiende los idiomas que hables tú

Desafío: — **Bonificador por competencia:** igual a tu bonificador

ACCIONES

Ataque múltiple. El feérico realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 1d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño perforante + 1d6 de daño de fuerza.

ACCIONES ADICIONALES

Paso feérico. El feérico se teletransporta mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que pueda ver. A continuación, se produce uno de los siguientes efectos, en función del ánimo elegido para el feérico:

Alegre. El feérico puede obligar a una criatura que pueda ver a 10 pies o menos de él a realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla, el objetivo quedará hechizado por ti y el feérico durante 1 minuto o hasta que sufra algún tipo de daño.

Burlón. El feérico puede llenar de oscuridad mágica un cubo de 5 pies que esté a 5 pies o menos de él, que durará hasta el final de su siguiente turno.

Enfurecido. El feérico tiene ventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de este turno.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

INVOCAR INFERNAL

Conjuración nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (sangre de humanoide dentro de un vial de rubí que valga al menos 600 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu infernal que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu infernal. Cuando lances el conjuro, elige demonio, diablo o yugoloth. La criatura se asemejará a un infernal de ese tipo, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

ESPÍRITU INFERNAL

Infernal Grande

Clase de Armadura: 12 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de golpe: 50 (solo demonio) o 40 (solo diablo) o 60 (solo yugoloth) + 15 por cada nivel de conjuro superior al 6
Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies (solo demonio), volar 60 pies (solo diablo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia a daño: fuego

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, infernal, telepatía a 60 pies

Desafío: — **Bonificador por competencia:** igual a tu bonificador

Resistencia Mágica. El infernal tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Últimos Estertores (solo demonio). Si los puntos de golpe del infernal se reducen a 0 o el conjuro finaliza, el infernal explota y cada criatura que esté a 10 pies o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Cada criatura sufrirá 2d10 + el nivel de este conjuro de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

Vista del Diablo (solo diablo). La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del infernal.

ACCIONES

Ataque múltiple. El infernal realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Mordisco (solo demonio). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d12 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico.

Garras (solo yugoloth). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Inmediatamente después de que el ataque impacte o falle, el infernal puede teletransportarse mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Arrojar llama (solo diablo). Ataque de conjuro a distancia: tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. **Impacto:** 2d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño fuego. Si el objetivo es un objetivo inflamable que no lleve o vista nadie, también arde.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.



LÁTIGO MENTAL DE TASHA

INVOCAR MUERTO VIVIENTE

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una calavera bañada en oro que valga al menos 300 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del espíritu muerto viviente. Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: fantasmal, pútrida o esquelética. El espíritu se parecerá a un muerto viviente con la forma elegida, lo que determinará ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para ti y para tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, hace la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, usa el nivel más alto cuando se mencione el nivel del conjuro en el perfil.

LÁTIGO MENTAL DE TASHA

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Atacas con un látigo psíquico a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y no podrá llevar a cabo ninguna reacción hasta el final de su siguiente turno. Además, en su siguiente turno, deberá elegir entre un movimiento, una acción o una acción adicional; solo podrá hacer una de las tres. Si supera la tirada, el objetivo recibirá la mitad de daño y no sufrirá el resto de efectos del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegir las como objetivo, las criaturas deben estar a 30 pies o menos de todas las demás.

MORTAJA ESPIRITUAL

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Invocas a espíritus de criaturas muertas, que revolotean a tu alrededor hasta que el conjuro termine. Los espíritus son intangibles e invulnerables.

ESPIRITU MUERTO VIVIENTE

Muerto viviente Mediano

Clase de Armadura: 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (solo fantasmal o pútrido) o 20 (solo esquelético) + 10 por cada nivel de conjuro superior al 3

Velocidad: 30 pies, volar 40 pies (levitar) (solo fantasmal)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas que hables tú

Desafío: — Bonificador por competencia: igual a tu bonificador

Aura Purulenta (solo pútrido). Cualquier criatura que no seas tú y que empiece su turno a 5 pies o menos del espíritu deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno.

Pasaje Incorpóreo (solo fantasmal). El espíritu puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Si acaba su turno dentro de un objeto, se desvía al espacio sin ocupar más cercano y recibe 1d10 de daño de fuerza por cada 5 pies recorridos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espíritu realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Toque mortal (solo fantasmal). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico, y la criatura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o estará asustada de los muertos vivientes hasta el final del siguiente turno del objetivo.

Rayo sepulcral (solo esquelético). *Ataque de conjuro a distancia:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d4 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico.

Garra purulenta (solo pútrido). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Si el objetivo es envenenado, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedará paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causarás 1d8 de daño adicional cuando impactes a una criatura que esté a 10 pies o menos de ti. Este daño es radiante, necrótico o de frío (a tu elección cuando lances el conjuro). Cualquier criatura que reciba este daño no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio de tu siguiente turno.

Además, cualquier criatura de tu elección que puedas ver y que empiece su turno a 10 pies o menos de ti verá su velocidad reducida en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada dos niveles por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

VIAJAR A OTROS MUNDOS

El Plano Material contiene un número infinito de mundos. Algunos, como Oerth, Toril, Krynn y Eberron, están bien documentados, pero hay muchísimos más. ¡Incluso es posible que tú y tus amigos hayáis creado mundos de D&D propios!

Esto no siempre ha sido así. Algunos eruditos hablan de un estado primordial, una única realidad a la que llaman "el Primer Mundo", que precedió al multiverso tal y como lo conocemos. Muchas de las personas y los monstruos que habitan los mundos del Plano Material se originaron allí. Después de que el Primer Mundo se viera sacudido por un gran cataclismo, tras el que se originaron los demás mundos, la progenie de los primeros elfos, enanos, contempladores y otras criaturas icónicas arraigó en un mundo tras otro, como semillas dispersadas por un viento cósmico. De ser ciertas las cavilaciones de tales grandes sabios, todos los mundos son un reflejo (y, en ocasiones, una distorsión) del Primer Mundo.

El tránsito entre estos mundos es raro, pero no imposible, y puede conseguirse de diversas formas. Uno de los métodos se conoce como el "Gran Viaje", un recorrido épico plagado de peligros y salpicado de obstáculos que superar. Se trata de un viaje que, a menudo, se realiza a bordo de un recipiente alimentado por la magia.

Otro método es "Sueño con Otros Mundos"; los viajeros duermen profundamente y sueñan que están en un nuevo mundo. El conjuro *sueño del velo azul* emplea este método de tránsito.

El método más directo es el "Salto a Otro Mundo"; un lanzador de conjuros lanza *círculo de teletransportación* o *teletransporte* con el objetivo de aparecer en un círculo de teletransportación conocido o alguna otra ubicación que estén en otro mundo.

Sea cual sea el método empleado para llegar a un mundo, el DM determinará si lo consigues y dónde apareces exactamente si realmente acabas llegando a ese mundo.

SUEÑO DEL VELO AZUL

Conjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 20 pies

Componentes: V, S, M (un objeto mágico o una criatura voluntaria del mundo de destino)

Duración: 6 horas

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance quedáis inconscientes hasta que el conjuro termine y tenéis visiones de otro mundo del Plano Material, como Oerth, Toril, Krynn o Eberron. Si el conjuro alcanza su duración máxima, las visiones concluyen con todos vosotros encontrando y recorriendo un misterioso telón azul. Al hacerlo, el conjuro termina y todos os transportáis física y mentalmente al mundo de las visiones.

Para lanzar este conjuro debes tener un objeto mágico que se haya originado en el mundo al que deseas viajar y debes ser consciente de la existencia de ese mundo, aunque desconozcas su nombre. Vuestro destino en ese mundo es un lugar seguro que se encuentre a 1 milla o menos del lugar donde se creó el objeto mágico. Como alternativa, puedes lanzar el conjuro si una de las criaturas elegidas nació en el mundo de destino, lo que hace que aparezcáis en un lugar seguro a 1 milla o menos de donde nació esa criatura.

El conjuro termina para una criatura si recibe daño, por lo que no se teletransportará. Si tú recibes daño, el conjuro termina para todas las criaturas (incluyéndote a ti) y nadie se teletransportará.

PERSONALIZACIÓN DE CONJUROS

Cuando empecé a aprender magia con Baba Yaga, no podía evitar añadir patas de pollo espectral a todos mis conjuros. A ella no le hacía mucha gracia, según decía, aunque la vi esbozando una sonrisilla alguna que otra vez. Total, que he seguido haciéndolo, cómo no. ¿De qué vale la magia si no puedes aprovecharla para divertir a tu madre?

TASHA

De igual modo que un artista dota a sus obras de un estilo personal y que un guerrero reivindica con su estilo de lucha el entrenamiento que ha recibido, un lanzador de conjuros también puede usar la magia para expresar su individualidad. Independientemente del tipo de lanzador de conjuros que seas, puedes personalizar la estética de los conjuros de tu personaje. Tal vez quieras que los efectos de estos conjuros aparezcan del color favorito del lanzador, que reflejen el entrenamiento que recibió de un mentor celestial o que muestren su conexión con una estación del año. Las posibilidades a la hora de personalizar el aspecto de los conjuros de tu personaje son infinitas. Sin embargo, estas modificaciones no pueden cambiar los efectos de un conjuro. Tampoco pueden hacer que un conjuro parezca otro; por ejemplo, no puedes hacer que un *proyector mágico* parezca una *bola de fuego*.

UN HECHICERO GRANJERO LANZA MISILES
CON ASPECTO DE GALLINAS.



Cuando personalices la magia de tu lanzador de conjuros, piensa en que toda tenga una temática común y, normalmente, cuanto más amplia y versátil sea esta temática, mejor. Puedes describir la magia de tu lanzador cuando quieras, especialmente si aporta algo interesante a la historia. Con estas personalizaciones también puedes reforzar las otras elecciones que hayas efectuado para tu personaje, como hacer que los conjuros de un bardo muestren un vínculo más estrecho con su tipo de arte favorito o que los de un clérigo reflejen su devoción por una deidad.

Por ejemplo, la *bola de fuego* de un mago al que le gusten a las tormentas podría estallar y asemejarse a nubes ardientes o a un relámpago rojo (sin que esto afecte al tipo de daño del hechizo), y su conjuro *acelerar* podría recubrir al objetivo de sutiles nubes de tormenta.

Del mismo modo, las manos de un clérigo que sirva a una deidad lunar podrían irradiar una tenue luz de luna cuando lance *curar heridas*, o su *escudo de fe* podría rodear al objetivo de brillantes lunas crecientes.

Por otra parte, un druida podría elegir una temática de cerezos en flor para su magia, haciendo que crezcan ramas delicadas y hojas rosadas cuando lance *enmarañar* o *shillelagh* y que las llamas de su conjuro *fuego feérico* se asemejen más a una ráfaga de pétalos.

La tabla “Temáticas mágicas” ofrece algunas ideas para que te inspires y personalices los conjuros de tu personaje.

TEMÁTICAS MÁGICAS

d10	Temática
1	Páginas de libros, origami, plumas y tinta, todo acompañado del crujido del papel y de los aromas de una biblioteca.
2	Figuras de tiburones, medusas, pulpos y otras criaturas marinas, con su aroma a mar característico.
3	Alimentos o utensilios con los aromas típicos de la cocina de la tierra natal del lanzador de conjuros.
4	Aromas penetrantes a cobre acompañados de lo que parecen ser representaciones del propio temperamento cambiante del lanzador.
5	Pinceladas y trazos de acuarela hechos con un pincel invisible.
6	Armas, armaduras, máquinas de guerra en miniatura y soldados fantasma, todos ellos transparentes.
7	Rayos dorados ligeramente cálidos y que evocan la arena arrastrada por el viento.
8	Animales de granja alborotados, acompañados por un acogedor olor a gallinero y establo.
9	Manifestaciones de emociones profundas, como los sutiles grilletes de la melancolía o los tonos sepia de la nostalgia, o explosiones de afecto en forma de corazón.
10	Diminutos seres revoltosos o criaturas terribles nacidas los sueños recurrentes que siempre acompañan al lanzador.

OBJETOS MÁGICOS

¿A quién no le gustan los objetos mágicos? El deseo de poseerlos es una de las pocas cosas que tenemos en común Mordenkainen y yo. Y los tatuajes mágicos son especialmente divertidos. Creo que los tatuajes son uno de los motivos por los que las túnicas son tan populares entre los magos. Las túnicas tapan los tatuajes que muchos de nosotros nos hicimos de aprendices en los tobillos o al final de la espalda. Mejor ni preguntes.

TASHA

Esta sección presenta objetos mágicos que pueden añadirse a cualquier campaña. Aquí encontrarás objetos de todas las rarezas, incluidos artefactos. También se indica qué objetos pueden servir como canalizadores mágicos para el lanzamiento de conjuros de las distintas clases. Esta sección presenta además un nuevo tipo de objeto maravilloso: los tatuajes mágicos.

La tabla “Objetos mágicos” incluye todos los objetos mágicos de este capítulo e indica la rareza de cada uno. La tabla también especifica si un objeto requiere sintonización. Todos los objetos se rigen por las reglas para los objetos mágicos que aparecen en la *Dungeon Master's Guide*.

OBJETOS MÁGICOS

Rareza	Objeto	Sintonización
Común	Prótesis de extremidad	No
Común	Tatuaje de mascarada	Sí
Común	Tatuaje del Iluminador	Sí
Común+	Tatuaje hechizado	No
Infrecuente+	Amuleto de devoción	Sí
Infrecuente	Emblema del guardián	Sí
Infrecuente	Esquirla de Feywild	Sí
Infrecuente+	Grimorio arcano	Sí
Infrecuente+	Herramienta multiusos	Sí
Infrecuente+	Hoz de luna	Sí
Infrecuente	Manto de la naturaleza	Sí
Infrecuente+	Tambor rítmico	Sí
Infrecuente	Tatuaje de agarre retorcido	Sí
Infrecuente+	Tatuaje de barrera	Sí
Infrecuente	Tatuaje de garra monstruosa	Sí
Infrecuente+	Vial del Pozo Sangriento	Sí
Raro	Acordeón del parrandero	Sí
Raro	Archivo de astromancia	Sí
Raro	Atlas de horizontes infinitos	Sí
Raro	Cartilla de Tejecorazones	Sí
Raro	Códice del Invocaplanos	Sí
Raro	Compendio alquímico	Sí
Raro	Esquirla astral	Sí
Raro	Esquirla de esencia elemental	Sí
Raro	Esquirla de esencia exterior	Sí



UN ARTISTA ORCO CREA UN TATUAJE SOBRE LA PIEL DE SU AMIGO ELFO.

Rareza	Objeto	Sintonización
Raro	Esquirla de Shadowfell	Sí
Raro	Esquirla del Reino Lejano	Sí
Raro	Incensario de devoto	Sí
Raro	Lira de construcción	Sí
Raro	Manuscrito engañoso	Sí
Raro	Rama de campanillas	Sí
Raro	Tatuaje de marca de Shadowfell	Sí
Raro	Tratado de almas y carne	Sí
Raro	Tratado fulminante	Sí
Raro	Versos protectores	Sí
Muy raro	Caldero de renacimiento	Sí
Muy raro	Crónica cristalina	Sí
Muy raro	Tatuaje absorbente	Sí
Muy raro	Tatuaje de paso fantasmal	Sí
Muy raro	Tatuaje del Pozo de Vida	Sí
Legendario	Tatuaje de furia sanguina	Sí
Artefacto	Cayado de Rao	Sí
Artefacto	Demonomicón de Iggwilv	Sí
Artefacto	Dientes de Dahlver-Nar	Sí
Artefacto	Mortero y Maja de Baba Yaga	Sí
Artefacto	Poderoso Siervo de Leuk-o	Sí
Artefacto	Tarokka de Almas de Luba	Sí

TATUAJES MÁGICOS

Los tatuajes mágicos mezclan magia y arte mediante tinta y agujas para conceder características prodigiosas a sus portadores. Los tatuajes mágicos están inicialmente vinculados a agujas mágicas, que transfieren su magia a una criatura.

Una vez completado en el cuerpo de la criatura, el daño o las heridas no anulan los efectos del tatuaje, incluso si este se desdibuja. Cuando se hace un tatuaje mágico, la criatura puede elegir su aspecto. Un tatuaje mágico puede parecer una marca a fuego, una escarificación, una marca de nacimiento, patrones de escamas o cualquier otra alteración cosmética.

Por lo general, cuanto mayor sea la rareza del tatuaje mágico, mayor será su extensión sobre la piel de la criatura. La tabla “Tamaño de los tatuajes mágicos” indica el área que cubre cada tipo de tatuaje.

TAMAÑO DE LOS TATUAJES MÁGICOS

Rareza del tatuaje	Zona cubierta
Común	Una mano, un pie o un cuarto de una extremidad
Infrecuente	La mitad de una extremidad o el cuero cabelludo
Raro	Una extremidad
Muy raro	Dos extremidades, el pecho o la parte superior de la espalda
Legendario	Dos extremidades y el torso

DESCRIPCIONES DE OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos mágicos se presentan en orden alfabético.

ACORDEÓN DEL PARRANDERO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un bardo)

Mientras sostienes este acordeón, ganas un bonificador de +2 a la CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de bardo.

Como acción, puedes usar el acordeón para lanzar *baile irresistible de Otto* desde el objeto. Esta propiedad del acordeón no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

AMULETO DE DEVOCIÓN

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un clérigo o un paladín)

En este amuleto incluye el símbolo de una deidad con incrustaciones de piedras o metales preciosos. Mientras llevas puesto este símbolo sagrado, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros. El bonificador depende de la rareza del amuleto.

Mientras llevas puesto este amuleto, puedes usar el rasgo Canalizar Divinidad sin gastar uno de sus usos. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

ARCHIVO DE ASTROMANCIA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este disco de latón compuesto por anillos concéntricos articulados puede desplegarse y formar una esfera armilar. Como acción adicional, puedes desplegarlo para formar la esfera o plegarlo para que vuelva a ser un disco. En el momento de hallarlo contiene los siguientes conjuros, que se consideran conjuros de mago para ti mientras estés sintonizado con el objeto: *augurio, adivinación, encontrar el camino, presagio, localizar criatura y localizar objeto*. Para ti funciona como un libro de conjuros y los conjuros están cifrados en sus anillos.

Mientras sostienes el archivo, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El archivo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el archivo, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del archivo. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de adivinación.
- Cuando una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, podrás usar tu reacción para gastar 1 carga y obligar a la criatura a lanzar 1d4 y aplicar el resultado como bonificador o penalizador (a tu elección) a la tirada original. Puedes hacer esto después de ver el resultado, pero antes de que se apliquen sus efectos.



ATLAS DE HORIZONTES INFINITOS

ATLAS DE HORIZONTES INFINITOS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este voluminoso libro encuadernado en cuero oscuro tiene una portada con líneas plateadas grabadas que se entrecruzan y forman lo que parece ser un mapa o una carta náutica. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros, que se consideran conjuros de mago para ti mientras estés sintonizado con el libro: *puerta arcana, puerta dimensional, portal, paso brumoso, desplazamiento entre planos, círculo de teletransportación y palabra de regreso*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de conjuración.
- Cuando te impacte un ataque, podrás usar tu reacción para gastar 1 carga y teletransportarte hasta 10 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Si tu nueva posición está fuera del alcance del ataque, este falla.



CALDERO DE RENACIMIENTO

CALDERO DE RENACIMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización por parte de un druida o un brujo)

Este caldero Diminuto está decorado con escenas en relieve de héroes sobre su superficie de hierro fundido. Puedes usar el caldero como canalizador mágico para tus conjuros de druida y es apto para usarse como componente del conjuro *escudriñar*. Tras finalizar un descanso largo, puedes usar el caldero para crear una *poción de curación mayor*. La poción dura 24 horas y luego pierde sus propiedades mágicas.

Como acción, puedes hacer que el caldero crezca lo suficiente como para que en su interior pueda acucillarse una criatura de tamaño Mediano. Como acción, puedes hacer que el caldero vuelva a su tamaño normal y cualquier cosa que no quepa dentro irá al espacio sin ocupar más cercano sin sufrir daño.

Si introduces el cadáver de un humanoide en el caldero y cubres ese cadáver con 200 libras de sal (que cuestan 10 po) durante al menos 8 horas, la sal se consumirá y, en el siguiente amanecer, la criatura volverá a la vida como si la hubieran reanimado con *alzar a los muertos*. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse en 7 días.

CARTILLA DE TEJECORAZONES

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este libro impoluto despidе una leve fragancia aleatoria que te resulta agradable. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *antipatía/simpatía*,

hechizar persona, dominar persona, embelesar, patrón hipnótico, alterar los recuerdos y sugestión. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la Escuela de Encantamiento.
- Cuando lanzas un conjuro de encantamiento, puedes gastar 1 carga en provocar desventaja en la primera tirada de salvación que un objetivo realice contra el conjuro.

CAYADO DE RAO

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Hace siglos, el pacífico dios Rao creó una herramienta para proteger a sus nuevos fieles contra los males de los Planos Inferiores. Sin embargo, con el paso de los eones, los mortales perfeccionaron sus propios métodos para hacer frente a las amenazas para su existencia y el artefacto cayó prácticamente en el olvido. No obstante, en épocas recientes, el Cayado de Rao fue redescubierto y empleado para contrarrestar el poder creciente de la Reina Bruja Iggwilv (uno de los nombres de la maga Tasha). Pese a resultar derrotada, Iggwilv logró dañar el cayado durante la batalla, infectándolo con una maldición insidiosa que podría ser determinante en su futura victoria. Tras la lucha, el cayado volvió a perderse. De vez en cuando reaparece, pero el famoso artefacto ya no es lo que era. Pocos se atreven a usar el Cayado de Rao, conozcan o no todos sus peligros, pues podría ser su perdición.

Propiedades aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas de la sección "Artefactos" de la *Dungeon Master's Guide*:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad beneficiosa mayor
- 1 propiedad perjudicial menor

Conjuros. El cayado tiene 6 cargas. Mientras lo sostengas, puedes usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18): *aura de vida* (2 cargas), *aura de pureza* (2 cargas), *destierro* (1 carga), *señal de esperanza* (1 carga), *curar heridas en masa* (3 cargas). El cayado recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Destierro absoluto. Mientras estás sintonizado con el cayado y lo sostengas, puedes dedicar 10 minutos a desterrar a todos los infernales (salvo los más poderosos) que estén a 1 milla o menos de ti. Los infernales con un valor de desafío de 19 o más no se verán afectados. Cada infernal desterrado volverá a su plano de origen y no podrá regresar en 100 años al plano del que se le desterró mediante el Cayado de Rao.

Matriz imperfecta. Siempre que uses la propiedad “destierro absoluto” del *Cayado de Rao*, o cuando gastes su última carga, tira en la tabla “Inversión extraplanar”. Las criaturas invocadas como resultado de este efecto aparecerán en espacios sin ocupar aleatorios a 60 pies o menos de ti y no estarán bajo tu control.

INVERSIÓN EXTRAPLANAR

d100	Efecto
1–25	Se abre un portal a un plano aleatorio. El portal se cierra al cabo de 5 minutos.
26–45	Aparecen 2d4 diablillos y 2d4 quasits.
46–60	Aparecen 1d8 súcubos/incubos.
61–70	Aparecen 1d10 diablos punzantes y 1d10 vlocks.
71–80	Aparecen 1 arcanaloth, 1 saga de la noche y 1 rakshasa.
81–85	Aparecen 1 diablo gélido y 1 marilith.
86–90	Aparecen 1 balor y 1 diablo de la sima. Como alternativa, el DM puede decidir que aparezca un portal del que salga un archidiablo o un señor demoníaco y que se cerrará 5 minutos después.
91–00	Maldición de Iggwilv (consulta la propiedad “Maldición de Iggwilv”).

Maldición de Iggwilv. Cuando el cayado se usó por última vez contra Iggwilv, la Reina Bruja se desquitó con el artefacto, infectando su matriz mágica. Con el paso de los años, su maldición se ha extendido por el interior del cayado y amenaza con pervertir violentamente su magia ancestral. Si esto sucede, el *Cayado de Rao*, como se conoce actualmente, se destruirá: su matriz mágica se invertirá y explotará formando un portal de 50 pies de diámetro. Este portal funciona como un conjuro *portal* permanente lanzado por Iggwilv. Una vez por asalto, en la posición 20 del orden de iniciativa, el portal pronuncia con la voz de Iggwilv el nombre de un infernal desterrado en algún momento de la historia por el *Cayado de Rao* y sigue hasta nombrarlos a todos. Si el infernal todavía existe, es atraído por el portal. Este proceso tarda dieciocho años en completarse, al cabo de los cuales el portal queda abierto permanentemente a Pazunia, la primera capa del Abismo.

Destruir o reparar el cayado. El *Cayado de Rao* puede destruirse o repararse si se viaja al Monte Celestia para obtener una lágrima de Rao, el dios de la eterna serenidad. Una forma de hacer llorar a este dios imperturbable sería reunir a Rao con el espíritu de su primer adorador que, hace mucho tiempo, acudió a él en busca de revelaciones que trascendieran el multiverso. El cayado se disuelve si está en contacto con la lágrima del dios durante 1 año y 1 día. Si lo está durante 30 días, pierde su propiedad “Matriz imperfecta”.

CÓDICE DEL INVOCAPLANOS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Las páginas de este libro están encuadernadas en piel de infernal y en su tapa hay grabado un diagrama de la Gran Rueda del multiverso. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *destierro*, *encontrar familiar*, *portal*, *círculo mágico*, *atadura planar* e *invocar elemental* (aparece en este libro). Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de conjuración.
- Cuando lances un conjuro de conjuración que invoque o cree una criatura, podrás gastar 1 carga para otorgar a esa criatura ventaja en las tiradas de ataque durante 1 minuto.

COMPENDIO ALQUÍMICO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este pesado volumen de páginas amarillentas despidе un olor acre. Los adornos de metal del libro son de cobre, hierro, plomo, plata y oro, y algunos están a caballo entre dos metales porque su transición



CAYADO DE RAO

alquímica quedó interrumpida. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *agrandar/reducir*, *caída de pluma*, *de la carne a la piedra*, *forma gaseosa*, *arma mágica* y *polimorfar*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de transmutación.
- Como acción, puedes tocar un objeto no mágico que no lleve ni vista nadie y gastar cierto número de cargas para transformarlo en otro objeto. Si gastas 1 carga, el objeto no podrá tener más de 1 pie de lado. Puedes gastar cargas adicionales para aumentar las dimensiones máximas en 2 pies por cada carga. El nuevo objeto debe tener un valor en oro igual o menor que el original.

CRÓNICA CRISTALINA

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Esta esfera de cristal grabada del tamaño de una naranja zumba débilmente y emite pulsos irregulares de luz desde su interior. Mientras tocas el artefacto, puedes consultar y almacenar información y conjuros dentro del cristal a tu ritmo de lectura y escritura. En el momento de hallarlo, el cristal contiene los siguientes conjuros: *detectar pensamientos*, *fortaleza del intelecto**, *enlace telepático de Rary*, *recado*, *telequinesis*, *látigo mental de Tasha** y *disco flotante de Tenser* (los conjuros con un asterisco aparecen en este libro). Para ti funciona como un libro de conjuros, con sus conjuros y otros escritos cifrados físicamente en su interior.

Mientras sostienes el cristal, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago y aprendes los trucos *mano de mago*, *fragmento mental* (aparece en este libro) y *mensaje* si no los conocías ya.

El cristal tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando la información del interior del cristal, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro.
- Cuando lances un conjuro de mago, puedes gastar 1 carga para lanzarlo sin componentes verbales, somáticos ni materiales con un valor de hasta 100 po.

DEMONOMICÓN DE IGGWILV

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

El *Demonomicón de Iggwilv*, un extenso tratado que documenta las infinitas capas y habitantes del Abismo, es el tomo de demonología más completo y blasfemo de todo el multiverso. El tomo relata las blasfemias más antiguas y recientes del Abismo y sus

demonios. Los demonios han intentado censurar el texto, y aunque algunas secciones se han arrancado de cuajo, los capítulos generales han perdurado y siguen revelando secretos demoníacos. Por otro lado, el libro no solo contiene blasfemias. Tras las líneas del texto se esconde una parte del Abismo, lo cual mantiene el libro actualizado sin importar cuántas páginas se arranquen y hace que sea más que un mero material de referencia.

Propiedades aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas de la sección "Artefactos" de la *Dungeon Master's Guide*:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad perjudicial menor
- 1 propiedad perjudicial mayor

Conjuros. El libro tiene 8 cargas y recupera 1d8 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, puedes usar una acción para lanzar *risa repulsiva de Tasha* desde él o gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 20) desde él: *círculo mágico* (1 carga), *urna mágica* (3 cargas), *aliado planar* (3 cargas), *atadura planar* (2 cargas), *desplazamiento entre planos* (solo hacia capas del Abismo; 3 cargas), *invocar infernal* (3 cargas; aparece en este libro).

CRÓNICA CRISTALINA



Conocimiento abisal. Puedes consultar el *Demonomicón* siempre que hagas una prueba de Inteligencia para obtener información sobre demonios o una prueba de Sabiduría (Supervivencia) relacionada con el Abismo. Si lo haces, puedes añadir a la prueba el doble de tu bonificador por competencia.

Azote de infernales. Tu magia causa dolor a los infernales. Mientras llevas el libro, cuando vayas a hacer una tirada de daño para un conjuro lanzado contra un infernal, usas el mayor resultado posible en lugar de tirar.

Apresamiento. Mientras lleves el libro, siempre que lances el conjuro *círculo mágico* nombrando solo a infernales o el conjuro *atadura planar* contra un infernal, estos se lanzarán a nivel 9, sin importar el nivel del espacio de conjuro que hayas usado, si has usado alguno. Además, el infernal tendrá desventaja en su tirada de salvación contra el conjuro.

Contención. Las primeras 10 páginas del *Demonomicón* están en blanco. Como acción mientras sostienes el libro, puedes hacer objetivo a un infernal que puedas ver y que esté atrapado dentro de un *círculo mágico*. El infernal deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 20 y con desventaja o quedará atrapado en una de las páginas en blanco del *Demonomicón*, en la que quedará escrito el nombre conocido y las depravaciones más famosas de la criatura. Una vez utilizada, esta acción no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Cuando finalices un descanso largo, si tú y el *Demonomicón* estáis en el mismo plano de existencia, la criatura atrapada en el libro con el valor de desafío más elevado puede intentar poseerte. Tendrás que hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 20. Si fallas, la criatura te poseerá y podrá controlarte como a una marioneta. La criatura que te posea podrá liberarte como acción y aparecerá en el espacio sin ocupar más cercano. Si superas la tirada, el infernal no podrá intentar poseerte de nuevo en los próximos 7 días.

Cuando descubres el tomo, tiene 1d4 infernales en sus páginas, normalmente demonios de varios tipos.

Destrucción del *Demonomicón*. Para destruir el libro, seis señores demoníacos diferentes deben arrancar cada uno la sexta parte de las páginas del libro. Si lo hacen, las páginas vuelven a aparecer transcurridas 24 horas. Antes de que pase ese tiempo, quienquiera que abra las tapas del libro es transportado a una capa incipiente del Abismo oculta en el tomo. En el centro de este dominio mortal y semiconsciente se encuentra un artefacto perdido hace mucho tiempo, el *bastón de Fraz-Urb'luu*. Si el bastón se saca de este plano oculto, el libro se convierte en una copia vulgar y corriente y bastante anticuada del *Tomo de Zyx*, la obra en la que se basó el *Demonomicón*. En cuanto el bastón emerge de este plano, el señor demoníaco Fraz-Urb'luu lo sabe al instante.

DIENTES DE DAHLVER-NAR

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Los *dientes de Dahlver-Nar* son historias que han tomado forma. Se trata de una colección de dientes, cada uno de los cuales con un origen totalmente distinto y hechos de diversos materiales. La colección está guardada en una bolsa de cuero con imágenes bordadas



de héroes y criaturas extravagantes. Allí donde caen los dientes, hacen que las leyendas cobren vida.

Utilizar los dientes. Mientras sostienes la bolsa, puedes usar una acción para sacar un diente. Tira en la tabla "Dientes de Dahlver-Nar" para determinar cuál sacas y luego podrás sembrarlo o implantarlo (ambas opciones se describen más adelante).

Si no siembras ni implantas el diente, tira un dado al final de tu turno. Si sacas un número par, el diente se desvanece y aparecen criaturas como si lo hubieses sembrado, solo que serán hostiles contigo y con tus aliados. Si sacar un número impar, el diente sustituye a uno de los tuyos como si te lo hubieses implantado (lo que podría hacer que sustituyera a otro diente implantado, como se explica más adelante).

Cada diente solo se puede usar una vez. Lleva la cuenta de qué dientes se han utilizado. Si el resultado es un diente que ya se ha usado, sacas el siguiente diente menor sin utilizar de la tabla.

Sembrar los dientes. Para sembrar el diente, lo colocas en el suelo en un espacio sin ocupar dentro de tu alcance o lo tiras a un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ti en una masa de agua que tenga al menos 50 pies de ancho y 50 de largo. Al hacerlo, el diente se entierra solo y desaparece, sin dejar ningún agujero, o se desvanece en el agua. Las criaturas indicadas en la columna "Criaturas invocadas" aparecen en un espacio sin ocupar tan cerca como sea posible de donde se ha sembrado el diente. Estas criaturas son tus aliadas, hablan todos los idiomas que hablas tú y permanecen durante 10 minutos antes de desaparecer, a menos que se indique algo distinto.

Implantar los dientes. Para implantar un diente, colócatelo en la boca y, en el lugar que elijas, uno de tus dientes se caerá para que el diente sacado ocupe su lugar, reajustando su tamaño para ajustarse al hueco. Una vez implantado el diente, obtendrás el efecto indicado en la columna "Efecto implantado". El diente no puede ser extraído mientras estés sintonizado con él y no puedes finalizar voluntariamente tu sintonización con él. Si se extrae después de tu muerte, el diente desaparece. Puedes tener una cantidad máxima de dientes implantados igual a 1 + tu modificador por Constitución (mínimo de 2 dientes en total). Si intentas implantarte más dientes, el nuevo implante sustituirá a uno de los anteriores, determinado al azar. El diente sustituido desaparecerá y perderás el efecto implantado correspondiente.

Recuperar los dientes. Una vez que todos los dientes se han desvanecido, su bolsa también lo hace. Luego la bolsa con todos los dientes aparecerá en un destino aleatorio, que podría ser otro mundo del Plano Material.

Destruir los dientes. Cada uno de los dientes puede destruirse de forma individual sembrándolo en la zona donde se originó la historia de dicho diente, con la intención de destruirlo. Cuando se planten de este modo, las criaturas invocadas no serán amistosas contigo y no desaparecerán. Algunas de estas criaturas se limitan a partir en busca de su hogar, mientras que otras actúan tal y como dicta su historia. En cualquier caso, el diente desaparecerá para siempre.

DIENTES DE DAHLVER-NAR

1d20	Historia y diente	Criaturas invocadas	Efecto implantado
1	Los gatos atentos de Uldun-dar (molar felino de marfil)	9 gatos	El diente tiene 8 cargas. Como acción, puedes gastar 1 carga para lanzar el conjuro <i>revivir</i> desde el diente. Si estás muerto al comienzo de tu turno, el diente gasta 1 carga y lanza <i>revivir</i> sobre ti.
2	El día sorprendente de Duggle (molar humano)	1 plebeyo	Cuando completas un descanso largo, el diente lanza <i>santuario</i> (CD 18) sobre ti, y el conjuro dura 24 horas o hasta que lo rompes.
3	La edad de oro de Dhakaan (bicúspide dorado goblin)	10 goblins, 1 jefe goblin	Cuando te impacte un ataque y tengas un aliado a 5 pies o menos de ti, podrás usar tu reacción para que sea él el que reciba el golpe. No podrás volver a usar esta reacción hasta que finalices un descanso corto o largo.
4	Los asesinatos de la senda del molino (canino de mediano)	3 sagas verdes en un aquelarre	Cuando hagas daño a un objetivo que no haya tenido ningún turno en este combate, este sufrirá 3d10 de daño cortante adicional de unas cuchillas fantasmales.
5	Fatalidades de los Malpheggi (colmillo de hombre lagarto esmeralda)	1 reina hombre lagarto y 4 hombres lagarto	Obtienes escamas de reptil, que te otorgan un bonificador de +2 a tu CA. Además, cuando completes un descanso largo, deberás superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sumará 1 nivel de cansancio.
6	El secreto de la Mano Firme (canino humano de sabor dulce)	2 íncubos	Cuando realizas una prueba de Carisma contra un humanoide, puedes tirar 1d10 y sumar el número obtenido como bonificador al resultado. Luego la criatura se vuelve hostil contra ti en el siguiente amanecer.
7	El ensueño del asno (molar de burro de color arcoíris)	1 unicornio	El diente tiene 3 cargas. Como acción, puedes gastar 1 carga para tocar a una criatura. El objetivo recuperará 2d8 + 2 puntos de golpe y todas las enfermedades y los venenos que le afecten desaparecerán. Cuando uses esta acción, al final de tu turno aparecerá la imagen resplandeciente del cuerno de un unicornio brotando de tu frente. El diente recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer. Recibes el siguiente defecto: "Cuando veo actuar a la maldad, debo plantar cara".
8	Más allá de la Roca de Bral (diente de azotamientos plateado)	2 azotamientos	Obtienes telepatía con un alcance de hasta 120 pies, tal y como se describe en el <i>Monster Manual</i> , y puedes lanzar el conjuro <i>detectar pensamientos</i> a voluntad, sin necesidad de componentes. También tienes desventaja en pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Sabiduría (Percepción) debido a los constantes susurros de recuerdos y mentes cercanas.

1d20	Historia y diente	Criaturas invocadas	Efecto implantado
9	Las desapariciones de Semihueco (diente vomeriano de un sapo Grande)	4 sapos gigantes	Puedes hacer un salto de longitud de 30 pies y un alto de altura de 15 pies, tanto si has cogido carrerilla como si no.
10	Leyendas de fantasmas y espectros (molar humano de obsidiana)	1 pulpo gigante, 1 mago, 1 espectro	Como acción, puedes usar el diente para lanzar el conjuro <i>tentáculos negros de Evard</i> (CD 18). Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.
11	Las mil muertes de Jander Sunstar (colmillo de vampiro amarillento)	1 vampiro	Puedes realizar un ataque con mordisco como un ataque sin armas. Si impacta, causa 1d6 de daño perforante más 3d6 de daño necrótico. Recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al daño necrótico infligido. Mientras estés al sol, no podrás recuperar puntos de golpe.
12	Las pesadillas de Kaggash (diente de contemplador retorcido)	1 contemplador	Como acción, puedes lanzar el conjuro <i>mal de ojo</i> desde el diente. Una vez utilizada, esta acción no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Tras finalizar un descanso largo, tira 1d20. Si el resultado es 20, una aberración elegida por el DM aparecerá a 30 pies o menos de ti y atacará.
13	Tres puentes al cielo (colmillo de oni de lapislázuli)	3 onis	Obtienes una velocidad volando de 30 pies y puedes usar el diente para lanzar el conjuro <i>detectar magia</i> a voluntad. Mientras estés sintonizado con menos de 3 objetos mágicos, ganarás 1 nivel de cansancio que no se podrá eliminar hasta que estés sintonizado con tres o más.
14	Las garras de Dragotha (colmillo traslúcido roto)	1 dracoliche rojo adulto	Puedes usar el diente para lanzar el conjuro <i>crear muerto viviente</i> . Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Cada vez que creas una criatura muerto viviente usando el diente, aparece también un esqueleto, zombi o gul en un lugar aleatorio a 5 millas o menos de ti, buscando seres vivos a los que matar. Cualquier humanoide aniquilado por estos muertos vivientes se convertirá en el mismo tipo de muerto viviente a la medianoche siguiente.
15	Cenizas de las edades y el fuego eterno (bicúspide humanoide de jade)	1 dao, 1 djinni, 1 efreeti, 1 marid	Puedes usar el diente para lanzar el conjuro <i>contrahechizo</i> a nivel 9. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Cuando finalices un descanso largo, si no has usado el diente para contrarrestar un conjuro desde tu último descanso largo, tus puntos de golpe máximos se reducirán en 2d10. Si eso los reduce a 0, mueres.
16	Las hijas de Bel (colmillo de diablo de la sima de acero verde)	1 diablo de la sima	Puedes usar el diente para lanzar <i>dominar monstruo</i> (CD 18). Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Desprendes un fuerte olor a azufre quemándose.
17	Por qué grita el cielo (colmillo de dragón azul)	1 dragón azul anciano	Obtienes inmunidad al daño de relámpago y vulnerabilidad al daño de trueno.

1d20	Historia y diente	Criaturas invocadas	Efecto implantado
18	La última tarasca (diente de tarasca plateado serrado)	1 tarasca (os ignora a ti y a tus órdenes; aparece durante 1d4 asaltos y luego desaparece)	Causas el doble de daño a objetos y estructuras. Si recibes un daño de 20 o más en un solo turno, deberás superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o pasarás tu siguiente turno sufriendo una furia asesina. Durante esta furia, deberás usar tu acción para realizar un ataque sin armas contra la criatura que te haya dañado o contra una criatura aleatoria que puedas ver, en caso de que ninguna te haya causado daño, acercándote lo máximo posible al objetivo si es necesario.
19	Diente de Incendax (colmillo de dragón rojo con vetas de rubí)	1 dragón rojo anciano	Obtienes inmunidad al daño de fuego y, como acción, puedes exhalar fuego en un cono de 90 pies. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 24; sufrirán 26d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Tras usar el ataque de aliento, ganas 2 niveles de cansancio.
20	Diente de Dahlver-Nar (molar humano polvoriento)	1 sacerdote	Como acción, puedes invocar una fuerza divina para que acuda en tu ayuda. Describe la ayuda que necesitas y el DM decidirá la naturaleza de la intervención; el efecto de cualquier conjuro de clérigo sería apropiado. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse durante 7 días.

EMBLEMA DEL GUARDIÁN

Objeto maravilloso (símbolo sagrado), infrecuente (requiere sintonización por parte de un clérigo o un paladín)

Este emblema es el símbolo de una deidad o de una tradición espiritual. Como acción, puedes acoplar el emblema a una armadura o un escudo o retirarlo de ellos.

El emblema tiene 3 cargas. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti sufra un crítico mientras llesves puesta la armadura o sostengas el escudo que luce el emblema, podrás usar tu reacción para gastar 1 carga en convertir ese crítico en un golpe normal.

El emblema recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer.

ESQUIRLA ASTRAL

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cristal es una esquirla solidificada del Plano Astral, a cuyo alrededor se arremolina una niebla plateada. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico para tus conjuros de hechicero mientras la sostienes o la llevas encima.

Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, justo después de lanzar el conjuro podrás teletransportarte a un espacio sin ocupar que puedas ver a 30 pies o menos de ti.

ESQUIRLA DE ESENCIA ELEMENTAL

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cristal crepitante contiene la esencia de un plano elemental. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico mientras la sostienes o la llevas encima.

Tira 1d4 y consulta la tabla "Esquirlas de esencia elemental" para determinar la esencia y la propiedad de la esquirla. Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, podrás utilizar esa propiedad.

ESQUIRLAS DE ESENCIA ELEMENTAL

d4 Propiedad

- Aire.** Puedes volar inmediatamente hasta 60 pies sin provocar ataques de oportunidad.
- Tierra.** Obtienes resistencia a un tipo de daño de tu elección hasta el principio de tu siguiente turno.
- Fuego.** Un objetivo del conjuro que puedas ver comienza a arder. El objetivo en llamas sufre 2d10 de daño de fuego al principio de su siguiente turno y luego las llamas se apagan.
- Agua.** Creas una ola de agua que se expande desde ti en un radio de 10 pies. Cada criatura de tu elección que puedas ver en esa zona recibirá 2d6 de daño de frío y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o será empujada a 10 pies de ti y será derribada.



UN DIENTE DE
DAHLVER-NAR

ESQUIRLA DE ESENCIA EXTERIOR

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cristal titilante contiene la esencia de un Plano Exterior. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico mientras la sostienes o la llevas encima.

Tira 1d4 y consulta la tabla "Esquirlas de Esencia Exterior" para determinar la esencia y la propiedad de la esquirla. Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, podrás utilizar esa propiedad.

ESQUIRLAS DE ESENCIA EXTERIOR

d4 Propiedad

- 1 **Legal.** Puedes hacer que acabe uno de los siguientes estados que os afecten a ti o a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti: hechizado, cegado, ensordecido, asustado, envenenado o aturdido.
- 2 **Caótica.** Eliges una criatura que recibirá el daño del conjuro. El objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica que realice antes del principio de tu siguiente turno.

d4 Propiedad

- 3 **Buena.** Tú o una criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti obtenéis 3d6 puntos de golpe temporales.
- 4 **Malvada.** Eliges una criatura que recibirá el daño del conjuro. El objetivo recibirá 3d6 de daño necrótico adicional.

ESQUIRLA DE FEYWILD

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cálido cristal resplandece con los colores del ocaso del cielo de Feywild y evoca susurros de recuerdos emotivos. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico mientras la sostienes o la llevas encima.

Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, podrás tirar en la tabla "Sobrecarga de Magia Salvaje" del *Player's Handbook*. Si el resultado es un conjuro, será demasiado salvaje para verse afectado por tu Metamagia, y si normalmente requiere concentración, ya no la necesitará en este caso; el conjuro se mantiene toda su duración.

Si no tienes el Origen Mágico de Magia Salvaje, cuando esta propiedad se usa para tirar en la tabla "Sobrecarga de Magia Salvaje", no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

ESQUIRLA DE SHADOWFELL

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cristal opaco y frío resulta pesado y plomizo porque está saturado de la desesperación de Shadowfell. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico mientras la sostienes o la llevas encima.

Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, podrás maldecir momentáneamente a una criatura objetivo del hechizo; elige una puntuación de característica y, hasta el final de tu siguiente turno, la criatura tendrá desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación que usen esa característica.

ESQUIRLA DEL REINO LEJANO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Este cristal retorcido está impregnado de la esencia deformada del Reino Lejano. Como acción, puedes acoplar la esquirla a un objeto Diminuto (como un arma o una joya) o desacoplarla. Se desprende si concluye tu sintonización con ella. Puedes usar la esquirla como canalizador mágico mientras la sostienes o la llevas encima.



DE IZQUIERDA A DERECHA:
ESQUIRLAS DEL REINO LEJANO,
FEYWILD Y SHADOWFELL

Cuando uses una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostienes o llevas encima la esquirla, podrás hacer que un tentáculo viscoso rasgue el tejido de la realidad y golpee a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirá 3d6 de daño psíquico y estará asustada de ti hasta el principio de tu siguiente turno.

GRIMORIO ARCANO

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un mago)

Mientras sostienes este libro encuadernado en cuero, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago y obtienes un bonificador a tus tiradas de ataque de conjuro y las DC de las tiradas de salvación de tus conjuros de mago. El bonificador depende de la rareza del libro.

Puedes utilizar este libro como libro de conjuros. Además, cuando uses tu rasgo Recuperación Arcana, podrás aumentar en 1 el nivel total de los espacios de conjuro que recuperas con este rasgo.

HERRAMIENTA MULTIUSOS

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un artífice)

Este sencillo destornillador se puede transformar en numerosas herramientas; como acción, puedes tocar este objeto y transformarlo en cualquier tipo de herramienta de artesano de tu elección (consulta la lista de herramientas de artesano en el capítulo "Equipo" del

Player's Handbook). Sea cual sea la forma que adquiera la herramienta, tendrás competencia con ella.

Mientras sostienes esta herramienta, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de artífice. El bonificador depende de la rareza de la herramienta.

Como acción, puedes concentrarte en la herramienta para canalizar tus fuerzas creativas. Elige un truco que no conozcas de la lista de cualquier clase. Durante 8 horas, podrás lanzar ese truco y para ti cuenta como un truco de artífice. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

HOZ DE LUNA

Arma (hoz), infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un druida o un explorador)

Esta hoz con hoja de plata resplandece tenuemente bajo la luz de la luna. Mientras sostienes esta arma mágica, recibes un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella y también ganas un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro y a las CD de tiradas de salvación de tus conjuros de druida y de explorador. El bonificador depende de la rareza del arma. Además, puedes usar la hoz como canalizador mágico para tus conjuros de druida y explorador.

Cuando lances un conjuro que haga recuperar puntos de golpe, podrás tirar 1d4 y añadir el resultado a la cantidad de puntos de golpe recuperados, siempre que sostengas la hoz.

INCENSARIO DE DEVOTO

Arma (flagelo), raro (requiere sintonización por parte de un clérigo o un paladín)

La cabeza redondeada de este flagelo está perforada con numerosos agujeros minúsculos que forman símbolos y patrones. El flagelo cuenta como un símbolo sagrado para ti. Cuando impactes con un ataque usando este flagelo mágico, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante adicional.

Como acción adicional, puedes pronunciar la palabra de activación para hacer que el flagelo desprenda finas volutas de incienso a 10 pies durante 1 minuto. Al comienzo de cada uno de tus turnos, tú y todas las criaturas que os encontréis en el área del incienso recuperaréis 1d4 puntos de golpe. Esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

LIRA DE CONSTRUCCIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un bardo)

Mientras sostienes esta lira, puedes lanzar *reparar* como acción. También puedes tocar la lira como reacción cuando un objeto o estructura que puedas ver a 300 pies o menos de ti reciba daño, lo que hará que sea inmune a ese daño y a cualquier daño de ese tipo hasta el principio de tu siguiente turno.

Además, puedes tocar la lira como acción para lanzar *fabricar*, *mover la tierra*, *pasamuros* o *invocar autómatas* (aparece en este libro), y ese conjuro no podrá volver a lanzarse hasta el siguiente amanecer.

MANTO DE LA NATURALEZA

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización por parte de un druida o un explorador)

Esta capa cambia de color y textura para confundirse con el terreno que te rodea. Mientras la lleves puesta, puedes usarla como canalizador mágico para tus conjuros de druida y de explorador.

Si te encuentras en una zona ligeramente oscura, puedes realizar la acción de Esconderte como acción adicional, en caso de que te estén observando directamente.

MANUSCRITO ENGAÑOSO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Para ti, este objeto cuenta como un libro de conjuros mágico. Para el resto, no es más que un volumen de ficción romántica lleno de palabrería. Como acción, puedes cambiar el aspecto del libro y alterar su trama romántica.

En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *terreno alucinatorio, imagen mayor, imagen múltiple, engañar, aura mágica de Nystul, fuerza fantasmal e imagen silenciosa*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de ilusionismo.
- Cuando una criatura que puedas ver haga una prueba de Inteligencia (Investigación) para revelar la verdadera naturaleza de un conjuro de ilusionismo que lances o haga una tirada de salvación contra uno de los conjuros de ilusionismo que lances, podrás usar tu reacción y gastar 1 carga para imponer desventaja a esa tirada.

MORTERO Y MAJA DE BABA YAGA

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Las creaciones de Baba Yaga, la saga inmortal, desafían las leyes de la magia de los mortales. Entre los numerosos objetos que hacen de esta bruja una leyenda en innumerables mundos se encuentran los artefactos que le permiten desplazarse entre planos: *el Mortero y Maja de Baba Yaga*. Estas herramientas características de Baba Yaga cuentan como un solo artefacto a la hora de sintonizarse con ellas. En caso de que los dos objetos se separen, la maja aparece junto al mortero al siguiente amanecer.

Propiedades aleatorias. Este artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas de la sección "Artefactos" de la *Dungeon Master's Guide*:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad beneficiosa mayor
- 1 propiedad perjudicial menor

MANTO DE LA NATURALEZA



INCENSARIO DE DEVOTO





UNA SAGA DE LA NOCHE
SE DA UNA VUELTA
EN EL MORTERO
Y MAJA DE BABA YAGA.

Propiedades del mortero. El mortero es un cuenco de madera Diminuto. Sin embargo, aumenta de tamaño para que quepa en él cualquier cosa que se ponga dentro (si hay suficiente espacio) hasta ser de tamaño Grande, por lo que puede contener incluso a una criatura Grande.

Propiedades de la maja. La maja es una herramienta de madera desgastada de 6 pulgadas de largo. Mientras sostengas la maja, una vez durante tu turno podrás extenderla hasta que se convierta en un bastón o encogerla para que vuelva a ser una maja (no requiere acción). Cuando es un bastón, cuenta como un arma mágica que concede un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

La maja tiene 12 cargas. Cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo con la maja, podrás gastar hasta 3 cargas para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional por cada carga gastada. La maja recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer.

Herramientas perfectas. Mientras sostienes el mortero, puedes usar tu acción para decir el nombre de cualquier planta, mineral o fluido no mágico y una cantidad del material que valga 10 po o menos. El mortero se llenará instantáneamente con la cantidad deseada de ese material. Cuando uses esta acción, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

También puedes usar el artefacto como suministros de alquimista, suministros de cervecero, útiles de cocinero, útiles de herborista y útiles de envenenador. Tienes ventaja en cualquier prueba que hagas utilizando el artefacto como una de estas herramientas.

Partes esenciales. Como acción, mientras el mortero y la maja están a 5 pies o menos de ti, puedes ordenar a la maja que mueva. Durante el siguiente minuto, o hasta que uses tu acción para ordenarle verbalmente que se detenga, la maja se moverá por sí sola, moliendo el contenido del mortero hasta formar una papilla o un polvo fino que puede usarse en alquimia o para cocinar. Al comienzo de cada uno de tus turnos, el contenido del mortero recibe 4d10 de daño de fuerza. Si esto reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, este se convierte en polvo, pulpa o papilla, según corresponda. Lo único que no se ve afectado son los objetos mágicos. Si lo deseas, cuando la maja se detenga, puedes hacer que el mortero separe el contenido (como polvo de huesos, hierbas trituradas y órganos hechos papilla) en montones distintos.

Atravesar la noche. Si sostienes la maja mientras estás dentro del mortero, puedes usar tu acción para ordenar verbalmente al mortero que viaje a un lugar o hasta una criatura específica. No necesitas saber dónde está tu destino, pero debe ser un lugar específico: no vale con decir “el río más cercano” o “la guarida de un dragón rojo”. Si el destino indicado está a 1000 millas o menos de ti, el mortero se eleva en el aire y desaparece. Tú y todas las criaturas que estéis en el mortero viajaréis por un cielo onírico y por debajo veréis pasar reflejos difusos del mundo. Las criaturas pueden verte atravesar el cielo entre tu punto de origen y tu destino. Llegas al lugar en 1 hora o, si es de noche, en 1 minuto.

Los huesos saben cuál es su hogar. Cuando ordenas al mortero que viaje, en vez de eso puedes tirar el polvo o la pasta de algo molido por el mortero y decir en voz alta una ubicación en un plano de existencia diferente o en un mundo distinto del Plano Material. Si el material descartado era de una criatura nacida en el plano o el mundo que has dicho, el mortero viajará por un cielo nocturno vacío hasta llegar a un espacio sin ocupar en ese destino. Tardarás 1 minuto en llegar.

Destruir el mortero y la maja. El mortero y la maja quedan destruidos si los aplasta la *Chozo Danzante de Baba Yaga* o la propia Baba Yaga.

PODEROSO SIERVO DE LEUK-O

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Bautizado en honor del señor de la guerra que lo empleó para sus fechorías, el *Poderoso Siervo de Leuk-o* es una máquina asombrosamente potente de 10 pies de altura que se convierte en un autómata animado cuando alguien la pilota. Fabricado con una resplandeciente aleación negra de origen desconocido, a menudo se describe al siervo como una combinación de enano desproporcionado y escarabajo gigante. El siervo dispone de espacio suficiente para 1 tonelada de cargamento y un compartimento para tripulación en su interior, desde el que dos criaturas Medianas pueden controlarlo y llegar a sembrar una destrucción imparable.

Las historias sobre sus orígenes tienen más de conjetura que de hechos contrastados y, a menudo, hacen referencia a seres ultraterrenales, a los misteriosos Picos Barrera de Oerth y a un dispositivo conocido como la *Máquina de Lum el Loco*, que supuestamente tiene relación con el siervo. El relato más detallado sobre

el origen del dispositivo y su funcionamiento aparece en *Mente de Metal*, un tomo con secretos de artífice que lo conecta con las tradiciones del desaparecido pueblo olmano, escrito por Lum la Maestra, una descendiente lejana de Lum el Loco, mientras reconstruía el Poderoso Siervo de Leuk-o, que había sido desmontado mucho tiempo atrás.

Sintonización peligrosa. Es posible sintonizar el siervo con dos criaturas a la vez. Si una tercera criatura intenta sintonizar con él, no ocurre nada.

Se accede a los controles del siervo a través de una compuerta en la parte superior de su espalda, que se puede abrir fácilmente mientras no haya criaturas sintonizadas con el artefacto.

Sintonizar con el artefacto requiere dos horas y se puede llevar a cabo como parte de un descanso largo, tiempo durante el cual debes estar en el interior del siervo interactuando con sus controles. Mientras los miembros de la tripulación se estén sintonizando, cualquier criatura o estructura en el exterior del siervo que esté a 50 pies o menos de él tiene una probabilidad del 25 % de ser el objetivo accidental de uno de sus ataques de Puño Destructivo una vez durante la sintonización. Este proceso debe llevarse a cabo cada vez que una criatura se sintonice con el artefacto.

Controlar el siervo. Mientras cualquier criatura esté sintonizada con el artefacto, podrá abrir la compuerta con la misma facilidad que cualquier otra puerta. Otras criaturas podrán abrir la compuerta como acción si superan una prueba de Destreza con CD 25 usando herramientas de ladrón. También se puede usar el conjuro *abrir* para abrir la compuerta hasta el principio del siguiente turno del lanzador.

Para entrar o salir por la compuerta, una criatura tiene que gastar 10 pies de movimiento. Quienes estén en el interior del siervo tendrán cobertura completa frente a efectos que se originen en el exterior. Los controles del interior permiten a las criaturas ver el exterior sin obstrucción alguna.

Mientras estés dentro del siervo, puedes darle órdenes usando los controles. Durante tu turno (para cualquier criatura sintonizada), puedes transmitirle las siguientes órdenes:

- Abrir o cerrar la compuerta (no requiere acción, una vez por turno).
- Mover el siervo hasta su velocidad (no requiere acción).
- Como acción, puedes ordenar al siervo realizar una de las acciones de su perfil o cualquier otra acción.
- Cuando una criatura provoque un ataque de oportunidad del siervo, puedes usar tu reacción para ordenar al siervo que haga un ataque de Puño Destructivo contra esa criatura.

Mientras no haya criaturas sintonizadas en el interior del siervo, será un objeto inerte.

Fantasma en la máquina. Al morir, el alma del poderoso señor de la guerra Leuk-o se vio atraído por el artefacto y se ha convertido en la fuerza que lo anima. Se sabe que, en ocasiones, el siervo ataca o se mueve por propia voluntad, especialmente si con ello va a causar destrucción. Una vez cada 24 horas,

el siervo, a discreción del DM, realizará una acción sin estar tripulado.

Si el siervo pierde la mitad o más de sus puntos de golpe, cada criatura sintonizada con él deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 20 o quedará hechizada durante 24 horas. Mientras esté hechizada de este modo, la criatura entrará en una

PODEROSO SIERVO DE LEUK-O

Autómata Enorme

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 310 (27d12 + 135)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Sab +9, Car +7

Habilidades: Percepción +9

Resistencia a daño: perforante, cortante

Inmunidad a daño: ácido, contundente, frío, fuego, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante

Inmunidad a estados: todos los estados menos invisible y derribado

Sentidos: visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: entiende los idiomas de las criaturas sintonizadas con él, pero no puede hablar

Desafío: — **Bonificador por competencia:** +7

Existencia Inmutable. El siervo es inmune a cualquier conjuro o efecto que alterarían su forma o lo mandarían a otro plano de existencia.

Construcción Resistente a la Magia. El siervo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos, y los ataques con conjuro contra él siempre tienen desventaja.

Regeneración. El siervo recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, este atributo no funciona hasta que una criatura sintonizada pase 24 horas reparando el artefacto o hasta que dicho artefacto sufra daño de relámpago.

Saltar sin Carrera. El siervo puede hacer un salto de longitud de 50 pies y un salto de altura de 25 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Naturaleza Inusual. El siervo no requiere aire, comida ni bebida, ni tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Puño destructivo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +17 a impactar, alcance 10 pies o 120 pies a distancia, un objetivo. *Impacto:* 36 (4d12 + 10) de daño de fuerza. Si el objetivo es un objeto, recibe el triple de daño.

Salto demoledor. Si el siervo salta al menos 25 pies como parte de su movimiento, luego puede usar esta acción para caer de pie en un espacio que contenga una o más criaturas. Cada una de esas criaturas será empujada a un espacio sin ocupar a 5 pies o menos del siervo y deberá realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 25. Si la falla, recibirá 26 (4d12) de daño contundente y será derribada. Si la supera, la criatura recibirá la mitad de ese daño y no será derribada.



PODEROSO SIERVO DE LEUK-O

espiral destructiva e intentará destrozar las estructuras y atacar a cualquier criatura no sintonizada que pueda ver, comenzando por quienes supongan una amenaza para el artefacto y preferiblemente usando el siervo, si es posible.

Autodestrucción. Si se tira de las palancas y se pulsan los botones de una manera específica, los dos miembros de la tripulación del siervo pueden hacerlo explotar. El código de autodestrucción no se les desvela a los miembros de la tripulación cuando se sintonizan con el artefacto. Si el código se descubre (el DM determinará cómo), será necesario que dos miembros de la tripulación sintonizados estén dentro del siervo y gasten sus acciones en 3 asaltos consecutivos introduciendo la orden. Si los miembros de la tripulación comienzan el proceso de introducción del código, el siervo usará su propiedad “fantasma en la maquina” para que los tripulantes se enfrenten entre sí.

Si los miembros de la tripulación consiguen implementar el código, al finalizar el tercer asalto, el siervo explotará. Todas las criaturas que estén en una esfera de 100 pies de radio centrada en el siervo deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 25. Si la fallan, recibirán 87 (25d6) de daño de fuerza, 87 (25d6) de daño de relámpago y 87 (25d6) de daño de trueno. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño. Los objetos y las estructuras de la zona sufrirán el triple de daño. Las criaturas del interior del siervo morirán automáticamente sin dejar restos.

Sin embargo, esta acción no destruye al siervo permanentemente. Al cabo de 2d6 días, sus diferentes piezas (brazo izquierdo, pierna izquierda, brazo derecho, pierna derecha, torso inferior y torso superior) caerán

del cielo en sitios aleatorios a 1000 millas o menos del lugar de la explosión. Si se acercan a 5 pies o menos unas de otras, las piezas se reconectarán y volverán a formar el siervo.

Destruir el siervo. El siervo se puede destruir de dos formas. Después de que se haya autodestruido, sus piezas desconectadas se pueden fundir en uno de los templos-fragua de sus ancestrales creadores olmanos. Otra posibilidad es que el siervo golpee a la *Máquina de Lum el Loco*, en cuyo caso ambos artefactos explotarán en una erupción el triple de grande y con el triple de daño que la propiedad “autodestrucción” del siervo.

PRÓTESIS DE EXTREMIDAD

Objeto maravilloso, común

Este objeto sustituye a una extremidad que hayas perdido: una mano, un brazo, un pie o una parte del cuerpo similar. Mientras lleves la prótesis acoplada, esta funcionará exactamente igual que la parte del cuerpo a la que sustituya. Puedes acoplarla o desacoplarla como acción y no te la pueden quitar contra tu voluntad. Se desacopla si mueres.

RAMA DE CAMPANILLAS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un druida o brujo)

Este objeto de plata tiene forma de rama de árbol y de él cuelgan campanillas doradas. Mientras la sostienes, la rama sirve de canalizador mágico para tus conjuros.

La rama tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras la sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Como acción adicional, puedes gastar 1 carga para detectar la presencia de aberraciones, celestiales, autómatas, elementales, feéricos, demonios o muertos vivientes a 60 pies o menos de ti. Si hay criaturas de ese tipo en las inmediaciones y no tienen una cobertura completa respecto a ti, las campanillas tintinean y su tono indica los tipos de criatura presentes.
- Como acción, puedes gastar 1 carga para lanzar *protección contra el bien y el mal*.

TAMBOR RÍTMICO

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un bardo)

Mientras sostienes este tambor, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de bardo. El bonificador depende de la rareza del tambor.

Como acción puedes tocar el tambor para recuperar un uso de tu rasgo Inspiración Bárdica. Esta propiedad del tambor no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

TAROKKA DE ALMAS DE LUBA

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

No todos los espíritus varados son almas trágicas, perdidas en su camino al más allá. Algunos languidecen como prisioneros, almas tan perversas que los mortales no osan liberarlos a una inocente vida de ultratumba.

MADRE LUBA Y LOS VISTANI

Madre Luba, la creadora del *Tarokka del Almas*, fue una de las líderes más influyentes de los vistani. Durante incontables generaciones, los vistani han recorrido Shadowfell, en el que se encuentran aterradores semiplanos como el reino de Barovia, atestado de vampiros. Estos viajeros han aprendido muchos secretos de estos dominios y se han topado con innumerables más vagando entre los horrores de Shadowfell. La mayoría de las bandas de vistani aceptan a los caminantes de bien de diversos caminos y orígenes dispares, y reciben con los brazos abiertos a quienquiera que busque un hogar entre las infinitas sendas y vistas escondidas entre la bruma.

Como mediana vistani, Madre Luba lideró uno de los mayores grupos de vistani de Shadowfell. Procedía del mismo mundo que el conde Strahd von Zarovich y madam Eva y creó una comunidad caracterizada por la bondad y la resiliencia, rasgos que no abundan precisamente en el Plano de la Sombra. Enseñó a los suyos a dar la bienvenida a los forasteros, a alimentar a los hambrientos y a desafiar a los crueles, siempre predicando con el ejemplo. En tiempos, mantuvo una amistad con madam Eva, hasta que esta comenzó a entrar en tratos con criaturas de la noche. “Aunque vaguemos entre las sombras, no debemos olvidarnos nunca de ser una luz para nuestros camaradas viajeros”, decía Madre Luba.

Hace unos años, Madre Luba desapareció en la bruma, dejando tras de sí únicamente su *Tarokka de Almas*. Cuenta la leyenda que, si sacas la carta Las Brumas de la baraja, puedes escuchar su amable voz susurrando.

Creado por una figura de las leyendas vistani, el *Tarokka de Almas de Luba* ha influido en el destino de incontables héroes. Las profecías de este mazo de cartas también han desvelado grandes males y guiado a su creadora por la senda de las fuerzas nefarias. Madre Luba, creadora de la baraja, ha escapado incontables veces por los pelos, salvada únicamente gracias a sus agudas visiones. Pero ni siquiera ella podía escapar de todo lo perverso. En los casos más extremos, Madre Luba consiguió atrapar a seres de pura maldad en los hilos del destino, aprisionándolos en su baraja del tarokka. Y ahí habitan aún esos abyectos espíritus, atrapados en un reino infernal oculto entre las cartas, esperando a que el destino salga cruz... cosa que inevitablemente sucederá.

Como todas las barajas del tarokka, el *Tarokka de Almas* es una colección suntuosamente ilustrada de cincuenta y cuatro cartas, catorce del mazo mayor y otras cuarenta divididas en cuatro palos: monedas, glifos, estrellas y espadas.

Propiedades aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas de la sección “Artefactos” de la *Dungeon Master's Guide*:

- 2 propiedades perjudiciales menores
- 2 propiedades beneficiosas menores

Conjuros. Mientras sostienes la baraja, puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18) desde ella: *entender idiomas*, *detectar el bien y el mal*, *detectar magia*, *detectar venenos y enfermedades*, *localizar objeto* o *escudriñar*. Cuando uses la baraja para lanzar un conjuro, no podrás volver a lanzar ese conjuro hasta el siguiente amanecer.

Visión duradera. Mientras sostengas la baraja, superarás automáticamente las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener tu concentración en conjuros de adivinación.

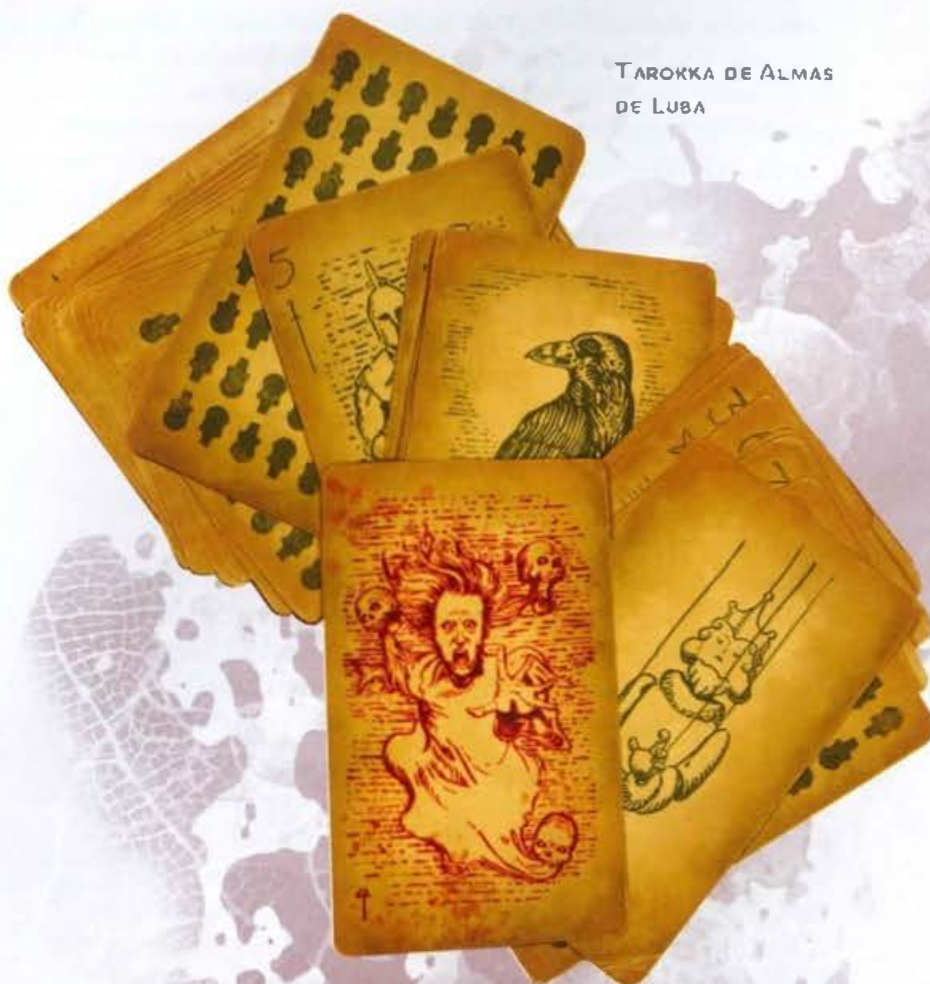
Giro del destino. Como acción, puedes robar una carta de la baraja y cambiar el destino de otra criatura que puedas ver a 15 pies o menos de ti. Elige uno de los siguientes efectos:

Bienestar. La criatura tiene ventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación durante la siguiente hora.

Aflicción. La criatura tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación durante la siguiente hora.

La baraja se puede usar de este modo dos veces y recuperas todos los usos en el siguiente amanecer.

Prisioneros del destino. Siempre que usas la propiedad “giro del destino”, existe la posibilidad de que una de las almas atrapada en el mazo escape. Tira el d100 y consulta la tabla “Almas del Tarokka”. Si el resultado es una de las cartas mayores, el alma asociada con ella escapará. Puedes encontrar su perfil en el *Monster Manual*. Si el resultado es un alma que ya haya escapado, vuelve a tirar.



TAROKKA DE ALMAS
DE LUBA

ALMAS DEL TAROKKA

d100	Carta	Alma
1	El Artefacto	Calavera llameante
2	El Cuervo	Engendro vampírico
3	El Fantasma	Fantasma
4	El Hundido	Banshee
5	El Jinete	Señor de las momias
6	El Lord Oscuro	Vampiro
7	El Verdugo	Caballero de la muerte
8	El Vidente	Vampiro
9	La Bestia	Aparición
10	La Inocente	Fantasma
11	La Marioneta	Momia
12	La Mazmorra	Momia
13	La Seductora	Engendro vampírico
14	Las Brumas	Aparición
15-00	—	—

El alma liberada aparece en un lugar aleatorio a 10d10 millas o menos de ti y aterroriza a los vivos. Hasta que el alma liberada es destruida, obtiene el beneficio de un bienestar de la propiedad “giro del destino” de la baraja, y tanto tú como el objetivo original del giro del destino sufrís el efecto de aflicción.

Destino barajado. Si pasas 7 días sin usar la propiedad “giro del destino”, tu sintonización con el *Tarokka de Almas de Luba* finalizará y no podrás volver a sintonizarte con él hasta que otra criatura use el giro del destino en ti.

Destrucción de la baraja. El *Tarokka de Almas de Luba* solo se puede destruir si las catorce almas que contiene son liberadas y destruidas. Esto hace que se muestre un alma más, un *liche*, que habita en la carta El Inframundo y solo aparece cuando las catorce almas han sido derrotadas. Si esta entidad ancestral es destruida, la carta El Inframundo se desvanece y el mazo vuelve a ser una baraja de tarokka normal, sin propiedades especiales, aunque incluirá una nueva carta diseñada por el DM.

TATUAJE ABSORBENTE

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)

Este tatuaje mágico creado con una aguja especial tiene un diseño monocromático.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Resistencia al daño. Mientras tengas el tatuaje en la piel, obtendrás resistencia al tipo de daño asociado con el color del tatuaje, que se indica en la tabla de abajo. El DM elige el color o lo determina al azar.

d10	Tipo de daño	Color
1	Ácido	Verde
2	Frío	Azul
3	Fuego	Rojo
4	Fuerza	Blanco
5	Necrótico	Negro
6	Psíquico	Plateado
7	Radiante	Dorado
8	Relámpago	Amarillo
9	Trueno	Naranja
10	Veneno	Violeta

Absorber daño. Cuando recibas daño del tipo elegido, puedes usar tu reacción para ganar inmunidad contra ese daño y recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño que habrías recibido. Una vez utilizada, esta reacción no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

TATUAJE DE AGARRE RETORCIDO

Objeto maravilloso (tatuaje), infrecuente (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico está formado por largos trazos entrelazados.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Zarcillos prensiles. Como acción mientras tengas el tatuaje en la piel, puedes hacer que de él broten zarcillos de tinta que intentarán alcanzar a una criatura que puedas ver a 15 pies o menos de ti. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o sufrirá 3d6 de daño de fuerza y quedará agarrada. Como acción, la criatura puede escapar del agarre si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) con CD 14. El agarre también termina si lo detienes (no requiere acción), si la criatura se aleja a más de 15 pies de distancia de ti o si usas este tatuaje en una criatura diferente.

TATUAJE DE BARRERA

Objeto maravilloso (tatuaje), rareza variable (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico está formado por imágenes protectoras y se hace con una tinta que se asemeja al metal líquido.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Protección. Mientras no lleves armadura, el tatuaje te otorgará una Clase de Armadura que depende de su rareza, como se indica a continuación. Obtienes estos beneficios aunque lleves un escudo.

Rareza	CA
Infrecuente	12 + tu modificador por Destreza
Raro	15 + tu modificador por Destreza (máximo de +2)
Muy raro	18

TATUAJE DE FURIA SANGUINA

Objeto maravilloso (tatuaje), legendario (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, las formas y colores de este tatuaje mágico evocan la furia.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Golpes sangüinarios. El tatuaje tiene 10 cargas y recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras tengas el tatuaje en la piel, obtendrás los siguientes beneficios:

- Cuando impactes a una criatura con un ataque con arma, podrás gastar una carga para infligir 4d6 de daño necrótico adicional al objetivo y recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual al daño necrótico infligido.
- Cuando una criatura que puedas ver te cause daño, podrás gastar una carga y usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra ella con ventaja en la tirada de ataque.

TATUAJE DE GARRA MONSTRUOSA

Objeto maravilloso (tatuaje), infrecuente (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico está compuesto por formas serradas y similares a garras.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Ataques mágicos. Mientras tengas el tatuaje en la piel, tus ataques sin armas se considerarán mágicos en lo que respecta a evitar la inmunidad y la resistencia a ataques no mágicos y obtendrás un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño con ataques sin armas.

Vapuleo sobrenatural. Como acción adicional, puedes potenciar el tatuaje durante 1 minuto. Durante ese tiempo, cada uno de tus ataques cuerpo a cuerpo

con un arma o un ataque sin armas pueden alcanzar a un objetivo que esté a hasta 15 pies de ti, ya que puedes proyectar zarcillos de tinta hacia él. Además, tus ataques cuerpo a cuerpo infligen 1d6 de daño de fuerza adicional si impactan. Una vez utilizada, esta acción adicional no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

TATUAJE DE MARCA DE SHADOWFELL

Objeto maravilloso (tatuaje), raro (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico tiene una forma abstracta y es de color oscuro.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Esencia sombría. Obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Defensa sombría. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para volverte insustancial por un momento, lo que reduce a la mitad el daño que recibes. Una vez utilizada, esta reacción no puede volver a usarse hasta el siguiente anochecer.

TATUAJE DE MASCARADA

Objeto maravilloso (tatuaje), común (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico aparece en tu cuerpo como lo que deseas.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizar con este objeto, mantén la aguja sobre tu piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Tinta fluida. Como acción adicional, puedes dotar al tatuaje del color o el patrón que quieras y moverlo a cualquier zona de tu piel. Adopte la forma que adopte, siempre es obvio que se trata de un tatuaje. No puede ser más pequeño que una pieza de cobre, pero puede llegar a ser una intrincada obra de arte que cubra toda tu piel.

Disfrazarse. Como acción, puedes usar el tatuaje para lanzar el conjuro *disfrazarse* (CD 13 para discernir el disfraz concreto). Una vez que el conjuro es lanzado desde el tatuaje, no puede volver a lanzarse hasta el siguiente amanecer.

TATUAJE DE PASO FANTASMAL

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje cambia y se mueve sobre la piel, y ciertas partes de él aparecen borrosas.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Forma fantasmal. El tatuaje tiene 3 cargas y recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer. Como acción adicional, mientras tengas el tatuaje en la piel, podrás gastar 1 de sus cargas para volverte incorpóreo hasta el final de tu siguiente turno. Hasta que termine, obtienes los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.
- No puedes ser agarrado ni apresado.
- Puedes moverte a través de criaturas y objetos sólidos como si fueran terreno difícil. Si acabas tu turno en un objeto sólido, recibes 1d10 de daño de fuerza. Si el efecto acaba mientras estás dentro de un objeto sólido, en vez de eso te desvías al espacio sin ocupar más cercano y recibes 1d10 de daño de fuerza por cada 5 pies recorridos.

TATUAJE DEL ILUMINADOR

Objeto maravilloso (tatuaje), común (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico muestra una preciosa caligrafía, imágenes de útiles de escritura y cosas por el estilo.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Escritura mágica. Mientras lleves este tatuaje en la piel, podrás escribir con la punta del dedo como si fuese una pluma cuya tinta nunca se gasta.

Como acción, puedes tocar un fragmento escrito de hasta una página de largo y decir el nombre de una criatura. El escrito se hará invisible para todo el mundo menos para ti y la criatura mencionada durante las siguientes 24 horas. Cualquiera de los dos podéis descartar la invisibilidad tocando el escrito (no requiere acción). Una vez utilizada, esta acción no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

TATUAJE DEL POZO DE VIDA

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)

Creado con una aguja especial, este tatuaje mágico muestra símbolos de vida y renacimiento.

Sintonización del tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, mantén la aguja sobre la piel donde quieras que aparezca el tatuaje, presionándola en ese lugar durante todo el proceso de sintonización. Cuando

la sintonización se complete, la aguja se transformará en la tinta del tatuaje y este aparecerá sobre la piel.

Si la sintonización con el tatuaje finaliza, este se desvanece y la aguja reaparece en tu espacio.

Resistencia necrótica. Tienes resistencia al daño necrótico.

Protección vital. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0, en lugar de eso, te quedas con 1 punto de golpe. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

TATUAJE HECHIZADO

Objeto maravilloso (tatuaje), rareza variable

Creado por una aguja especial, este tatuaje mágico contiene un único conjuro hasta de nivel 5 que queda grabado en tu piel con una aguja mágica. Para usar el tatuaje, debes sostener la aguja en contacto con tu piel y pronunciar la palabra de activación. La aguja se transforma en la tinta del tatuaje, que aparece entonces sobre la piel con el diseño que elijas. Una vez que tengas el tatuaje, podrás lanzar su conjuro sin necesidad de componentes materiales. El tatuaje resplandece débilmente mientras lanzas el conjuro y hasta que el conjuro termine. Una vez que finalice el conjuro, el tatuaje desaparecerá de tu piel.

El nivel del conjuro del tatuaje determina la CD de las tiradas de salvación de dicho conjuro, el bonificador de ataque, el modificador por aptitud mágica y la rareza del tatuaje, como se indica en la tabla "Tatuaje hechizado".

TATUAJE HECHIZADO

Nivel de conjuro	Rareza	Mod. de aptitud mágica	CD de salvación	Bonificador de ataque
Truco	Común	+3	13	+5
1	Común	+3	13	+5
2	Infrecuente	+3	13	+5
3	Infrecuente	+4	15	+7
4	Raro	+4	15	+7
5	Raro	+5	17	+9

TRATADO DE ALMAS Y CARNE

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Con unas tapas de piel e incrustaciones de hueso, este tomo resulta frío al tacto y susurra suavemente. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros, que se consideran conjuros de mago para ti mientras estés sintonizado con el libro: *animar a los muertos, círculo de muerte, falsa vida, dedo de la muerte, hablar con los muertos, invocar muerto viviente* (aparece en este libro) y *toque vampírico*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de nigromancia.
- Como acción, puedes gastar 1 carga en adoptar la semblanza de un muerto viviente durante 10 minutos. Hasta que termine, adoptarás una apariencia cadavérica y los muertos vivientes tendrán una actitud indiferente hacia ti, a menos que les hayas causado daño. También pareces un muerto viviente para todas las inspecciones externas y para los conjuros usados para determinar el estado del objetivo. El efecto termina si causas daño o si obligas a una criatura a realizar una tirada de salvación.

TRATADO FULMINANTE

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este grueso libro de conjuros medio calcinado apesta a humo y ozono, y en los bordes de sus páginas chisporrotean chispas de energía. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *contingencia*, *bola de fuego*, *ráfaga de viento*, *pequeña choza de Leomund*, *proyectil mágico*, *ola atronadora*, y *muro de fuerza*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de evocación.
- Cuando una criatura que puedas ver reciba daño de un conjuro de evocación que lances, podrás usar tu reacción y gastar 1 carga para causar 2d6 de daño de fuerza adicional a la criatura y derribarla si es una criatura Grande o más pequeña.

VERSOS PROTECTORES

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este libro de conjuros encuadernado en cuero está reforzado con accesorios de hierro y plata y un candado de hierro (CD 20 para abrirlo). Como acción, puedes tocar la portada del libro para que se cierre como si lanzases *cerradura arcana* sobre él. En el momento de hallarlo, el libro contiene los siguientes conjuros: *cerradura arcana*, *disipar magia*, *globo de invulnerabilidad*, *glifo custodio*, *sanctasanctórum privado de Mordenkainen*, *protección contra el bien y el mal* y *símbolo*. Para ti funciona como un libro de conjuros.

Mientras lo sostienes, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo sostengas, podrás usar las cargas de las siguientes formas:

TRATADO FULMINANTE



- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga en sustituir uno de tus conjuros de mago preparados por otro conjuro del libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de abjuración.
- Cuando lances un conjuro de abjuración, podrás gastar 1 carga en conceder 2d10 puntos de golpe temporales a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti.

VIAL DEL POZO SANGRIENTO

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización por parte de un hechicero)

Para sintonizar con este vial, debes depositar en él unas gotas de tu sangre. El vial no se puede abrir mientras dure tu sintonización con él. Si tu sintonización con el vial termina, la sangre contenida en él se convierte en ceniza. Mientras sostienes o llevas contigo este vial puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros y obtienes un bonificador a tus tiradas de ataque de conjuro y las DC de las tiradas de salvación de tus conjuros de hechicero. El bonificador depende de la rareza del vial.

Además, cuando lances Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe mientras lleves contigo el vial, podrás recuperar 5 puntos de hechicería. Esta propiedad del vial no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.



TEJEM SE PREPARA PARA SUAR
OTRA PARTIDA DE AJEDREZ
MÁGICO CONTRA SU RIVAL
MORDENWARTEN

CAPÍTULO 4

HERRAMIENTAS DEL DUNGEON MASTER

PARA PREPARAR Y DESARROLLAR UNA campaña de D&D, el Dungeon Master emplea muchas herramientas. Entre estas herramientas como DM dispones de tu imaginación, tu capacidad de discernir qué interesa a los jugadores, tu perspicacia a la hora de elaborar un relato, tu sentido del humor, tu capacidad de escucha, tu conocimiento de las reglas del juego y muchas otras. Este capítulo es un complemento que te ofrece unas pautas y algunas reglas opcionales para diversas situaciones. También incluye una selección de recordatorios listos para usar que podrás incluir en cualquier campaña.

Las herramientas de este documento se basan en el material de la *Dungeon Master's Guide* y el *Monster Manual*. Puedes utilizar algunas de estas herramientas, todas o ninguna, además de adaptar suficientemente a tus necesidades. Lo principal es que tu grupo disfrute, así que dale tu toque personal a estas reglas para que encajen lo mejor posible con los gustos del grupo.

SESIÓN CERO

Fija límites, y si alguien no los respeta, plántale caca. Si no caca en razón, siempre te queda la nube aniquiladora...

TADA

Antes de crear personajes o jugar a l juego, el DM y los jugadores pueden probar con una sesión especial (coloquialmente denominada "sesión cero") para determinar las expectativas, perfilar un contrato social y compartir unas "normas de la casa". Elaborar estas normas y adherirse a ellas resultará útil para que el juego sea una experiencia divertida para todos sus participantes.

A menudo, la sesión cero suele incluir la construcción de los personajes en común. Como DM, puedes ayudar a los jugadores durante el proceso de creación de sus personajes dándoles consejos sobre qué opciones les irán mejor en la aventura o la campaña que tienen por delante.

CREACIÓN DE PERSONAJES Y GRUPOS

Cada jugador tiene diversas opciones para decidir la raza, la clase y el trasfondo de su personaje, aunque puedes restringir determinadas opciones si no son pertinentes para la campaña. Si hay varios jugadores en la partida, ántalos a elegir diferentes clases para que el grupo de aventureros disponga de diversas características. No es tan importante que el grupo incluya diversos trasfondos; a veces, incluso resulta divertido jugar con un grupo formado únicamente por soldados o por una tropa de intrépidos animadores. Los trasfondos que elijan definen quiénes eran sus personajes antes de convertirse en aventureros y también incluyen ganchos de interpretación a modo de ideales, vínculos y defectos, aspectos que tú querrás saber. Por ejemplo, si un jugador elige el trasfondo "criminal", una de las opciones del vínculo del personaje es: "Estoy intentando saldar una deuda contraída con un generoso benefactor". Si ese es el vínculo del personaje, deberías decidir con el jugador quién es ese generoso benefactor y crear tramas relevantes en la campaña principal.

FORMACIÓN DEL GRUPO

Durante la sesión cero, tu función es dejar que los jugadores creen los personajes que quieran y ayudarlos a concebir una explicación de cómo se unieron para formar un grupo de aventureros. Puede resultar útil dar por hecho que los personajes se conocen y guardan algún tipo de historia en común, por muy breve que sea. Aquí tienes algunas preguntas que puedes hacer a los jugadores cuando creen a sus personajes para conseguir una idea general de las relaciones que hay entre los miembros del grupo:

- ¿Hay personajes con vínculos familiares entre ellos?
- ¿Qué hace que el grupo se mantenga unido?
- ¿Qué es lo que más le gusta a cada personaje del resto de miembros del grupo?
- ¿El grupo tiene un patrón? Consulta el capítulo 2, "Patrones de grupo", para ver ejemplos de patrones.

Si a los jugadores les cuesta inventar una historia sobre cómo se conocieron sus personajes, pueden elegir una opción de la tabla "Origen del grupo" o dejar que una tirada del d6 lo decida. Deberías dedicar una parte de la sesión cero a ayudar a los jugadores a dar cuerpo a los detalles. Por ejemplo, si los personajes se unieron para vencer a un enemigo común, tendrías que determinar la identidad de dicho enemigo. Si el grupo surgió a partir de un funeral, tendrías que especificar la identidad del fallecido y la relación de cada personaje con él.



DURANTE UN FESTIVAL, BAJO UNA DE LAS ESTRELLAS
ASIENTES DE IGUAL PROFUNDIDAD, NUESTROS JÓVENES
AMIGOS SE REÚNEN CON UNO DE AVENTUReros JUNTOS.

ORIGEN DEL GRUPO

d6 Historia del origen

- 1 Los personajes crecieron en el mismo lugar y se conocen desde hace años.
- 2 Los personajes se han unido para combatir a un enemigo.
- 3 Un benefactor común ha reunido a los personajes porque quiere patrocinar sus aventuras.
- 4 Un funeral une a los personajes.
- 5 Una fiesta une a los personajes.
- 6 Los personajes se encuentran atrapados juntos.

DIRIGIR UNA PARTIDA CON UN SOLO JUGADOR

Un DM que dirija una partida para solo un jugador tendrá que pasar parte de la sesión creando trabajando con él para idear un trasfondo para su personaje. Luego dirija que el jugador decida si quiere que el personaje tenga o no un acompañante (consulta la sección "Acompañantes" de este capítulo).

Puede que imagines que ayudar al jugador a dirigir al acompañante durante las primeras sesiones y deberá iniciar algo de que comprenda sus funciones y limitaciones:

- Los acompañantes son compañeros leales que pueden realizar diversas tareas tanto dentro como fuera del combate, incluidos aspectos como acampar o transportar equipo.

- Idealmente, las características de los acompañantes deberían complementar las del personaje principal. Por ejemplo, un lanzador de conjuros es un buen acompañante para un guerrero o un pícaro.

CONTRATO SOCIAL

Por encima de todo, el objetivo de D&D es que todos los participantes se diviertan. Si uno o más participantes no se lo están pasando bien, la partida no durará mucho. La sesión cero es el momento perfecto para que hablen con los jugadores sobre qué tipo de experiencia les gustaría vivir, así como de los temas y los comportamientos que consideran inadecuados. A partir de esta conversación, se empieza a conformar el contrato social.

A veces, el contrato social va tomando forma de manera natural, pero es buena idea tener una conversación al respecto en la sesión cero para poner límites y hablar sobre las expectativas del grupo. Normalmente, los contratos sociales de un grupo de D&D incluyen compromisos implícitos o explícitos sobre los siguientes puntos:

- Respetarás a los jugadores organizando una partida divertida, justa y personalizada para ellos. Permitirás que todos los jugadores contribuyan a la historia y darás a cada personaje momentos para que destaque. Cuando un jugador hable, lo escucharás.
- Los jugadores te respetarán a ti y también respetarán el esfuerzo que conlleva crear una partida divertida para todos. Los jugadores te permitirán dirigir la campaña, arbitrar las normas y resolver disputas. Cuando hables, los jugadores te escucharán.
- Los jugadores se respetarán entre sí, se escucharán, se apoyarán y harán todo lo que esté en su mano para que el grupo de aventureros permanezca unido.

- Si tú o un jugador faltáis al respecto a alguien o incumplís el contrato social de alguna otra forma, el grupo podrá echar a esa persona de la partida.

Este contrato social abarca los puntos básicos, pero es posible que un grupo concreto necesite más condiciones personalizadas acordadas de antemano para garantizar que todos sus miembros disfruten de una experiencia divertida. Los contratos sociales suelen evolucionar a medida que los miembros del grupo se conocen mejor.

LÍMITES ABSOLUTOS Y RELATIVOS

Cuando tú y los jugadores hayáis acordado las condiciones del contrato social de la partida y hayáis aceptado remitiros a ellas, podéis empezar a hablar sobre límites absolutos y relativos. Hay muchas formas de tratar este tema, por lo que puedes investigar un poco al respecto para encontrar la opción que mejor se adapte a tu grupo. Estos son los dos tipos de límites que existen:

Un **límite relativo** es un umbral que tenemos que plantearnos un par de veces si queremos cruzar ya que probablemente genere ansiedad, miedo e incomodidad.

Un **límite absoluto** es un umbral que nunca debemos traspasar.

Cada miembro del grupo tiene sus límites absolutos y relativos, y corresponde a cada uno de ellos saber cuáles son. Asegúrate de que todos los miembros de la partida están cómodos con cómo se trata este tema. Puede que no todos los miembros quieran hablar sobre sus límites delante del resto de jugadores, sobre todo si no tienen mucha experiencia en juegos de rol o no conocen demasiado a algún otro miembro del grupo. Una forma de evitar esta situación es animar a los jugadores a que traten contigo sus límites en privado para que tú los presentes de forma anónima al resto del grupo. Por ejemplo, cada jugador puede escribir sus límites en una ficha para que los leas en voz alta. Independientemente de cómo se presenten estos límites, es buena idea que tú o uno de los jugadores los recopile en una lista para que todo el grupo tenga acceso a ellas. Ten en cuenta que el tema de los límites es delicado y debes ser cauto a la hora de tratarlos, ya que incluso puede tratarse de experiencias muy dolorosas, por lo que debes mostrar el máximo respeto posible en este aspecto.

Los límites habituales dentro del juego suelen ser (aunque hay más) temas o escenas de sexo, explotación, trazar un perfil con rasgo racista, la esclavitud, la violencia infantil o contra los animales, utilizar palabras malsonantes de manera gratuita y las relaciones románticas entre los miembros del grupo. Los límites habituales que no tienen que ver con el juego e n sí suelen estar relacionados con el contacto físico no deseado, el intercambio de datos, el lanzamiento de dados, los gritos, el mal gusto, el cambio de normas, el uso de teléfonos móviles que pueda causar distracción y, en general, las faltas de respeto.

El tema de los límites es importante, porque tanto el DM como los jugadores pueden tener fobias y desencuentros que el resto no conozca. En el juego, se deben evitar aquellos temas que hagan que un miembro del grupo se sienta incómodo o incómodo. Si hay algún tema que ponga nervioso a uno o más jugadores, pero estos te dan

permiso para tratarlo en el juego, debes tener cuidado a la hora de hacerlo y estar preparado para dejarlo en cualquier momento.

Aunque la sesión cero es la situación perfecta para comenzar a hablar sobre el tema, quizás no sea el único momento en el que se aborden los límites. Puede que alguien cruce una línea y tengas que recordarle algún límite o que otro jugador no se plantee ningún límite en ese momento. A medida que se desarrolle la campaña, los jugadores podrán incluir nuevos límites. Planifica consultar con el grupo que la lista de límites absolutos y relativos está al día y recuerda a todo el mundo que eche un vistazo a esa lista en caso de que haya algún cambio.

PERSONALIZACIÓN DE LA PARTIDA

Además de adaptar la partida a los personajes del grupo de aventuras, debes estar listo para personalizarla en función de sus gustos. La sección "Conoce a tus jugadores" que se incluye en la introducción de la *Dungeon Master's Guide* te da algunas pautas para ello de acuerdo con los arquetipos de jugadores habituales. Para identificar qué tipo de jugadores hay en el grupo, puedes hacerle a cada uno las siguientes preguntas o una parte de ellas:

- ¿Cuál de los tres pilares de la aventura (combate, exploración, interpretación) te interesa más?
- ¿Qué nivel de humor te gusta que tenga el juego?
- ¿Qué nivel de tecnología prefieres?
- ¿Te gusta resolver rompecabezas y acertijos en el juego?
- ¿Te gusta hacer un seguimiento de los puntos de experiencia o prefieres que tu personaje suba de nivel cuando yo te lo diga?

NORMAS DE LA CASA

Las normas de la casa incluyen reglas opcionales, como las que aparecen en el capítulo 9 de la *Dungeon Master's Guide*, y las reglas que creas tú. Si vas a utilizar alguna norma de la casa, la sesión cero es un buen momento para tratar dichas reglas con los jugadores y que te den su opinión al respecto.

Es mejor presentar las normas de la casa como si fueran algo experimental y dejar que el tiempo os diga si son adecuadas para vuestra partida. Si presentas una norma de la casa en la sesión cero que luego resulte ser negativa para el disfrute de los jugadores, podrás eliminar o adaptar dicha norma para que la experiencia de juego sea mejor para todos. No te desanimes si una regla de la casa no funciona tan bien como esperabas. Recuerda: el objetivo es que todo el mundo se divierta.

ACOMPAÑANTES

Mi futuro acompañante podría aprender un par de cosas de todo este material útil para ayudarle los humanos de Mundania.

TAMIA

Esta sección te ofrece un sistema directo para añadir al grupo de aventuras un PNJ especial llamado "acompañante". Estas reglas toman a una criatura

con un valor de desafío bajo y le asignas un nivel en una de estas tres clases: ancillas/experto, lanzador de conjuros o guerrero.

El acompañante puede unirse al grupo durante la creación de este o incorporarse en otro momento de la campaña. Por ejemplo, los personajes pueden conocer a un aliado, a un animal o a otra criatura, establecer amistad con él e invitarlo a unirse a sus aventuras.

También puedes usar estas reglas para personalizar un monstruo que usarías como DM.

CREACIÓN DE UN ACOMPAÑANTE

El acompañante puede ser cualquier tipo de criatura que tenga un perfil en el *Manual* o en otro libro de D&D, pero el valor de desafío de su perfil debe ser 1/2 o inferior. Tomas ese perfil y lo añades, tal y como se explica en la sección "Elección de la clase de un acompañante".

Para unirse a los aventureros, el acompañante debe ser amigo de al menos uno de ellos. Esta amistad puede tener su origen en la historia del personaje o en los acontecimientos que hayan ido surgiendo en el juego. Por ejemplo, un acompañante podría ser un amigo de la infancia o una criatura a la que hayan salvado los aventureros. Como DM, tú determinas si ya hay suficiente confianza como para que esa criatura se una al grupo.

Tú decides quién interpreta al acompañante, para lo que existan varias opciones:

- Un jugador interpreta al acompañante como su segundo personaje (una buena opción si solo tienes uno o dos jugadores).
- Un jugador interpreta al acompañante como su único personaje (perfecto para jugadores que quieran un personaje más sencillo que los típicos personajes jugables).
- Los jugadores interpretan al acompañante de forma conjunta.
- Tú interpretas al acompañante.

No hay límite de acompañantes por grupo, pero si hay más de uno por cada personaje de un jugador, la partida podría ralentizarse considerablemente. Cuando valores la dificultad de una situación inminente, considera a cada acompañante como si fuera un personaje.

ELECCIÓN DE LA CLASE DE UN ACOMPAÑANTE

Al crear a un acompañante, eliges la clase a la que pertenecerá a partir de ahora: experto, lanzador de conjuros o guerrero; estas clases se detallan un poco más adelante. Si la clase de un acompañante incluye alguna elección, puedes ser tú quien la determine o dejarla en manos de los jugadores.

NIVEL INICIAL

El nivel inicial de un acompañante es el mismo que el nivel inicial del grupo. Por ejemplo, si un grupo de nivel 1 comienza la aventura con un acompañante, este también será de nivel 1, pero si un grupo de nivel 10 invita a un acompañante a sus aventuras, este comenzará en el nivel 10.

SUBIR EL NIVEL DE UN ACOMPAÑANTE

Siempre que suba el nivel el medio del grupo, también lo hará el del acompañante. Da igual si el acompañante ha participado en mayor o menor medida en las últimas aventuras del grupo: subirá de nivel gracias a una combinación de sus experiencias con el grupo y de su propio entrenamiento.

PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que el acompañante sube de nivel, consigue un Dado de Golpe y sus puntos de golpe máximos aumentan. Para determinar de cuánto es dicho aumento, tira el Dado de Golpe (el tipo de dado aparece en el perfil del acompañante) y súmalo a su modificador por Constitución. Consigue como mínimo 1 punto de golpe por nivel.

Si los puntos de golpe del acompañante se reducen a 0, pero no muere, caerá inconsciente y después hará tiradas de salvación contra muerte, al igual que el un personaje de cualquier jugador.

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

El bonificador por competencia del acompañante lo determina el nivel en su clase, tal y como aparece en la tabla de la clase.

Cada vez que su bonificador por competencia aumente en 1, suma 1 al modificador por golpe de todos los ataques del perfil y aumenta en 1 la CD de su perfil.

MEJORAS DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Siempre que el acompañante consiga el ítem Mejora de Característica, modifica algún elemento de su perfil que dependa de un modificador por característica que aumente. Por ejemplo, si el acompañante tiene un ataque que utiliza el modificador por Fuerza, aumenta los modificadores a impactar y al daño de ese ataque cuando se incrementa el modificador por Fuerza.

Si no está claro si un ataque cuerpo a cuerpo del perfil utiliza Fuerza o Destreza, el ataque puede usar ambos.

EXPERTO

El experto es un maestro en ciertas tareas o conoce muy bien algún tema, por lo que da más importancia a la astucia que a la fuerza. Puede tratarse de un explorador, un músico, un bibliotecario, un asustado niño de la calle, un mercader arriero o un ladrón.

Para poder obtener la clase experto, la criatura debe tener en su perfil al menos un idioma que pueda hablar.

Un acompañante consigue los siguientes rangos de clase conforme sube de nivel, tal y como se resume en la tabla de el experto.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rango de experto de nivel 1

El acompañante gana competencia en una tirada de salvación de tu elección: Destreza, Inteligencia o Carisma.

Además, el acompañante gana competencia en cinco habilidades de tu elección, así como con armas ligeras. Si es un humanoide o tiene un arma sencilla o marcial en su perfil, también gana competencia con todas las armas sencillas y con dos herramientas de tu elección.



SERVICIAL

Rango de experto de nivel 1

El acompañante es experto en ofrecerte ayuda en el momento oportuno; además, puede usar la acción de Ayudar como acción adicional.

ACCIÓN ASTUTA

Rango de experto de nivel 2

El acompañante actúa con celeridad gracias a su agilidad o rapidez mental. En su turno en combate, puede usar las acciones de Correr, Destruirse o Escondarse como acción adicional.

PERICIA

Rango de experto de nivel 3

Elige dos de las competencias en habilidades del acompañante. El bonificador por competencia del acompañante se duplica para cualquier prueba de característica que haga con cualquiera de las competencias elegidas.

En el nivel 15, elige dos o más de las competencias en habilidades del acompañante para obtener ese beneficio.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Rango de experto de nivel 4

En los niveles 4, 8, 10, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica del acompañante y aumentarla en 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. El acompañante no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

GOLPE COORDINADO

Rango de experto de nivel 6

Al acompañante se le da bien luchar con compañía. Cuando el acompañante usa el rasgo de Servicial para ayudar a un aliado a atacar a otra criatura, ese objetivo podrá estar a hasta 30 pies del acompañante y este podrá causarle 2d6 de daño adicional la siguiente vez que impacte con una tirada de ataque contra el objetivo antes de que finalice el turno actual. El daño adicional es del mismo tipo que el del ataque.

EVASIÓN

Rango de experto de nivel 7

Debido a una extraordinaria buena suerte, el acompañante es hábil para evitar el peligro. Si el acompañante sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla. El acompañante no se beneficia de este rasgo si está incapacitado.

EL EXPERTO

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos
1	+2	Competencias Adicionales Servicial
2	+2	Acción Astuta
3	+2	Pericia
4	+2	Mejora de Característica
5	+3	—
6	+3	Golpe Coordinado
7	+3	Evasión
8	+3	Mejora de Característica
9	+4	—
10	+4	Mejora de Característica
11	+4	Ayuda Inspiradora (1d6)
12	+4	Mejora de Característica
13	+5	—
14	+5	Talentos Fiables
15	+5	Pericia
16	+5	Mejora de Característica
17	+6	—
18	+6	Mente Rápida
19	+6	Mejora de Característica
20	+6	Ayuda Inspiradora (2d6)



AYUDA INSPIRADORA

Rango de experto de nivel 11

Si el acompañante realiza la acción de Ayudar, la criatura que reciba dicha ayuda también consigue un bonificador de 1d5 a la tirada del d20. Si esa tirada es una tirada de ataque, la criatura a la que se le ayuda puede renunciar a su bonificador y, si el ataque impacta, puede sumar el bonificador a la tirada de daño del ataque contra un objetivo.

En el nivel 20, el bonificador aumenta a 2d6.

TALENTOS FIABLES

Rango de experto de nivel 14

El acompañante ha perfeccionado enormemente sus habilidades. Siempre que haga una prueba de característica que incluya todo su bonificador por competencia, puede sustituir el resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

MENTE RÁPIDA

Rango de experto de nivel 18

El acompañante gana competencia en una de las siguientes tiradas de salvación de tu elección: Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

GUERRERO

Un acompañante guerrero aumenta su destreza marcial al luchar a tu lado. Puede ser un soldado, un guardia de la ciudad, una bestia de combate o cualquier otra criatura que destaque en el fragor de la batalla.

El acompañante consigue los siguientes rangos de clase conforme sube de nivel en esta clase, tal y como se resume en la tabla del guerrero.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rango de guerrero de nivel 1

El acompañante gana competencia en una tirada de salvación de tu elección: Fuerza, Destreza o Constitución.

Además, el acompañante gana competencia en dos habilidades de tu elección de la siguiente lista: Acrobacias, Trucos con Animales, Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción y Supervivencia.

EL GUERRERO

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos
1	+2	Competencias Adicionales, Función Marcial
2	+2	Tomar Aliento (1 uso)
3	+2	Crítico Mejorado
4	+2	Mejora de Característica
5	+3	—
6	+3	Ataque Adicional (1 adicional)
7	+3	Preparación para la Batalla
8	+3	Mejora de Característica
9	+4	—
10	+4	Defensa Mejorada
11	+4	Indómito (1 uso)
12	+4	Mejora de Característica
13	+5	—
14	+5	Mejora de Característica
15	+5	Ataque Adicional (2 adicionales)
16	+5	Mejora de Característica
17	+6	—
18	+6	Indómito (2 usos)
19	+6	Mejora de Característica
20	+6	Tomar Aliento (2 usos)

El acompañante gana competencia con todo tipo de armaduras y, si es un humanoide o tiene un arma sencilla o marcial en su perfil, también gana competencia con cascudos y con todas las armas sencillas y marciales.

ROL MARCIAL

Rasgo de guerrero de nivel 1

En su est renacimiento, cada guerrero se centra en el ataque o en la defensa. Elige una de las siguientes opciones:

Atacante. El acompañante recibe un bonificador de +2 a todas las tiradas de ataque.

Defensor. El acompañante puede usar su reacción para dar desventaja a la tirada de ataque de una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él cuyo objetivo no sea el acompañante, siempre que este pueda ver al atacante.

TOMAR ALIENTO

Rasgo de guerrero de nivel 2

El acompañante puede usar una acción adicional en su turno para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a $1d10 + su$ nivel en esta clase. Una vez utilizado este rasgo, deberá terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

El acompañante podrá usar este rasgo dos veces entre descansos a partir del nivel 20.

CRÍTICO MEJORADO

Rasgo de guerrero de nivel 3

Las tiradas de ataque del acompañante causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Rasgo de guerrero de nivel 4

En los niveles 4, 8, 12, 14, 16 y 19, el acompañante podrá elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarla en 1 cada una. El acompañante no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

ATAQUE ADICIONAL

Rasgo de guerrero de nivel 6

El acompañante puede atacar dos veces a la vez de una cuando realice la acción de Atacar en su turno.

El número de ataques aumenta a tres cuando el acompañante alcance el nivel 15.

Si el acompañante tiene la acción de Ataque Múltiple, puede utilizar Ataque Adicional o Ataque Múltiple durante un turno, no ambas.

PREPARACIÓN PARA LA BATALLA

Rasgo de guerrero de nivel 7

El acompañante tiene ventaja en las tiradas de iniciativa.

DEFENSA MEJORADA

Rasgo de guerrero de nivel 10

La Clase de Armadura aumenta en 1.

INDÓMITO

Rasgo de guerrero de nivel 11

El acompañante puede repetir una tirada de salvación si falla, pero debe usar el nuevo resultado. Si usa este rasgo, no podrá volver a usarlo hasta que concluya un descanso largo.

El acompañante podrá usar este rasgo dos veces entre descansos largos a partir del nivel 18.

LANZADOR DE CONJUROS

Un acompañante que se convierta en lanzador de conjuros recordará la senda de la magia. Podrá ser un mago de baja categoría, un sacerdote, un adivino, un intérprete mágico o una persona que lleve la magia en las venas.

Para poder obtener la clase lanzador de conjuros, la criatura debe tener en su perfil al menos un idioma que pueda hablar.

Un acompañante consigue lo siguiente rasgos de clase conforme sabe de nivel en esta clase, tal y como se resume en la tabla del lanzador de conjuros.

COMPETENCIAS ADICIONALES

Rasgo de lanzador de conjuros de nivel 1

El acompañante gana competencia en una tirada de salvación de tu elección: Sabiduría, Inteligencia o Carisma.

Además, el acompañante gana competencia en dos habilidades de tu elección de la siguiente lista: Conocimiento Arcano, Historia, Perspicacia, Investigación, Medicina, Interpretación, Persuasión y Religión.

El acompañante gana competencia con armaduras ligeras y, si es un humanoide o tiene un arma sencilla o marcial en su perfil, también gana competencia con todas las armas sencillas.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Rasgo de lanzador de conjuros de nivel 1

El acompañante obtiene la capacidad de lanzar conjuros. (Si la criatura ya tiene el atributo Lanzamiento de Conjuros, este rasgo sustruye a ese atributo). Elige el rol del lanzador de conjuros: mago, sanador o prodigio. Esta elección determina la lista de conjuros y la aptitud mágica del acompañante, tal y como aparece en la tabla "Lanzamiento de conjuros".

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Rol	Lista de conjuros	Característica
Mago	Mago	Inteligencia
Sanador	Clérigo y druida	Sabiduría
Prodigio	Bardo y brujo	Carisma

Espacios de conjuro. La tabla "Lanzador de Conjuros" muestra de cuántos espacios de conjuro dispone el acompañante para lanzar sus conjuros de lanzador de conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberá invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. El acompañante recupera todos los espacios de conjuro tras finalizar un descanso largo.



Conjuros conocidos. El acompañante conoce dos trucos y un conjuro de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros. Estas son algunas recomendaciones para un lanzador de conjuros de nivel 1 de cada rol:

Magos: *mano de mago*, *rayo de escarcha*, *ola atronadora*, *Sasaderi* curar heridas, *gloria*, *flama sagrada*

Prodigios: *descarga sobrenatural*, *palabra de caración*, *Aur*

Las columnas "Trucos conocidos" y "Conjuros conocidos" de la tabla del lanzador de conjuros te indica cuándo podrá aprender más conjuros el acompañante y cuáles podrás escoger. Los conjuros de la tabla "Conjuros conocidos" deben ser de un nivel para el que el acompañante tenga espacios de conjuro, tal y como se indica en esa tabla. Así, cuando el acompañante suba al nivel 5 en esta clase, podrá aprender un conjuro nuevo, que puede ser de nivel 1 o 2.

Además, cada vez que suba un nivel de esta clase, podrá elegir uno de los conjuros que ya conoce de esta clase y reemplazarlo por otro de los que aparecen en la lista de conjuros. El nuevo conjuro debe ser un truco o de un nivel para el que el acompañante tenga espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La aptitud mágica del acompañante para esos conjuros dependerá de lo que hayas elegido en la tabla "Lanzamiento de conjuros".

El acompañante utilizará su aptitud mágica siempre que un conjuro haga referencia a ella. Además, también usará su modificador por aptitud mágica para determinar la CD de la tirada de salvación de los conjuros que lance y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros = 8 + el modificador por competencia del acompañante + su modificador por aptitud mágica

Modificador de ataque de conjuros = el bonificador por competencia del acompañante + su modificador por aptitud mágica

Canalizador mágico. El acompañante podrá usar un canalizador para sus conjuros en función de lo que hayas elegido en la tabla "Lanzamiento de conjuros". Un mago podrá usar un canalizador arcano, un sanador un símbolo sagrado, y un prodigio un canalizador arcano o un instrumento musical.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Rango de lanzador de conjuros de nivel 4

En los niveles 4, 8, 12, 16 y 18, el acompañante podrá elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarla en 1 cada una. El acompañante no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rango.

TRUCOS POTENTES

Rango de lanzador de conjuros de nivel 16

El acompañante puede añadir su modificador por aptitud mágica al daño que causa con cualquier truco.

CONJUROS POTENCIADOS

Rango de lanzador de conjuros de nivel 14

Elige una escuela mágica. Cada vez que el acompañante lance un conjuro de dicha escuela mediante el gasto de un espacio de conjuro, podrá añadir su modificador por aptitud mágica a la tirada de daño o de curación del conjuro, si las hay.

LANZAMIENTO CON CONCENTRACIÓN

Rango de lanzador de conjuros de nivel 20

Recibir daño no hace que se rompa la concentración del acompañante en un conjuro.

EL LANZADOR DE CONJUROS

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	1	2	3	4	5
1	+2	Competencias Adicionales, Lanzamiento de Conjuros	2	1	2	—	—	—	—
2	+2	—	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	—	2	3	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	3	3	3	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	4	2	—	—	—
6	+3	Trucos Potentes	3	4	4	2	—	—	—
7	+3	—	3	5	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	3	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	3	6	4	3	2	—	—
10	+4	—	4	6	4	3	2	—	—
11	+4	—	4	7	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Característica	4	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	8	4	3	3	1	—
14	+5	Conjuros Potenciados	4	8	4	3	3	1	—
15	+5	—	4	9	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Característica	4	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	10	4	3	3	3	1
18	+6	Mejora de Característica	4	10	4	3	3	3	1
19	+6	—	4	11	4	3	3	3	2
20	+6	Lanzamiento con Concentración	4	11	4	3	3	3	2

NEGOCIAR CON MONSTRUOS

¿Por qué negociar con la fuerza a lo que se puede sanjar con una charla animada? Y si las cosas se ponen feás, cruza una puerta dimensional y listo.

TAJMA

Encontrarse con un monstruo no tiene por qué ser sinónimo de pelea. Ofrecerles algo, como por ejemplo alimento, puede calmar a algunos monstruos hostiles, y en el caso de criaturas con inteligencia, suelen preferir hablar a sacar las armas. Si los aventureros intentan negociar con un monstruo, pueden improvisar el encuentro o usar las normas de las interacciones sociales que aparecen en la *Dungeon Master's Guide*. Plantéate darles ventaja a los personajes en las pruebas de característica que hagan para comunicarse con la criatura si le ofrecen algo que esta quiera. La sección "Deseos de los monstruos" que aparece más abajo hace algunas sugerencias sobre lo que le podría gustar a la criatura en función de su tipo.

INVESTIGACIÓN SOBRE MONSTRUOS

Los aventureros pueden investigar qué es probable que le guste a una criatura. La tabla "Investigación sobre monstruos" sugiere las habilidades que se pueden usar para conocer mejor a una criatura de un tipo concreto. La CD de una prueba de característica relevante es igual a 10 + el valor de desafío de la criatura.

INVESTIGACIÓN SOBRE MONSTRUOS

Tipo	Habilidades recomendadas
Aberración	Conocimiento Arcano
Automata	Conocimiento Arcano
Bestia	Trato con Animales, Naturaleza o Supervivencia
Celestial	Conocimiento Arcano o Religión
Cieno	Conocimiento Arcano o Supervivencia
Dragón	Conocimiento Arcano, Historia o Naturaleza
Elemental	Conocimiento Arcano o Naturaleza
Férfico	Conocimiento Arcano o Naturaleza
Gigante	Historia
Humanoide	Historia
Infernal	Conocimiento Arcano o Religión
Monstruosidad	Naturaleza o Supervivencia
Muerto viviente	Conocimiento Arcano o Religión
Planta	Naturaleza o Supervivencia

DESEOS DE LOS MONSTRUOS

ABERRACIONES

d4 Ofensa deseada

- 1 El cerebro u otros órganos de una criatura rara.
- 2 Halagos y obsequios.

d4 Ofrenda deseada

1. Secretos o conocimientos nuevos para la criatura.
2. Aceptar la implantación de un raro injerto de origen orgánico en tu cuerpo.

AUTÓMATAS

d4 Ofrenda deseada

1. Aceite para engrasar sus juntas.
2. Un objeto mágico que tenga cargas para utilizarlo como combustible.
3. Un recipiente imbuido con poder elemental.
4. Adamantina o componentes de mithral.

BESTIAS

d4 Ofrenda deseada

1. Carne fresca.
2. Una melodía tranquilizadora.
3. Abalorios, prendas, plumas o cuerdas de colores.
4. Un viejo animal de peluche o alguna otra bagatela blanda.

CELESTIALES

d4 Ofrenda deseada

1. Una historia sobre una figura heroica.
2. Un juramento para hacer tres obras benéficas antes del amanecer.
3. La corona de un tirano derrotado.
4. Una reliquia sagrada o un recuerdo de familia valioso.

CIENTOS

d4 Ofrenda deseada

1. Un vial de líquidos putrefactos.
2. Una tela impregnada con un olor nocivo.
3. Huesos o metal para que el cieno los absorba.
4. Un galón de cualquier fluido efervescente.

DRAGONES

d4 Ofrenda deseada

1. Oro o gemas.
2. Cualquier pieza del tesoro de un rival dracónico.
3. Una antigüedad transmitida al menos por tres generaciones.
4. Una representación artística halagadora del dragón.

ELEMENTALES

d4 Ofrenda deseada

1. Una gema que valga al menos 50 po, que la criatura se comerá.
2. Una muestra extremadamente pura del elemento que prefiere.
3. Una forma de devolver al elemental al plano del que procede.
4. Interpretar una danza del plano del que procede el elemental.

FÉERICO

d4 Ofrenda deseada

1. El recuerdo de tu primer beso.
2. El color de tus ojos.
3. Un objeto con un gran valor sentimental para ti.
4. Recitar un poema sublime.

GIGANTES

d4 Ofrenda deseada

1. Un enano que admita que la artesanía de los gigantes es superior a la de los enanos.
2. Un animal de trabajo de gran fuerza.
3. Muchos barriles de cerveza.
4. Un tesoro robado a un gigante rival.

HUMANOIDES

d4 Ofrenda deseada

1. La promesa de encontrar un objeto perdido de gran importancia para su cultura.
2. Retarle a algún tipo de competición amistosa, que puede ser de baile, de canto o de ingesta de bebidas.
3. Recuperar algo que haya perdido.
4. Información sobre algún secreto o debilidad de algún enemigo.

INFERNALES

d4 Ofrenda deseada

1. Tu alma.
2. Un objeto sagrado profanado.
3. La sangre de un ser vivo o de un ser querido asesinado hace poco.
4. Romper una promesa sagrada en presencia del infernal.

MONSTRUOSIDADES

d4 Ofrenda deseada

1. Sacar los restos atascados de la última comida de la criatura.
2. La comida favorita de la criatura.
3. Atropellar a su rival.
4. Imitar los movimientos de la danza de apareamiento del monstruo.

MUERTO VIVIENTE

d4 Ofrenda deseada

1. Un vial de sangre.
2. Un recuerdo personal del pasado de la criatura.
3. Materiales, herramientas o las habilidades para proteger del sol un mausoleo en ruinas.
4. Acabar una tarea que la criatura no fue capaz de terminar en vida.



UNOS ADVENTUREROS COMEN CARNE A UN QDO LEONER.

PLANTAS

d4 Ofrenda deseada

- 1 Una libra de abono.
- 2 Agua de un manantial imbuido de energía de Feywild.
- 3 Limpiar vegetación invasiva del territorio de la criatura.
- 4 Acabar con todas las achas e instrumentos para hacer fuego que lleve al grupo.

PELIGROS AMBIENTALES

Si tus primeros recuerdos son de crecer en Fogwilt, cosas como unos hongos que alteran el tiempo, ciertas frutas que trastocan la mente y los gatos ahigados gigantes más que asombrarte, te hacen pensar: "¿Podemos mudarnos al plano material a ver si así tengo una infancia más o menos normal?".

TASMA

En esta sección, verás cómo añadir desafíos fantásticos a cualquier lugar y descubrirás más formas de dar vida a distintos enclaves.

Cuando en una de las tablas de este apartado aparezca el nombre de una criatura en **negrita**, significa que podrás encontrar el perfil de dicha criatura en el *Monster Manual*.

REGIONES SOBRENATURALES

No todas las tierras siguen los planes de la naturaleza. Fuerzas mágicas, intrusos extraños o eventos trágicos pueden alterar el destino de un lugar, especialmente en lo que respecta a su paisaje. Aunque la flora, la fauna, las estructuras y sus habitantes pueden no verse afectados, la personalidad innata de la tierra adopta nuevas cualidades.

Las zonas sobrenaturales estarán impregnadas de una fuerza preternatural en una zona tan grande o pequeña como tú decidas. En las zonas afectadas, determinados efectos y encuentros breves refuerzan un tema subyacente. Estos efectos tendrán lugar cuando los personajes atraviesen una región bajo estas influencias o aportarán interés a una zona concreta afectada.

Las descripciones de las siguientes regiones sobrenaturales ofrecen un resumen de ellas, incluyen una tabla con posibles efectos que se producirán en la zona afectada e indica los desencadenantes de un efecto aleatorio. Puedes personalizar los efectos de cada región para que se adapten mejor a vuestra aventura.

Tu decides cuándo tienen lugar los efectos en una región, si cuando lo sugiere la descripción o cuando se dan una o más de las siguientes circunstancias:

- Poco después de que el grupo entre por primera vez en la región.
- Cuando una criatura pierda más de la mitad de sus puntos de golpe.
- Cuando una criatura lance un conjuro de nivel 1 o superior.
- Cuando una criatura active un objeto mágico.



UN RUÍDO RUÍDO DE LOS BESOUROS ALER LOS BESOUROS
HACIA LA MAGIA QUE FLUYE EN EL AMBIENTE

- Cuando una criatura haga un ruido excepcionalmente alto o atraiga la atención de otra forma.
- Cuando el grupo pase al menos 30 minutos en la misma región.

ALTERACIÓN MÁGICA

En esta región, la fuente de la magia está dañada o corrompida, por lo que resulta impredecible y se producen resultados extraños cuando una criatura lanza un conjuro. Estas regiones surgen cuando fracasas algún ritual poderoso (o tiene éxito, si su intención era destructiva), tras batallas mágicas cataclísmicas o después de la destrucción de un artefacto.

Considera tirar en la tabla "Efectos de una alteración mágica" si se dan las siguientes circunstancias en la región:

- Se gastan cargas de un objeto mágico.
- Se gasta un espacio de conjuro de nivel 1 o superior.
- Muere un dragón, un feérico o un elemental con un valor de desafío de 5 o más.

EFFECTOS DE UNA ALTERACIÓN MÁGICA

d100 Efecto

- 01–05 Todos los objetos mágicos que se encuentran en la región pierden temporalmente sus propiedades mágicas y se vuelven no mágicos durante 1 hora. Los artefactos no se ven afectados. Cuando los objetos vuelvan a ser mágicos, la criatura s recuperarán la sintonización que tuvieron con cualquier a de ellos.
- 06–10 Durante 1 hora, la región se convierte en una zona que anula la magia. Durante este tiempo, toda la región se verá afectada por el conjuro campo anti-magia.

d100 Efecto

- 11–15 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o quedará encerrada en la esfera elástica de Colulu durante 1 minuto.
- 16–20 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región y haya gastado espacios de conjuro recuperará uno de un nivel aleatorio.
- 21–25 Destellos de energía mágica atraviesan la región durante 1 minuto. Durante este tiempo, en cada asalto y en la posición 10 del orden de iniciativa (perdiendo empates), una criatura aleatoria que se encuentre en la región recibirá 2d4 de daño de un tipo, determinado por 1d6: 1 (Acido), 2 (Frio), 3 (Fuego), 4 (Fuera), 5 (Relámpago), 6 (Trueno).
- 26–30 Uno de los personajes que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o se transformará en un perro intermitente como si le hubieran lanzado el conjuro polimerizar. El conjuro dura 1 hora o hasta que es disipado.
- 31–35 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región y que tenga espacios de conjuro gastará un espacio de conjuro de nivel aleatorio, lo que provocará una lluvia inofensiva de chispas y sonidos.

d100 Efecto

- 36-40 Todo el fuego de la región se convierte en hielo que emite una luz azul, pero sigue iluminando del modo en que lo hace normalmente. Además, en la región hará frío extremo (consulta la *Dungeon Master's Guide*) durante 1 día.
- 41-45 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región y que tenga espacios de conjuro se convertirá en un punto focal de la magia ambiental durante 1 hora. Al final de cada uno de los turnos de la criatura, las otras criaturas que estén a 10 pies o menos de ella deberán superar una tirada de salvación de Destreza contra la CD de salvación de conjuro de la criatura afectada o recibirán 1d6 de daño de fuerza.
- 46-50 El conjuro *esfera de llamar* (CD de salvación 15) se activa de improviso en un espacio sin ocupar a 5 pies del grupo. Con un orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), la esfera se mueve 30 pies en dirección a la criatura más cercana. La esfera se desvanece al cabo de 1 minuto.
- 51-55 Las armas sencillas o marciales que se encuentren en la región y sean no mágicas empezarán a echar chispas, rebosantes de poder. Durante 1 hora, se convertirán en armas mágicas que otorgan un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño hechas con ellas.
- 56-60 Un remolino de energía rodea a una criatura aleatoria que se encuentra en la región durante 24 horas. Durante este tiempo, la criatura obtendrá resistencia al daño de fuerza y su velocidad se reducirá en 10 pies.
- 61-65 Todos los personajes que se encuentran en la región aprenden de repente algo de magia. Cada personaje aprenderá un truco de mago de su elección y podrá usarlo durante 1d8 días.
- 66-70 Una criatura aleatoria que se encuentra en la región emite chispas de luz durante 1 hora. Durante este tiempo, la criatura emitirá mágicamente luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá. Además, cualquier criatura a la que toquencibirá 1d6 de daño de fuerza (tendrá que hacer un ataque sin armas si no es un objetivo voluntario).
- 71-75 Se forma una línea de relámpagos de 5 pies de ancho entre dos criaturas que se encuentran en la región, que estén a 30 pies o menos la una de la otra y que no estén tras cobertura completa. Todas las criaturas situadas en la línea (incluidas esas dos) deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 4d6 de daño de relámpago si fallan o la mitad del daño si la superan.

d700 Efecto

- 76-80 El conjuro *invertir la gravedad* (CD de salvación 18) se activará durante 1 minuto centrado en el suelo, debajo de una criatura aleatoria que se encuentre en la región.
- 81-85 En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), dos criaturas aleatorias que se encuentren en la región deberán hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 15. Si cualquiera de ellas falla, las criaturas se teletransportarán mágicamente la una al lugar de la otra. Si ambas la superan, no se teletransportarán.
- 86-90 Una criatura aleatoria que se encuentra en la región interrumpe los conjuros durante 1 hora. Cuando cualquiera que esté a 20 pies o menos de esa criatura lance un conjuro, deberá superar una tirada de salvación con CD 15 usando su aptitud mágica o el conjuro se disipará sin ningún efecto. El espacio de conjuro, la carga o el uso del *usgo* empleado para el conjuro se gastará.
- 91-95 Durante las siguientes 24 horas, la primera vez que una criatura que se encuentre en la región lance un conjuro contra otra criatura, el lanzador deberá hacer una tirada de salvación con CD 11 usando su aptitud mágica. Si la falla, el conjuro afecta al lanzador. Si la supera, el conjuro se lanza con normalidad. Después, este efecto termina.
- 96-00 Una criatura aleatoria que se encuentra en la región puede lanzar de forma repentina el conjuro *deseo* una vez durante el siguiente minuto. Vuelve a tirar si ya has sacado este efecto en las últimas 24 horas.

REINO LEJANO

A medida que las almas se alejan del Plano Material tras su muerte, vagan por el Plano Astral en forma de espíritus o se ven atraídas hacia uno de los Planos Exteriores para continuar su viaje. Pero algunas entidades encuentran la forma de ir más allá de los Planos Exteriores para residir en el Reino Lejano. Allí, a lo largo de eones, se van transformando en abominaciones o en seres malignos ancianos, furiosos en una realidad con sus propias leyes. Todos los que se quedan en el Reino Lejano terminan adquiriendo formas extrañas por obra y gracia de las fuerzas sobrenaturales que allí habitan.

La influencia perversa del Reino Lejano suele ser sutil y se va colando en el Plano Material a través de pequeñas grietas de la realidad o en forma de pensamientos intrusos que invitan a la vida a propagarse de formas poco habituales.

Considera tirar en la tabla "Efectos del Reino Lejano" si se dan las siguientes circunstancias en una región afectada por el Reino Lejano:

- Un brujo cuyo Padrón Sobrenatural sea un Primigenio saca un 1 o un 20 en un d20 en una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación.
- Los personajes hacen un descanso corto o largo en la región.
- Una criatura pasa más de una hora leyendo un tomo sobrenatural escrito por alguien que ha visto o interactuado de alguna otra forma con el Reino Lejano.

EFFECTOS DEL REINO LEJANO

d100	Efecto
01–09	Una estructura de la región emite un suave susurro. Cualquier criatura que se encuentre a 60 pies o menos de la estructura y pueda oírlo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura se dirigirá a la fuente del susurro, evitando los peligros evidentes. Cuando alcance la fuente, quedará incapacitada. La criatura puede repetir la tirada de salvación cuando recibe el daño y al final de cada hora y, si tiene éxito, se liberará del efecto.
10–18	Un ser maligno anciano se fija en la región e impone la presión de su presencia incommensurable en todo el lugar. Toda criatura que finalice un descanso en la región deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 12 o no obtendrá ningún beneficio por terminar el descanso. En su lugar, encontrarán en las cercanías garabatos extraños, piedras apiladas o sus pertenencias dispuestas de forma rara e intrincada.
19–27	Las plantas y los animales locales comparten una inteligencia maléfica. Tira 1d6. Si sacas un 1 o un 2, un conjunto plágio de insectos se centrará en una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Si sacas un 3 o un 4, 1d4 enjambres de cuervos y 1d4 enjambres de ratas se unirán y atacarán a otras criaturas que se encuentren en la región. Si sacas un 5 o un 6, atacarán a un (en terreno boscoso) o un galeb dahr (en terreno más rocoso).
28–36	En la región, la distancia ha dejado de funcionar de una forma comprensible. Las criaturas harán tiradas de ataque a distancia con desventaja y el alcance de dichos ataques se reducirá a la mitad.
37–45	El paisaje se funde en una masa de carne, ojos y bocas repletas de dientes que se retuercen de dolor. De un espacio sin ocupar del suelo carnoso, surgirán 1d4 + 3 bocanos barbotantes que atacarán a cualquiera que tengan a la vista.

d100	Efecto
46–54	Unos murmullos ininteligibles amenazan con hacerse con el control mental de una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Al principio de su turno, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 13 o usar su acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay otra criatura a su alcance, el objetivo se pasará a la acción balbuceando.
55–63	Unos apéndices monstruosos salen de la tierra y de alrededor de los árboles y otras estructuras que haya en la región. Muchos de estos miembros explotarán y enredarán a cualquiera que se encuentre dentro de una esfera de 30 pies situada alrededor de una criatura aleatoria. Cada criatura que se encuentre en la esfera deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o recibirá 3d6 de daño contundente y quedará apresada. Toda criatura que termine su turno en la zona recibirá 3d6 de daño contundente. Una criatura puede liberarse a sí misma o a otra criatura que esté dentro de su alcance de ser apresada de esta forma usando una acción y superando una prueba de Fuerza o Destreza con CD 14 (a su elección).
64–72	Las criaturas que se encuentran en la región no pueden abandonar la y se descubren a sí mismas recorriendo el mismo terreno una y otra vez. Para cuando se den cuenta de esto, habrán pasado 2d10 horas, en las cuales no habrán avanzado en sus esfuerzos por salir de ahí. Luego se acabará el efecto y cada criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio.
73–79	Una criatura aleatoria que se encuentra en la región escucha unos susurros extraños y deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará hechizada. Mientras se encuentre hechizada de este modo, la criatura se centrará en copiar los diseños blasfemos que aparecerán en su alcance (tinta, carbón, barro o su propia sangre). A menos que sea apresada, la criatura terminará sus diseños en 1 hora de trabajo. Cuando la criatura termine su obra, ya no estará hechizada y un alado de la muerte aparecerá a 30 pies o menos de ella y atacará a cualquiera que tenga a la vista.



UNA INICIACIÓN EN EL REINO LEJANO CON NAUTILIOS ADORNADOS

d100 Efecto

80-85 Los elementos naturales y las estructuras de esta región se retuercen para formar palabras y símbolos extraños. Cualquier criatura que intente leerlos, mensajes o deber á hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 20. Si la supera, la criatura conseguirá información como si hubiese lanzado el conjuro *contactar con otro plano*. Si falla, obtendrá el mismo efecto que si hubiese fallado una tirada de salvación contra el conjuro *confusión*. Este efecto termina al final del siguiente turno de la criatura.

86-90 En esta región, las cosas circulares (botones, bolas de cristal, el sol, etc.) parecen suponer un problema espantoso. Una criatura aleatoria que comience su turno en esta región deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 14 o se pasará el turno intentado destruir estos objetos con todas sus fuerzas.

d100 Efecto

91-95 En objetos inanimados de toda la región aparecen ojos de mirada penetrante y repletos de lágrimas viscosas. Estos ojos miran a los personajes, que no podrán sorprender a las criaturas que se encuentren en la región mientras los ojos sigan existiendo. Un ojo se cierra y desaparece cuando recibe algún daño. Vuelve a tirar si ya has sacado este efecto.

96-00 Un desgarrón en la realidad. Crea una grieta en la región, similar al conjuro *portal*, que atraviesa el Reino Lejano y conecta con un plano aleatorio. Cualquier criatura que entre en la grieta recibirá 10 d10 de daño psíquico por los horrores del Reino Lejano y aparecerá en un espacio vacío cerca de la abertura de la grieta en otro plano aleatorio. La grieta desaparece tras 2d10 + 2 horas.

RESONANCIA PSÍQUICA

En una zona de resonancia psíquica, la magia impone efectos extraños sobre criaturas y objetos. Estas manifestaciones nacen de emociones fuertes combinadas con el uso de la magia o de la presencia de criaturas psíquicas.

Considera si están en la tabla "Efectos de una resonancia psíquica" si se dan las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura vive una experiencia emocional intensa.
- Una criatura recibe una cantidad de daño psíquico mayor que su puntuación de Constitución.
- Una criatura queda hechizada o asustada.
- Una criatura se comunica mediante telepatía.

EFFECTOS DE UNA RESONANCIA PSÍQUICA

d100	Efecto	d100	Efecto
01-06	Una criatura aleatoria que se encuentra en la región gana la capacidad de lanzar el conjuro detectar pensamientos (CD de salvación 13) una vez durante las siguientes 24 horas sin necesidad de componentes. La Inteligencia es la aptitud mágica para lanzarlo.	53-58	Una criatura aleatoria que se encuentra en la región puede sentir la presencia de mentes cercanas durante 1 hora. Durante este tiempo, la criatura obtendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que haga para localizar a otras criaturas a 120 pies o menos de ella, incluso si tienen cobertura completa.
07-12	Una criatura aleatoria de que se encuentra en la región se ve afectada por el conjuro mente en blanco durante las siguientes 24 horas.	59-64	Las criaturas que se encuentran en la región experimentan pensamientos inconexos y dificultad para concentrarse durante 1 hora. Durante este tiempo, las criaturas tendrán desventaja en las pruebas de Inteligencia y las tiradas de salvación de Constitución para mantener la concentración en los conjuros.
13-18	Durante 1 minuto, en la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), una fuerza invisible lanza por los aires todos los objetos Diminutos y Pequeños que hay en la región y que nadie vista ni lleve. Una criatura aleatoria que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o recibirá 2d6 de daño contundente de los objetos lanzados.	65-70	Una criatura aleatoria que se encuentra en la región escucha susurros extraños en su mente. Los susurros son refajos de pensamientos de otras criaturas cercanas. La criatura tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) durante 1 hora.
19-24	Los recuerdos se vuelven nítidos y claros durante 1 hora. Durante este tiempo, cada criatura que se encuentre en la región afilará el doble de su bonificador por competencia a las pruebas de Inteligencia hechas para recordar información.	71-76	Una criatura aleatoria que se encuentra en la región obtiene la capacidad de lanzar el conjuro telequinesis (CD de salvación 15) una vez durante las siguientes 24 horas sin necesidad de componentes. La Inteligencia es la aptitud mágica para lanzarlo.
25-34	Los humanoides que se encuentran en la región se ven aquejados de hemorragias nasales y jaquecas, por lo que tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) durante 1 hora.	77-82	En la región, los pensamientos atraen la energía psíquica del ambiente, lo que hace que se formen campos protectores alrededor de las mentes de las criaturas. Las criaturas que se encuentran en la región obtendrán resistencia al daño psíquico durante la siguiente hora.
35-40	El poder psíquico se acumula en la mente de una criatura aleatoria que se encuentra en la región. Una vez durante el minuto siguiente, la criatura podrá usar una acción adicional para asaltar mágicamente la mente de otra criatura a la que pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 14 o sufrirá 4d10 de daño psíquico.	83-88	Durante 1 minuto en la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), una criatura aleatoria que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 15 o recibirá 2d6 de daño psíquico.
41-46	Los miedos acachantes se convierten en pesadillas. Toda criatura que finalice un descanso corto o largo en la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10 o no obtendrá ningún beneficio por terminar el descanso.	89-94	La compasión y la alegría colman la mente de una criatura aleatoria que se encuentra en la región durante 1 minuto. Durante este tiempo, la criatura tendrá ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y desventaja en las tiradas de ataque.

DES ANIMALES CONVIERTEN TERNI HACIENDO INTELIGENTES
DEBIDO A LA ENERGÍA PSÍQUICA AMBIENTAL.

ANIMAR SERES U OBJETOS

Las leyendas están llenas de fuerzas naturales y objetos mundanos que adquieren características humanoides para guiar o confundir a los héroes: estatuas que cantan, animales que susurran secretos o nubes que dicen lo que piensan. Si bien monstruos como elementales, galebohr y ents son fuerzas naturales que cobran vida, no todas las piedras parlanchinas ni los arroyos sigilones necesitan un perfil. Quizás tus aventuras lleven al grupo a una tierra donde las plantas hablan o a un reino maldito en el que las almas petrificadas suplican auxilio. ¿No tienes por qué centrarte a las opciones del *Manual del Mago* ni a las limitaciones del conjuro *animar objetos* e incluso de que quieras aportar algo interesante a tu historia. Llenar un reducto de brujas con reliquias marmurantes, un bosque febrico con vegetación que puede oír o el templo de un dios de los cielos con coros de aves podría hacer que el lugar fuera especialmente memorable. Los conjuros como *animar objetos*, *despertar*, *hablar con los animales*, *hablar con las plantas* y otros similares proporcionan orientaciones sobre cómo dar vida a criaturas y objetos comunes.

d100 Efecto

95-00 La energía psíquica inunda la mente de todas las bestias que se encuentran en la región. Esta energía hace que la puntuación de Inteligencia de todas las bestias pase a ser de 10 (si era más alta, se mantiene) y obtienen la capacidad de hablar con fluidez común y silvano. Estos cambios son permanentes.

RESPLANDOR BENDITO

La gracia de los Plaos Superiores llega hasta esta región. Considera tirar en la tabla "Efectos de un resplandor bendito" a medida que las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura supera una tirada de salvación que se ve obligada a realizar por las características de un infernal o un muerto viviente.
- Una criatura es el objetivo del conjuro de un clérigo o un paladín de nivel 3 o superior.
- Una criatura causa críticas a un infernal o un muerto viviente.
- Una criatura experimenta una epifanía o un triunfo inspirador al servicio de la justicia o desafiando a la maldad.

EFFECTOS DE UN RESPLANDOR BENDITO

d100 Efecto

01-06 Una luz dorada inunda un radio de 20 pies, un cilindro de 40 pies de alto centrado en un personaje que después se desvanece. Ese personaje y sus amigos que se encuentran en el cilindro obtendrán los beneficios del conjuro *favor divino* durante 1 hora.

d100 Efecto

07-12 Una energía radiante emana de una esfera en un radio de 10 pies centrada en una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Todas las criaturas que estén en la esfera y que no sean muertos vivientes recuperarán 3d6 puntos de golpe. Todas las criaturas que estén en la esfera y que sean muertos vivientes recibirán 3d6 de daño radiante.

13-18 Las aberraciones, los demonios y los muertos vivientes que se encuentren en la región tendrán desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica durante las siguientes 24 horas.

19-24 Todas las criaturas que lleven el símbolo sagrado de una deidad de un plano que no sea el malvado mientras estén en la región obtendrán ventaja en las tiradas de salvación durante las siguientes 24 horas.

25-30 Un personaje que esté en la región recibe poder celestial. Durante 1 minuto, los ataques cuerpo a cuerpo de ese personaje causarán 2d6 de daño radiante al impactar.

31-36 Un arma sencilla o mágica que sea no mágica y que lleve un personaje que esté en la región obtiene las propiedades de una *moza disruptiva* durante 24 horas.

37-42 Una espada voladora y que emite destellos (consulta el perfil de la *espada voladora* en el *Monstr Manual*) aparece a 60 pies o menos de una aberración, un demonio o un muerto viviente, que se convertirá en el objetivo de dicha espada. La espada causará daño radiante en lugar de daño cortante y sabrá la ubicación exacta de su objetivo mientras este esté en la región. La espada desaparece cuando sus puntos de golpe o los de su objetivo se reducen a 0.

43-48 Un personaje que se encuentre en la región escucha el susurro de seres celestiales o estribillos de coros celestiales. El personaje podrá hacer una pregunta a esas voces como si utilizase el *conjuro confusión*.

49-54 Las aberraciones, los demonios y los muertos vivientes que se encuentren en la región emiten un resplandor carmesí durante 1 minuto. Las criaturas emitirán luz tenue en un radio de 10 pies, los ataques en su contra tendrán ventaja si el atacante puede verlas y las criaturas no podrán beneficiarse de ser invisibles.

d100 Efecto

55-60 Se produce una explosión de poder celestial en una esfera de luz divina de 30 pies de radio centrada en una aberración, un demonio o un muerto viviente que se encuentre en la región. Todas las criaturas que estén en esa esfera deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si fallan, recibirán 4d6 de daño radiante y quedarán cegados. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no quedarán cegados.

61-66 Un personaje que se encuentre en la región experimenta la profunda sensación de que tiene una meta en la vida y obtiene los efectos del *conjuro bendición* durante 1 minuto. También podrá elegir otras dos criaturas que pueda ver para que se beneficien del *conjuro*.

67-72 Un astruendo o voz resuena en idioma celestial y puede oírse en toda la región. Todas las criaturas que estén en esa región deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la superan, obtendrán 2d10 de puntos de golpe temporales. Si la fallan, quedarán ensordecidos durante 1 minuto.

73-78 Un personaje que se encuentra en la región obtiene la capacidad de curar los pesares durante 1 hora. Como acción, puede lanzar restablecimiento menor o restablecimiento mayor sin gastar un espacio de *conjuro* y sin necesidad de componentes materiales.

79-84 Los efectos de un *conjuro consagrar* (CD de salvación 17), con uno de sus efectos adicionales (elección del DM), se instauran en la región durante 24 horas.

85-90 Una voz angelical resuena por toda la región. Todas las criaturas que se encuentren en la región deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o realizar la opción de depositarse del *conjuro* orden imperioso.

91-95 Un personaje que se encuentra en la región obtiene resistencia permanente al daño necrótico. Vuelve a tirar si ya has sacado este efecto.

96-00 Un personaje que se encuentra en la región obtiene la capacidad de utilizar el *rajo de clérigo Intercesión Divina*, que tiene éxito automáticamente. El personaje solo podrá usar el *rajo* obtenido de esta forma una vez y deberá hacerlo en un plazo de 7 días. Vuelve a tirar si ya has sacado este efecto.



Un santuario y un bendito

ZONA EMBRUJADA

Los entornos embrujados incluyen casas atormentadas por algún acto oscuro, enclaves donde se han producido masacres y lugares en los que han ocurrido muertes marcadas por el miedo, la pena o el odio. Los ecos del pasado resuenan en los lugares embrujados y, al igual que los fantasmas, acosan a los que se atreven a visitarlos para intentar curar los traumas que los atormentan desde hace tiempo. Casi todos los lugares embrujados tienen una razón de ser, así que puedes personalizar los resultados generales de la siguiente tabla para adaptarlos a todo tipo de historias macabras.

Considera tirar en la tabla "Efectos de una zona embrujada" si se dan las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura o bñene el estado "asesada".
- Varias criaturas no pueden ver.
- Una criatura está sola.
- Llegar la medianoche u otra hora sinientra.
- Un fantasma u otra criatura vinculada a la triste historia de la región amenaza al grupo.

EFFECTOS DE UNA ZONA EMBRUJADA

d100	Efecto
01-05	Se desata una violenta tormenta de truenos centrada en la región, que no termina hasta que el grupo sale de ella.
06-10	Un edificio aleatorio situado en la región obtiene los beneficios del conjuro <i>guardar y guardar</i> (CD de salvación 13) durante las siguientes 24 horas.

d100 Efecto

- | | |
|-------|---|
| 11-15 | Un elemento mundano situado que se encuentra cerca de un personaje aleatorio (quizás el tronco de un árbol o la cabeza diseada de un animal) cobra vida durante 1 minuto y susurra una advertencia o amenaza con revelar el secreto de uno de los personajes. |
| 16-20 | Una luz brillante se vuelve luz tenue durante 24 horas. Las flamas que proporcionan luz tenue, como las velas, no arrojan nada de luz. |
| 21-25 | La temperatura de la región cae 10 grados Fahrenheit cada hora durante las siguientes 10 días, tras las cuales la temperatura vuelve a la normalidad. Si hace frío suficiente, se forman cristales de hielo con formas siniestras. |
| 26-30 | La sombra de una criatura aleatoria actúa por su cuenta durante las siguientes 24 horas. La sombra se comporta de forma independiente de su dueño, puede que sufriendo dramáticamente o intentando matar a otra sombra de forma de una forma teatral. |
| 31-35 | Tras el siguiente atardecer, el sol no vuelve a salir en 36 horas. Durante este periodo, el cielo de la región podría tener una luna carmesí, oscurecerse debido a una niebla turbia o plagarse de estrellas alienígenas que parpadan. |

4700 Efecto

36-40 Durante la siguiente noche, una criatura aleatoria que está durmiendo se desvanece y vuelve a aparecer aproximadamente un pie por debajo de donde estaba (normalmente, enterrada bajo una capa de tierra sin remover o en un espacio bajo los tableros del suelo). La criatura puede liberarse a sí misma, o puede liberarla otra criatura, superando una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13.

41-45 Una criatura aleatoria que se encuentra en la región es el objetivo del conjuro *levitación* (CD de salvación 15) durante 1 minuto.

46-50 Un fantasma que no es violento pero sí molesto (quizás una mascota, un niño propenso a los accidentes o un dedo gordo del pie desmembrado) aparece y sigue a una criatura aleatoria durante 24 horas hasta que se desvanece. El fantasma también desaparece si sus puntos de golpe se reducen a 0.

51-55 El aspecto de un personaje cambia durante 24 horas como reflejo de la historia embrujada de la región. Por ejemplo, podría mostrar un cicatriz distintiva en la cara asociada con un famoso trano que murió en la región.

56-60 Durante las siguientes 24 horas, los humanoides asesinados en la región se descomponen rápidamente y emergen en forma de esqueleto 10-10 minutos después de su muerte.

4700 Efecto

61-65 Durante las siguientes 24 horas, siempre que se hiera a una criatura, su sangre (o fluido similar) brorará y formará un mensaje corto o un dibujo espeluznante.

66-70 Un espíritu posee el arma sencilla o mágica de un personaje, de modo que la convierte en un objeto mágico consciente hasta que el personaje abandona la región. Genera aleatoriamente las propiedades del objeto tal y como se describe en la sección "Objetos mágicos conscientes" de la *Dungeon Master's Guide*.

71-75 Una fuerza espectral se manifiesta ante un personaje que se encuentra en la región; este personaje puede hacerle una pregunta y recibirá una respuesta corta como si usara el conjuro *augurio*. La fuerza se manifestará como un puntero que se mueve en una tabla de espiritismo mediante un mensaje escrito en un cristal empujado por el filo o a través de un enjambre de insectos.

76-80 Durante la siguiente noche, un personaje que duerma en la región experimentará una visión como si fuera el objeto del conjuro *ensueño*. El sueño será breve y perturbador, revelará algún elemento de la historia del entorno y hará que el personaje se meta en la piel de alguien que sufrió un destino horrible en el mismo lugar.

d100 Efecto

81-85 Un ataúd o un espacio cerrado de pequeño tamaño de la región (quizás una caja antigua, un túmulo de piedra o un tocón encerrado entre piedras) irradia una malicia tangible. La primera vez que una criatura lo abra, lanza un dado. Si el resultado es un número par, la criatura tendrá una visión temible y se asustará de todas las criaturas durante las siguientes 24 horas. Si el resultado es un número impar, aparecerá un avatar de la muerte y atacará como si hubiese sido invocado por la carta Calavera de una bonaja de múltiples caras.

86-90 Durante las siguientes 24 horas, siempre que una criatura que se encuentre en la región recupere puntos de golpe de un conjuro, le saldrán cicatrices por la magia de curación. Esto podría ir acompañado de espumar de baba negra o de que una fuerza espectral saiga de la criatura. La única forma de eliminar estas cicatrices es mediante restablecimiento mayor o dioses.

91-95 Durante 24 horas, un hilo de vapor luminoso flota sobre un cadáver o una sepultura de la región. Si este hilo se coloca en un recipiente, una criatura que sujete el receptáculo podrá lanzar el conjuro *retornecido* una vez sin necesidad de componer nada, lo que provocará la desaparición del hilo. Toda criatura que vuelva a la vida de esta forma experimentará sueños extraños.

96-00 Una misteriosa bruma emerge de las sombras. Esta densa niebla sume en una gran oscuridad a todo lo que se encuentre en una esfera de 50 pies alrededor de una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Cualquier criatura que empiece su turno dentro de la bruma deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio. Este cansancio no podrá eliminarse mientras la criatura siga en la bruma. Además, las criaturas intuyen presencias perturbadoras a través de la bruma, como ruinas siniestras o siluetas oscuras que huyen. Ningún viento puede dispersar la bruma, pero esta desaparecerá tras 1 minuto.

ZONA ESPECULAR

Una zona especular se produce cuando las energías planares y mágicas convergen y crean un lugar en el que se generan reflejos. Las criaturas, los objetos y la geografía se reflejan, se refractan, se duplican o se

transportan a otro lugar. Dichos lugares surgen de la intrusión de un Plano de Espejos tétrico en el Plano Material o allí donde una magia poderosa que gobierne la transición, la protección o la adivinación haya tenido resultados inesperados.

Considera tirar en la tabla "Efectos de una zona especular" si se dan las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura rompe un espejo.
- Una criatura usa cualquier tipo de magia de teletransporte.
- Aparece una ilusión.
- Una criatura se hace pasar por otra.

EFFECTOS DE UNA ZONA ESPECULAR

d100 Efecto

01-06 Las criaturas que se encuentren en la región comienzan a tener un aspecto distinto al suyo durante las siguientes 24 horas. Durante ese tiempo, las criaturas afectadas tendrán ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) y las pruebas de característica que hagan parado frías.

07-12 El conjuro *tema aleatorio* (CD de salvación 15) afecta al terreno natural de la región, cambiándolo a un tipo de tema diferente (a elección del DM).

13-18 Una criatura aleatoria que se encuentra en la región obtiene los beneficios del conjuro *desplazamiento* durante 1 minuto, y la superposición de sus reflejos notos hace que resplandezca.

19-24 Las criaturas que se encuentran en la región no proyectan reflejos. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas contra esas criaturas tendrán desventaja, y las criaturas tendrán desventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) que hagan contra ellas a menos que se percibe de su ausencia de reflejos. Al abandonar la región, las criaturas recuperan sus reflejos y el efecto termina.

25-34 Los reflejos de 1d4 criaturas que se encuentran en la región emergen de los espejos y atacan. Los reflejos son versiones bidimensionales y relucientes de las criaturas que los proyectan. Trata los reflejos como sombras que son fébriles en lugar de muertos vivientes y son vulnerables al daño contundente en lugar de al radiante.

35-40 Un personaje que se encuentra en la región obtiene los efectos del conjuro *imagen múltiple*. En ocasiones, las imágenes creadas se moverán o hablarán por voluntad propia.



d100 Efecto

- 41–46 Durante las siguientes 24 horas, ciertas heridas causadas en la región atrarán astillas espectrales de cristal que causarán daño adicional. Cualquier criatura que no sea autómatas o muertos vivientes a la que impacte un ataque que cause daño perforante o cortante comenzará a sangrar y perderá 1d4 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Si la criatura sangrante es golpeada por otro ataque de este tipo, el sangrado aumenta en 1d4. Cualquier criatura puede llevar a cabo una acción para cerrar la herida si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10. El sangrado también se detendrá si el objetivo recibe curación mágica.
- 47–52 Los espejos y otras superficies altamente reflectantes permiten desplazarse milagrosamente mientras se está en la región. Cualquier criatura que toque su reflejo en un objeto que no esté viajando ni llevando consigo podrá lanzar inmediatamente el conjuro pose brumosa sin necesidad de componentes.

d100 Efecto

- 53–58 Un personaje puede lanzar el *Conjuro risa-driber* (CD de salvación 17) una vez durante las siguientes 24 horas sin necesidad de componentes, pero usando un espejo u otra superficie reflectante.
- 59–64 La piel de una criatura aleatoria que se encuentra en la región se torna plateada y reflectante durante las siguientes 24 horas. Durante este tiempo, la criatura tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los ataques de conjuro tendrán desventaja contra ella.
- 65–70 Una espada larga o corta con una hoja hecha de un espejo quebrado aparece en un espacio sin ocupar a 60 pies o menos de una criatura aleatoria que se encuentra en la región. El arma es una *espada hiriente* (consulta la *Dungeon Master's Guide*). Si el portador saca un 1 o un 20 en una tirada de ataque con el arma, esta se quebrará y se destruirá después del ataque.

d100 Efecto

71-75 Durante las siguientes 24 horas, cuando alguien que está en la región impacta a una criatura con una trampa de *ataque*, el atacante deberá superar una trampa de salvación de Carisma con CD 13 o recibirá un daño de fuerza igual a la mitad del daño infligido.

77-82 Dos discos de energía relucientes, verticales y reflectantes aparecen en espacios sin ocupar de la región durante 1 minuto. Cada uno tiene 5 pies de diámetro y flota a 1 pie del suelo. Uno aparece en un espacio sin ocupar a 30 pies o menos del grupo. Cualquier criatura que atraviese el disco aparecerá instantáneamente a 5 pies o menos del otro disco o del espacio sin ocupar más cercano.

83-88 La próxima vez que un personaje del grupo vea un reflejo en la región, ese reflejo cobrará vida y evitará cualquier conversación con quien lo proyectó. Se ofrecerá a responder una pregunta que le planteen como si la criatura hubiera lanzado el conjuro *adivinación*. Tras responder a la pregunta, el reflejo volverá a la normalidad.

89-94 En la región aparecen fragmentos flotantes de espejos rotos que muestran reflejos de criaturas y lugares que no están ahí durante 1 minuto y luego desaparecen. En la posición 20 del orden de iniciativa (pendiendo empate), los esquivos harán un ataque con arma a distancia (+6 a impactar) contra una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Si impacta, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño cortante.

95-99 Un doble de una criatura aleatoria que se encuentra en la región aparece en un espacio sin ocupar a 30 pies o menos de dicha criatura. El aspecto, el perfil y el equipo del doble son idénticos a los de la criatura. El doble atacará inmediatamente a la criatura con intención de matarla. Si el doble muere, él y todo su equipo se han aniquilado. El doble desaparece si no logra matar a la criatura en 1 hora.

ZONA INFESTADA

En muchos mundos, la biomasa de insectos supera enormemente a la de los organismos superiores. Las migraciones masivas y las especies mortales de insectos pueden poner en peligro a criaturas más grandes, pero la mayoría de los insectos no son más que una molestia. Sin embargo, debido a un crecimiento descontrolado de la población, la manipulación mágica, el crecimiento sobrenatural, la mezcla con especies de otros mundos u otras circunstancias extrañas, los insectos podrían infestar una región. Los enjambres

de insectos se convierten en la especie dominante de la zona y consisten en plantas y animales, gran colmenas y nidos complejos e infestan tanto las estructuras como la tierra.

Los siguientes efectos se presentan una región infestada de insectos o enjambres de criaturas similares, probablemente manipulados por la magia, por una inteligencia sobrenatural o por factores medioambientales para que devasten una zona y eliminen todo rastro de vida que les pueda hacer frente.

Considera tirar en la tabla "Efectos de una zona infestada" si se dan las siguientes circunstancias en la región:

- Se perturban telarañas, capullos, colmenas, hormigueros u otras moradas de insectos.
- Una criatura ataca a un enjambre de insectos o a un insecto pequeño o mayor, como por ejemplo un centípedo gigante o una araña gigante, en la región.
- Una criatura comienza un descanso corto o largo.

EFFECTOS DE UNA ZONA INFESTADA

d100 Efectos

01-05 Un zumbido intenso o ruidos rechinitos inundan la región las siguientes 24 horas. A excepción de estos sonidos realmente molestos, las criaturas solo pueden oír ruidos y palabras que se originen a 10 pies o menos de ellas.

06-10 Comienza una migración masiva de insectos, con oleadas de insectos diminutos trepando por encima de todo lo que se encuentren a su paso en la región. Las criaturas no pueden hacer un descanso corto o largo en la región durante las siguientes 24 horas.

11-15 Un enjambre de moscas bioluminiscentes se posa sobre una criatura aleatoria que se encuentre en la región. Durante el siguiente minuto, la criatura emitirá un aluz tenue en un radio de 10 pies, los ataques en su contra tendrán ventaja si el atacante puede verla y la criatura no podrá beneficiarse de ser invisible.

16-20 Un hervidero de termitas emerge del suelo, junto con montones de huesos y un tesoro a elección del DM (consulta el apartado "Tesoros aleatorios" en la *Dungeon Master's Guide*).

21-25 Una criatura con forma de grillo y el perfil de un gato se pega a una criatura aleatoria y la sigue como si fuese una mascota doméstica durante 24 horas antes de irse a dormir.

26-30 Un grupo de 1d4 + 2 larvas ligeramente luminosas aparece en un espacio sin ocupar a 30 pies o menos del grupo. Cualquier criatura que consuma una de estas succulentas larvas recibirá los beneficios de una poción de curación.

d100 Efectos

- 31–35 Un gran poliloco o color espi codicioso sobrevuela el grupo y vierte un extraño polvo sobre los personajes. Las criaturas sobre las que vuela la polilla deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedarán hechizadas por todas las criaturas durante 1 hora.
- 36–45 La región se recubre de pequeñas bolas de arena que actúan como terreno difícil.
- 46–50 Prácticamente toda la superficie se cubre de las mudas de los caparzones de cigarras que crecen con fuerza cuando se pisan, lo que supone una desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) cuando se hacen moviéndose entre ellas. Los caparzones desaparecen tras 1 hora.
- 51–55 Un gusano enorme e hinchado emerge de la tierra a 10 pies o menos del grupo y explota, lo que recubre de icor una zona de 10 pies cuadrados centrada en él. Esta región se ve afectada por el conjuro *gas* (CD de salvación 13) durante 1 minuto.

d100 Efectos

- 56–60 La tierra se abre bajo los pies de una criatura aleatoria y crea una zona de armas movedizas (consulta la *Dungeon Master's Guide*).
- 61–65 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región debe superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o contraerá la enfermedad "vista podrida" (consulta la *Dungeon Master's Guide*) debido a unos parásitos diminutos.
- 66–70 El suelo se recubre de unos bichos color estiércol. Las criaturas que se muevan a la mitad de esa velocidad caminando normal podrán ignorarlos. Las que se muevan más rápido deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedarán envenenados hasta el comienzo del siguiente turno. Una criatura envenenada de este modo verá su velocidad reducida a 0 debilitada por el fetido olor de los insectos aplastados. Las criaturas que no necesitan respirar superan automáticamente esta tirada de salvación.

d100 Efectos

71-75 Uno de los personajes que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o se transformará en un ser aña gig ante como si le hubieran lanzado el conjuro *polimorf*. El conjuro dura 1 hora o hasta que es disipado.

76-80 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o su equipo se verá afectado por una plaga de voraces lepiemas. Las criaturas descubrirán esta plaga cuando finalice un descanso corto o largo. Si la criatura tiene algún material de papel, la lepiema acabará con un libro al azar o con otro objeto de papel que no sea mágico.

81-85 Una criatura aleatoria que se encuentre en la región deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o se convertirá en antitona de una tema especialmente agresiva. La criatura afectada no obtendrá ningún beneficio al comer hasta que reciba un tratamiento para eliminar la enfermedad. Las criaturas inmunes a las enfermedades superen automáticamente esta tirada de salvación.

86-90 Los osí caros que muerden infectan las ropas de las criaturas que se encierran en la región. Las criaturas que lleven armadura media o pesada tendrán desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación durante las siguientes 24 horas.

91-95 Unos anónidos diminutos invaden lugares no vigilados. La próxima vez que una criatura aleatoria que se encuentre en la región se ponga su ropa o su armadura tras un descanso largo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o recibirá 11 (2d10) de daño de veneno.

96-100 Un montón de parásitos diminutos infectan la región durante las siguientes 126 horas. Cada hora, todas las criaturas que se encuentren en la región deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumarán 1 nivel de cansancio. Los insectos no afectan a las criaturas inmunes a la enfermedad.

FENÓMENOS MÁGICOS

La magia tiene la capacidad de hacer que incluso los eventos naturales más apacibles se tornen impredecibles. Ya sea como resultado de calamidades mágicas, la influencia de otros mundos o reinos de fuerzas inexplicables, sus consecuencias van desde lo fantástico hasta lo mortal.

CAMINOS SOBRENATURALES

Numerosas corrientes mágicas atraviesan el mundo a modo de redes vasculares invisibles que ejercen una influencia sutil y conectan tierras dispares. Las sendas peristálticas, a menudo llamadas por nombres coloquiales o denominadas simplemente "caminos sobrenaturales", son las corrientes mágicas de mayor calibre. Un camino sobrenatural actúa como una suerte de portal interplanar que se extiende entre dos lugares, que pueden estar en el mismo mundo o en diferentes planos de existencia. Los caminos sobrenaturales permiten a las criaturas salvar grandes distancias rápidamente, entrando por un extremo y saliendo por el otro, y viceversa. Estas sendas se asemejan a largos túneles, y las criaturas que los atraviesan avanzan 21 millas en el tiempo a el que normalmente recorrerían 1. Desde el camino se puede ver fugazmente el mundo que hay en sus márgenes, que se revela en visiones borrosas o distorsionadas de paisajes o lugares prominentes. No obstante, no se pueden apreciar criaturas ni detalles específicos.

Algunos caminos sobrenaturales hacen las veces de rutas comerciales o conexiones secretas entre tierras lejanas. Otros cambian de ubicación en momentos importantes o en respuesta a fenómenos externos, como aniversarios específicos o las diferentes fases de la luna. En algunos casos puede ser necesario un objeto, un ritual o una acción en concreto para abrir sus portales. La tabla "Requisitos de los caminos sobrenaturales" proporciona sugerencias sobre cómo entrar en uno de ellos.

REQUISITOS DE LOS CAMINOS SOBRENATURALES

d6 Requisito

- 1 Lanzar un orbe plateado a través de un arco mágico.
- 2 Derramar una pinta de sangre de humanoide.
- 3 Pronunciar tres veces el nombre de un Señor Feérico concreto.
- 4 Llevar las insignias de una dinastía real perdida.
- 5 Sacrificar permanentemente un recuerdo valioso.
- 6 Ser descendiente de un héroe legendario.

COLONIAS DE MIMETOS

Los mimetos imitan el terreno y los elementos de las mazmorras para cazar a sus presas. Los especímenes más raros comprenden más en profundidad el mundo y pueden comunicarse con otras criaturas. En casos extremadamente raros, varios grupos de estas criaturas se unen y constituyen colonias. Gracias a esta unión, cooperan para crear objetos más grandes de los que un solo mimeto podría imitar por sí mismo. Una colonia de mimetos puede formar edificios, puentes, estructuras de cristal, acantilados, estatuas y prácticamente cualquier otra cosa. Es posible que un pueblo entero que haya surgido de la nada esté formado en realidad por una colonia de mimetos.

Comunicación de los mimetos. Los miembros de la colonia desarrollan habilidades telepáticas y la capacidad de hablar. Mientras se encuentra a 10 millas o menos



de la colonia, cualquier mimeto puede comunicarse telepáticamente con otras criaturas que estén a 120 pies o menos de él y puede hablar común e infracoacán con fluidos (u otros dos idiomas, a elección del DM). Los vladwogs de la colonia adquieren estas características de forma innata y pueden usarlas incluso fuera de la colonia, como se muestra en el perfil "Cría de mimeto".

Enfrentarse a una colonia. El objetivo principal de una colonia de mimetos es sobrevivir. Si se sienten amenazados por una fuerza a la que no pueden vencer, están dispuestos a negociar. Las colonias de mimetos han aprendido que, en vez de luchar contra aventureros a los que les es imposible vencer, pueden darles información sobre criaturas o ubicaciones cercanas, sobre tesoros ocultos (que la colonia ha obtenido de otros "alimentos" anteriores) o incluso sobre una de sus propias crías.

Si la colonia considera que su supervivencia peligra y que tiene posibilidades de superar una batalla, puede usar su fuerza combinada para hacer acciones en guardia especiales. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), la colonia de mimetos hace una acción en guardia, lo que causa uno de los siguientes efectos (no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas):

- La colonia de mimetos elige hasta tres criaturas que estén a 300 pies o menos de ella. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o su velocidad se reducirá a 0 hasta el orden

CRÍA DE MIMETO

Monstruosidad (Diminuta [aerobiofreno])

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 7 (2d4 + 2)

Velocidad: 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +3

Inmunidad a daño: ácido

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, infracoacán, telepatía 120 pies

Desafío: 0 (10 PX)

Bonificador por competencia: +2

Apariencia Falsa (solo con forma de objeto). Mimetiza el mimeto permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de un objeto normal y corriente.

Trepar cual Ardénido. El mimeto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de características.

ACCIONES

Mordida. Atacar con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcanza 5 pies, un objetivo. (Impacto: 1 de daño perforante más 2 (1d4) de daño de ácido).

Cambio de forma. El mimeto puede polimorfarse en un objeto o volver a asumir su auténtica forma, que es amorfa. Se perfila el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

de iniciativa 20 del siguiente azarito, ya que varias partes del entorno lo atrapan. Si un objetivo falla la tirada por 5 o más, quedará apesadado durante todo ese tiempo.

- La colonia de mimetos usa la acción de Ayudar y auxilia a una criatura de su elección que está a 300 pies o menos de ella.
- La colonia de mimetos elige hasta tres criaturas que estén a 300 pies o menos de ella. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Deseo con CD 15 o recibirá 13 (3d8) de daño de ácido, ya que en la superficie del entorno aparecen orificios que escupen ácido cásico.
- La colonia de mimetos elige un cubo de material innúmero no mágico que esté en contacto físico con ella. El cubo puede tener hasta 15 pies de lado o 1. La colonia dará a ese material una nueva forma de su elección y esta transformación durará 1 hora.

Para determinar la dificultad de un encuentro con una colonia de mimetos hostil, considera que la colonia es una criatura adicional con un valor de desafío de 2.

ECOS EMOCIONALES

De vez en cuando, un lugar se llena de las intensas emociones de quienes alguna vez vivieron, trabajaron, celebraron o sufrieron allí. En las zonas con ecos emocionales surge a veces frente a una emoción común, como la alegría o la tristeza. Dicha zona puede ser tan pequeña como la habitación de una casa o tan grande como un bosque. Una vez al día, si una criatura que esté en la zona expresa incluso el más leve indicio de la emoción predominante, la tierra intentará aferrarse a esa criatura y la inspirará para acrecentar el sentimiento vinculado con el eco emocional. La criatura se verá afectada por el conjuro *sugestión* (CD 16), consistencia de que a qué de e n lazo ray haga un acto relacionado con la emoción en cuestión. El efecto dura 24 horas.

En la siguiente lista se indican algunos de los ecos emocionales más habituales, dónde suelen aparecer y cómo afectan a las criaturas normalmente:

- Alegría:** aparece en cafeterías o campos de flores e inspira a las criaturas a bailar, relajarse y cantar.
- Amor:** aparece a lo largo de playas o vergeles y alienta a las criaturas a confesar su amor por los demás y a enumerar interminablemente sus cosas favoritas.
- Audacia:** aparece en campos de batalla y en cañones imponentes, animando a las criaturas a gritar verdades ocultas y a obtener sus más grandes victorias.
- Duda:** aparece cerca de acantilados o desiertos y hace que las criaturas vacilen, desconfiando de su capacidad para escalar o escapar de sus dificultades actuales.
- Inspiración:** aparece cerca de monumentos conmemorativos o maravillas naturales y produce que las criaturas creen obras de arte en ese lugar y se obsesionen con ellas.
- Terror:** aparece en cuevas y ruinas, abrumando a las criaturas con pavor e instándolas a dar voz a sus mayores miedos.

Odio: aparece en regiones volcánicas y provoca que las criaturas profieran alaridos y destruyan los objetos del entorno.

Tristeza: aparece en ruinas y pantanos, especialmente alrededor de antenas movilizadas, y causa que las criaturas rompan a sollozar y confiesen actos de los que se arrepienten.

FRUTAPRIMIGENIA

En lugares salvajes imbuidos del poder de la naturaleza, jardines meticulosamente cuidados por magos esotéricos y arboledas bendecidas por la divina providencia, las plantas pueden dar en ocasiones frutos colmados de magia primigenia. No todas las plantas que dan fruto almacenan magia, pero las que sí lo hacen muestran signos obvios: sus colores son más vivos o cambia a al azar, la piel de sus frutos resplandece con la luz o brilla en la oscuridad, emiten un ligero zumbido o tienen un tacto peculiar.

Una fruta frutal que esté impregnada de magia puede dar 1d6 piezas de fruta primigenia cada semana. La fruta primigenia retiene la magia durante 1 semana y, al cabo de este tiempo, la pierde, pero sigue siendo comestible.

Como acción, una criatura puede comer una pieza de fruta primigenia para obtener sus efectos. La fruta conservará sus propiedades mágicas aunque se exprima para hacer zumo o se emplee para cocinar. Elige un efecto o tira en la tabla "Efectos de una fruta primigenia" para determinar qué sucede cuando se consume una pieza de fruta. El conjuro *identificar* (u otros similares) revela el efecto beneficioso de una fruta antes de comerla, pero no revela maldiciones ni efectos secundarios.

EFFECTOS DE UNA FRUTA PRIMIGENIA

d8 Efecto

- 1 La criatura recupera 3d8 + 4 puntos de golpe, y su piel emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue 5 pies más allá durante 1 hora.
- 2 La criatura siente cómo le invade una oleada de fuerza. Durante 1 hora, tendrá ventaja en las tiradas de ataque que usen la fuerza, en las pruebas de fuerza y en las tiradas de salvación de fuerza. Cuando el efecto termine, la criatura sumará 1 nivel de cansancio.
- 3 Oleadas de vitalidad inundan a la criatura. Sus puntos de golpe máximos aumentan en 2d10 y recupera el mismo número de puntos de golpe. El aumento dura hasta que la criatura finaliza un descanso largo; cuando lo haga, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o se verá maldecida por una forma aleatoria de licantropía (consulta el apartado "Licántropos" del *Manual del Monje*).
- 4 La criatura experimenta un leve picor en la piel. Durante 1 hora, ganará resistencia a un tipo de daño (a elección del DM).

48 Efecto

- 5 La mente de la criatura se colma de visiones eufóricas de luz brillante. La criatura obtiene los beneficios del conjuro *guarda contra la muerte* durante 8 horas y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenada durante este tiempo.
- 6 Durante 1 hora, todo lo que oye la criatura está acompañado de un leve zumbido; durante este tiempo, la criatura tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.
- 7 La criatura no necesita comer, beber ni dormir durante 1d4 días. Durante este tiempo, no se podrá dormir a la criatura con magia y sus sueños se entremezclarán con sus pensamientos de vigilia, por lo que tendrá desventaja en sus pruebas de Sabiduría (Percepción).
- 8 La criatura oye susurros en su mente durante 24 horas. Durante este tiempo, la criatura podrá comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que pueda ver a 120 pies o menos de ella. Si la otra criatura comprende algún idioma, podrá responder telepáticamente.

MANANTIALES ENCANTADOS

Los manantiales encantados rebosan de aguas mágicas, cuyo poder proviene de fuentes mágicas subterráneas o de la bendición de seres sobrenaturales. Quiénes encuentran estos sitios mágicos pueden bañarse en sus aguas o beber de ellas y obtener temporalmente parte de su poder. Alrededor de estos manantiales pueden morar todo tipo de protectores o guardianes codiciosos, que abusan a los extraños o exigen un alto precio por acceder a las aguas mágicas.

Si bien muchos manantiales encantados gozan de las bendiciones de dioses salvajes o seres feéricos, algunos están contaminados. Podrían ser aguas que hace mucho tiempo fueron mancilladas por la poción de una entidad maligna. La gente busca esos lugares profanados al igual que hacen con los manantiales encantados prístinos, ya sea para purificarlos o para obtener sus poderes abyectos.

Independientemente de si un manantial es puro o está contaminado, es posible que las criaturas tengan que beber el agua o simplemente tocarla o bañarse en ella durante un minuto para activar sus efectos.

Embotellar el agua de un manantial encantado anula sus propiedades mágicas, a menos que la botella sea un vial especialm ente preparado y bendecido por el mismo ente que encantó al manantial.

EFFECTOS DE LOS MANANTIALES ENCANTADOS

d12 Efecto

1. Cualquier criatura que toque o beba agua de este manantial se sentirá bendecida. La criatura obtendrá los beneficios del conjuro *bendición* durante 1 hora.
2. Toda criatura que se bañe en el manantial quedará recubierta de una capa brillante de plumas doradas. Si la criatura no lleva armadura, las plumas le otorgarán un bonificador de +1 a la CA. Las plumas desaparecerán al cabo de 1d4 días.
3. Si una criatura toca o bebe el agua de este manantial, nacerá en ella un deseo imperioso de cantar. Durante las siguientes 24 horas, cada frase que pronuncie la criatura resonará con esplendor lírico, lo que le otorgará ventaja en todas las pruebas de Carisma.
4. Toda criatura que se bañe en el manantial recibirá los beneficios del conjuro *restablecimiento mayor*. Como efecto secundario, la piel, el cabello y los ojos de la criatura adquirirán un color dorado brillante durante 1d4 días.
5. Toda criatura que se bañe en el manantial recibirá los beneficios del conjuro *trépor cual antenido* durante 24 horas.
6. Si una criatura toca o bebe el agua del manantial, le crecerá la cola de su animal favorito. La cola no estará bajo el control de la criatura: se moverá o reaccionará ante las emociones y desaparecerá al cabo de 24 horas.

d12 Efecto

7. Toda criatura con una puntuación de Inteligencia de 6 o más que toque o beba el agua del manantial obtendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y podrá lanzar el conjuro *detectar pensamientos* una vez sin necesidad de componentes. Los efectos del manantial desaparecerán tras usar el conjuro o al cabo de 24 horas, lo que ocurra primero.
8. Si una criatura se baña en el manantial, de su cabeza brotarán 1d10 flores. Las flores desprenderán una agradable fragancia y su vitalidad y aroma se renovarán todos los días. Estas flores desaparecerán al cabo de 7 días.
9. Si una criatura toca o bebe el agua del manantial, le crecerán 1d4 apéndices oculares. Estos apéndices le permitirán ver en todas las direcciones y le darán ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que usen la vista. Los apéndices desaparecerán al cabo de 1d4 días.
10. Si una criatura se baña en el agua del manantial, su voz se tornará sinienta. Durante las siguientes 24 horas, la voz de la criatura le otorgará ventaja en las pruebas de Carisma (Intimidación) y desventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Persuasión).

MANANTIAL ENCANTADO



d12 Efecto

- 11 Si una criatura toca o bebe el agua del manantial, le crecerán orejas de burro. Las orejas darán a la criatura ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que usen el oído. Estas orejas desaparecerán al cabo de 1d4 días.
- 12 Si una criatura se baña en las aguas del manantial, le aparecerá un tercer ojo en la frente. El ojo concederá a la criatura visión verdadera hasta 60 pies y desaparecerá al cabo de 24 horas.

SETAS MÁGICAS

Las setas pueden ser mortales, deliciosas o ambas cosas. Algunas tienen propiedades mágicas, especialmente las que crecen en áreas impregnadas de energía mística, como la Infraseñalada y Feywilt.

Las criaturas competentes en las habilidades Medicina, Naturaleza o Supervivencia podrían estar versadas en la micología, y especialmente en los hongos mágicos, dado que sus efectos beneficiosos pueden salvar vidas u otorgar poderes inusuales. No obstante, cuando se encuentra una variedad de hongos desconocida, solo un experto puede identificarla y determinar sus propiedades.

Para determinar los efectos que causan dichos hongos al ingerirlos, tira en la tabla "Efectos de las setas mágicas".

EFFECTOS DE LAS SETAS MÁGICAS

d10 Efectos

- 1 La tez de la criatura adquiere un tono inusual. Para determinar su aspecto, tira 1d4: 1 (rodeada con manchas amarillas), 2 (naranja brillante con rayas de tigre), 3 (verde como una rana arbórea y con garabatos rojos), 4 (rosa chillón con puntos amarillos). Este cambio es permanente a menos que se elimine con el conjuro restablecimiento mayor u otros similares.

d10 Efectos

- 2 La criatura se ve afectada por el efecto del conjuro *agrandar/reducir* durante 1 hora. Elige al tirar si su tamaño aumenta o disminuye (probabilidad del 50 %).
- 3 La criatura recupera 3d8 + 20 puntos de golpe.
- 4 La criatura pierde la capacidad de hablar y solo puede cacarear como una gallina. Además, puede entender a las gallinas y comunicarse con ellas. Esta maldición se disipa tras 1 hora o si se usa el conjuro *levantar maldición* u otros similares.
- 5 La criatura puede entender y hablar todos los idiomas durante 1d4 días.
- 6 La criatura obtiene o beneficio o el conjuro *telepatía* durante las siguientes 24 horas.
- 7 La criatura obtiene los beneficios del conjuro *hablar con las plantas* durante 8 horas.
- 8 La criatura lanza inmediatamente el conjuro *parar el tiempo* sin necesidad de componentes. La Constitución es la aptitud mágica para lanzarlo.
- 9 La criatura lanza inmediatamente el conjuro *detectar pesamientos* sin necesidad de componentes. La Constitución es la aptitud mágica para lanzarlo.
- 10 Los ojos y las orejas de la criatura despiden una bruma mágica que actúa como el conjuro *nube de oscuramiento* durante 1 hora; la bruma estará centrada en la criatura y se moverá con ella.

TORMENTAS SOBRENATURALES

Cuando las corrientes mágicas quedan atrapadas entre el viento y las nubes, pueden producirse tormentas sobrenaturales.

Viento deacollador. Los vientos sobrenaturalmente poderosos, como los que hay en planos como Pandemonium o Minethys (la tercera capa de Carceri), pueden generar vientos deacollador. Un viento deacollador es una tormenta de arena intensa que transporta rocas grandes y otros residuos, además de arena o arenilla. La zona afectada por la tormenta está muy oscura y las criaturas expuestas reciben 1d4 de daño oscuras al comienzo de cada uno de sus turnos. Solo una muy buena cobertura o un refugio ofrece protección contra la arena lacratante.

Un viento deacollador deja 4d6 pies de arena o racimos de su tipo. Si un personaje superintendente de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o (Naturaleza) o una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 15, podrá reconocer el viento 1 minuto antes de que llegue, lo que le dará tiempo para buscar refugio. Los vientos deacollador suelen durar 1d4 × 10 horas.

Tormenta de flamas. Una tormenta de vientos negros como el brollin y atravesada por relámpagos rojos y anaranjados, libera un diluvio de gotas ardientes. Cualquier criatura expuesta a esta lluvia ardiente sufrirá 2d6 de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. Las gotas prenderán cualquier objeto inflamable que no vista ni lleve nada; si no prenden





TEMPERSTORMS

nada, se apagarán inmediatamente. El humo, el hollín, el crepitar y el bramido de la tormenta dan desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de ataque a distancia.

Una tormenta de llamas suele cesar al cabo de 244 minutos, aunque las nubes que la originaron pueden durar días, dando lugar a múltiples tormentas de llamas.

Tempestad necrótica. Estas tormentas, imbuidas de la esencia de la muerte, están repletas de nubes oscuras que forman gránulos acechantes y lanzan relámpagos blancos como el hueso. Cualquier criatura expuesta a la tormenta (salvo autómatas y muertes vivientes) deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 cada minuto o sufrirá 3d6 de daño necrótico.

Toda criatura que muera bajo una tempestad necrótica se alzará como un esqueleto o un zombi (a tu elección) al cabo de 1d10 minutos.

Una tempestad necrótica dura 1d4 horas y, tras su paso, las coqueas estarán marchitas y el agua de los pozos no será potable durante 1d4 días.

Aullido de Thryn. Estas ventiscas que hieden hasta los huesos forman un muro de viento y nieve que se asemeja a un glaciar viviente. La tormenta provocará frío extremo (consulta la *Dungeon Master's Guide*). Debido al viento aullante y las densas partículas de hielo blanco y azulado, la zona de la tormenta está muy oscura, y tanto la a tirada de ataque a distancia como las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se hagan en ella tendrán desventaja.

Toda criatura expuesta a la tormenta al comienzo de su turno sufrirá 2d6 de daño de frío y no podrá recuperar puntos de golpe hasta que pase al menos 1 hora en un

ambiente cálido. Las criaturas que muera en la tormenta quedarán congeladas. Las criaturas inmunes al daño de frío son también inmunes a los efectos de la tormenta y pueden ver con normalidad en la zona afectada.

El aullido de Thryn suele durar 2d10 horas.

PELIGROS NATURALES

Al margen de las amenazas de los entornos sobrenaturales, el mundo ya cae de por sí en lugares peligrosos. Los siguientes peligros naturales arrojaron luz que se presentan en la *Dungeon Master's Guide*.

AVALANCHAS

Normalmente, las avalanchas o los desprendimientos de tierra tienen 300 pies de ancho, 150 pies de largo y 30 pies de profundidad. Las criaturas que se encuentran en la ruta de una avalancha podrán evitarla o escapar si están cerca de su borde, pero es casi imposible ser más veloz que una.

En caso de avalancha, todas las criaturas cercanas deben tirar iniciativa. Dos veces por ráfaga, en las posiciones de iniciativa 10 y 0, la avalancha recorre 300 pies hasta que no pueda avanzar más. Cuando una avalancha se mueva, cualquier criatura que esté en su espacio se moverá a la vez y será derribada, y tendrá que realizar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15; sufrirá 1d10 de daño contundente si la falla o la mitad del daño si la supera.

Cuando la avalancha se detiene, la nieve y las rocas se asientan y entierran a las criaturas. Las criaturas enterradas estarán oprimadas y apesadas y tendrán una cobertura



CHER AL NAIN

completa. Cada criatura suma 1 nivel de cansancio por cada 5 minutos que pase enterrada. Como acción, puede intentar desenterrarse; si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15, saldrá a la superficie y dejará de estar cegada y agredida. Las criaturas que fallen esta prueba tres veces no podrán intentar desenterrarse más.

Las criaturas que no estén apesadas ni incapacitadas pueden dedicar 1 minuto a liberar a una criatura enterrada. Cuando salga a la superficie, esa criatura dejará de estar cegada y apesada por la avalancha.

CAER AL AGUA

Toda criatura que caiga al agua u otro líquido podrá usar su acción y hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) con CD 15 para entrar al agua de cabeza o de pie. Si la supera, cualquier daño que reciba por la caída se reducirá a la mitad.

CAER SOBRE UNA CRIATURA

Si una criatura cae en el espacio de una segunda criatura y ninguna de ellas es Distintista, la segunda deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o recibirá el impacto de la criatura que cae, y el daño resultante de la caída se dividirá entre las dos a partes iguales. La criatura que reciba el impacto también será derribada, a menos que su tamaño sea al menos dos categorías mayor que el de la otra criatura.

CONJUROS QUE EQUIVALEN A PELIGROS NATURALES

Numerosos conjuros emulan la ira de la naturaleza y pueden usar sus efectos para representar diferentes peligros naturales. La tabla "Conjuros como peligros naturales" indica qué conjuros se pueden usar para imitar los peligros naturales más frecuentes.

CONJUROS COMO PELIGROS NATURALES

Peligro natural	Conjuro aproximado
Bomba de lava	Bola de fuego, crear llamo
Desprendimiento de roca	Conjurar descarga de proyectiles, conjurar lluvia de flechas
Erucción tóxica	Salpicadura ácida
Espejismo	Terreno alucinatorio
Filujoproclicsico	Nube incendiaria
Fuego de San Telmo	Fuego frénico
Gas de los pantanos	Luzes danzantes
Gesto tóxico	Nube anquilosada, nube apesada
Humo	Nube de oscurecimiento
Huracán	Ráfaga de viento
Incendio	Tormenta de fuego, muro de fuego
Inundación	Controlar agua, tsunami
Maremoto	Tsunami
Meteorito	Bola de fuego, tormenta de meteoritos
Niebla	Nube de oscurecimiento
Radiación	Manchitas, círculo de muerte
Relámpago	Llover al relámpago, relámpago
Relámpago esférico	Orbe cósmico
Remolino acuático	Controlar agua
Terremoto	Terremoto
Tormenta volcánica	Tormenta de lava, venganza
Trueno	Olo atronadora
Ventisca	Cono de frío, tormenta de hielo, tormenta de agua

ROMPECABEZAS

*¿Por qué crear un rompecabezas que se pueda resolver?
Te plantea una pequeña enigmática sin respuesta
y disfruta viendo sufrir a los intrusos!*

TASHA

En las aventuras de fantasía las trampas enrevesadas y los misterios polifacéticos suelen ser recursos habituales, pero no son precisamente desafíos sencillos. Por a que un DM pueda improvisarlos sobre la marcha. Esta sección ofrece una selección de rompecabezas diseñados para fomentar la participación del grupo y poner a prueba a adivinadores de todo tipo, desde sabios eruditos a maestros de las artes marciales. Todos y cada uno de los rompecabezas son suficientemente flexibles como para incluirlos en una campaña tal y como se presentan o con un toque personalizado para adaptarlos a las necesidades de una aventura específica.

¿POR QUÉ USAR ROMPECABEZAS?

Los rompecabezas ofrecen múltiples situaciones para usar el ingenio como modo de superar obstáculos y permiten a los personajes colaborar para realizar descubrimientos. Podrías añadir un rompecabezas a una aventura por cualquiera de los siguientes motivos:

- Animar a un grupo a descubrir información mediante el trabajo en equipo.
- Brindar a los personajes la oportunidad de usar sus habilidades de maneras poco habituales.
- Conferir a un escenario o una situación un aire más extravagante, misterioso o sobrenatural.
- Explicar por qué nadie ha descubierto nunca algo escondido a la vuelta de la esquina.
- Revelar un secreto que nadie conoce y que la magia no puede descubrir.

La resolución de algunos rompecabezas lleva un tiempo considerable, así que tenlo en cuenta a la hora de determinar la frecuencia con la que los usas en tus aventuras. Recuerda: la mayor parte de los rompecabezas no hay por qué resolverlos de inmediato y, de hecho, podrían ser más gratificantes si sus acertijos y enigmas tardan en esclarecerse varias sesiones.

ELEMENTOS DE UN ROMPECABEZAS

El texto que aparece en un recuadro como este debe leerse en voz alta o parafrasearlo para los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un enclave con un rompecabezas o cuando se percaten de su existencia por cualquier otro motivo.

Además, en todos los rompecabezas aparecen las siguientes secciones:

Dificultad. Cada rompecabezas tiene una clasificación de dificultad: fácil, media o difícil. Cuanto más complicado sea, más probable será que los jugadores necesiten pistas para resolverlo.

Características del rompecabezas. Esta sección ofrece un resumen de las características del rompecabezas y el modo en que se puede interactuar con él.

Solución. Esta sección explica cómo se resuelve el rompecabezas.

Pruebas de pistas. Esta sección sugiere pistas que los personajes podrían desvelar haciendo uso de sus habilidades. Facilita una o más de estas pistas si los personajes se atascan. Si un personaje tiene competencia en una habilidad asociada con una pista, ofrécele esa pista si te piden ayuda.

Personalización del rompecabezas. Esta sección explora cómo integrar el rompecabezas en las aventuras, modificar su dificultad o realizar otros ajustes.

PISTAS

Si un jugador pide una pista mientras intenta resolver un rompecabezas, consulta la sección "Pruebas de pistas". Cada pista está asociada a una habilidad y a una CD. Si un personaje del grupo tiene competencia en una habilidad relacionada con una pista, comparte dicha pista con él o ella. Si una misma habilidad aparece varias veces con una CD idéntica o superior, desvela primero las pistas que correspondan a las CD más bajas y luego las que tengan una CD más alta si el grupo solicita más ayuda.

Si ningún personaje tiene competencia en ninguna de las habilidades indicadas, puedes recurrir a realizar pruebas de característica usando dichas las habilidades y las CD indicadas. Quienes superen una prueba desvelan la pista asociada.

No dudes en revelar pistas al grupo. Las pistas ofrecen a los personajes con las habilidades adecuadas la oportunidad de brillar, aunque habitualmente no resulten especialmente asustos. Además, si los miembros de un grupo tienen trasfondos o experiencias de campaña que puedan vincularse a un rompecabezas, estas resultan grandes motivos para brindar a los personajes pistas adicionales.

EJECUTAR UN ROMPECABEZAS

Una vez que hayas presentado un rompecabezas a un grupo, puedes añadir o aclarar detalles con total libertad, como harías con cualquier otro tipo de encuentro. Intenta no revelar detalles sobre la resolución del rompecabezas en las descripciones, aunque no tiene nada de mal dejar escapar alguna que otra pista en momentos puntuales.

No te preocupes por si es un jugador o un personaje quien resuelve el rompecabezas. Aunque las pruebas de pistas ofrecen a los personajes un modo de contribuir a la resolución de un rompecabezas, en último término los límites entre la capacidad de un jugador y la de un personaje para descifrar la solución no son tan importantes como que el grupo disfrute del desafío. Sin embargo, si un jugador conoce de antemano la respuesta a un rompecabezas, pídele que comparta solo las pistas que su personaje obtenga.



Tiras presentar un rompecabezas, anima al grupo a resolverlo en equipo, a poner en común las pistas y a compartir sus ideas. Trabaja con el grupo para compartir cualquier ficha relacionada con el rompecabezas y para que expresen sus ideas por turnos. En último término, resolver un rompecabezas será una victoria para todo el grupo, no para una persona concreta.

CUADROS DE CRIATURAS

Dificultad: Fácil

Este breve rompecabezas funciona en cualquier lugar en el que tenga sentido que los personajes contemplen varios cuadros, como un museo o una mansión. Los cuadros incluso podrían aparecer en un cuaderno de bocetos que encuentre alguien dentro de un cajón viejo y polvoriento. Este rompecabezas de recuento conditica descubrir el nombre de una criatura.

Intégralo en tu campaña convirtiendo el nombre de la criatura en el primer elemento de una caza de carniceros o en el primer indicio de un misterio mayor.

Esta galería está decorada con siete cuadros enmarcados de criaturas. Hay unas cuantas sillas y varios bancos dispuestos delante de las obras para su contemplación.

Una placa en una de las paredes contiene la siguiente inscripción: "Para adquirir cualquier tipo de conocimiento, hay que saber por dónde empezar. Tus enemigos cuentan. Para descubrir el origen del secreto. Estas apestadificadas aladamedota de todos los monstruos que conlengne".

Los jugadores deberían poder explorar libremente la galería e inspeccionar los cuadros y sus inscripciones para descubrir las partes del rompecabezas.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Hay siete cuadros colgados en las paredes. Los cuadros representan dos imponentes centauros bajo una luna llena, un cuarteto de banshees aullando, un fantasma recorriendo una vieja mansión, cinco goblins sentados bajo un árbol, una dragones volando en el cielo, un gnoll junto a una hoguera y una duerga patrullando el pasillo de una mazmorra.

SOLUCIÓN

Cada cuadro muestra un determinado número de criaturas de un tipo concreto, tal y como se refleja en la tabla "Cuadros de criaturas". De cada nombre de criatura, hay que quedarse con la letra situada en la posición indicada por el número de criaturas del cuadro para revelar una letra. Una vez puestas en orden, todas esas letras forman el nombre de otra criatura: "esfinge". Es probable que los personajes descubran las letras en un orden aleatorio. Ponerlas en el orden adecuado es parte del rompecabezas.

CUADROS DE CRIATURAS

Cuadro	Número	Letra
Centauros	2	E
Banshees	4	S
Fantasma	1	F
Goblins	5	I
Dragones	6	N
Gnoll	1	G
Duergar	3	E

SIGNIFICADO DE "ESFINGE"

La solución al rompecabezas, "esfinge", podría ser la contraseña para superar una futura trampa o desbloquear una puerta cerrada mágicamente. También podría ser una pista que indicase dónde se encuentra un tesoro escondido. Por ejemplo, podría haber una estatua de una esfinge en otra sala que tuviera un tesoro escondido dentro.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 10. El personaje deduce que el número de criaturas en los cuadros es relevante y que debe usar ese número para determinar qué letra del nombre de la criatura debería tener en cuenta.

Sabiduría (Percepción) CD 10. Al mirar la inscripción, la palabra "contar" alerta al personaje para que cuente el número de criaturas.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Puedes sustituir los monstruos de la obra por objetos característicos, miembros de profesiones obvias y cualquier cosa que pueda formar un grupo de una manera lógica. A continuación, sigue el método de recuento de letras detallado en este rompecabezas para determinar cuántos elementos o criaturas deberían aparecer en cada obra de arte.

LLAVES MAESTRAS

Dificultad: Fácil

Este rompecabezas ofrece un encuentro rápido que resulta útil para proporcionar un tesoro o información. Presenta una caja con cuatro cerraduras.

Os encontráis con una siniestra caja metálica que tiene una cerradura de hierro en cada uno de sus cuatro lados. Cada cerradura consta de una abertura con una imagen esculpida encima. De un pared cercana cuelgan cuatro llaves de hierro, cada una de ellas con un número de dientes diferente. Sobre ellas, se lee el siguiente verso grabado en la pared:

*Los conjuros de los dioses parten el mismo,
pero cada uno posee un nombre distinto.
Cuenta con tu respuesta para abrirte camino,
pero si erras no vivas para ver su contenido.*

Es necesario abrir las cuatro cerraduras para poder acceder al contenido (independientemente de lo que sea).

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Muestra a los jugadores la ficha del rompecabezas 2 (al final de este capítulo) cuando sus personajes examinen las llaves. Cada llave cuenta con un

número de dientes diferente: seis, cinco, cuatro y tres, respectivamente.

Asimismo, cada una de las cerraduras tiene una criatura esculpida en hierro sobre ella: un oso, una araña, un águila y un lobo, respectivamente, y no se pueden forzar. Si introduces en una cerradura un allave que no sea la correcta, se invocará en la estancia el tipo de criatura correspondiente a la imagen situada sobre dicha cerradura (1d4 osos negros, 1d4 arañas lobo gigantes, 1d4 águilas gigantes o 1d4 lobos). Todas las criaturas invocadas son hostiles y desaparecen al cabo de 10 minutos o cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. Estas bestias no pueden ser hechizadas ni asustadas.

SOLUCIÓN

Cuando los personajes identifiquen la criatura representada sobre cada una de las cerraduras, deben contar el número de letras del nombre de cada una de ellas. El número de letras del nombre de una criatura se corresponde con el número de dientes de la llave correcta, tal y como muestra la tabla "Solución de Llaves maestras".

SOLUCIÓN DE LLAVES MAESTRAS

Cerradura	Llave
Oso	Tres dientes
Araña	Cinco dientes
Águila	Seis dientes
Lobo	Cuatro dientes

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Naturaleza) CD 10. El personaje es consciente de que un conocimiento "natural" sobre los osos, las arañas, las águilas y los lobos en general no será útil de gran ayuda.

Sabiduría (Percepción) CD 10. El personaje se da cuenta de que las partes superiores en forma de calavera de las llaves son idénticas y que probablemente eso no ayude a la solución del rompecabezas.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

La principal de este rompecabezas son las cerraduras y las llaves, no el cofre o la caja en sí. Este rompecabezas se puede modificar fácilmente con cualquier tipo de cerradura, sea ya sea en puertas, en celdas, en libros o en barreras de un tipo más exótico.

Más allá de la forma que adopten las cerraduras y las llaves, también puedes pensar en cambiar las criaturas representadas en cada cerradura para adaptarlas a tus aventuras. Ten en cuenta que el número de dientes de cada llave debe coincidir con el número de letras de sus sustituciones, y esas sustituciones deberían ser cosas que los personajes puedan identificar.



AUMENTAR LA DIFICULTAD

En vez de asociar cada cerradura con la imagen particular de una criatura, puedes presentar un acertijo junto con cada cerradura. La respuesta a cada acertijo debería estar relacionada con el nombre de la criatura, permitiendo a los personajes relacionar las respuestas correspondientes con las llaves adecuadas.

PASOS TEMERARIOS

Dificultad: fácil

Este rompecabezas plantea una búsqueda de palabras en las baldosas de un suelo, lo que podría suponer una barrera para la exploración en incontables escenarios. Para cruzarla de manera segura, primero los personajes deben descubrir qué palabras están buscando y, luego, dar con ellas en las baldosas.

Entrás a una sala plagada de teleras y iluminada con antorchas en dos paredes frente a ti. El polvo del suelo se ha acumulado en surcos que cubren varias filas de baldosas de cincopiecuadrados. En la pared de enfrente, un único arco indica la salida de la sala. En una pared, ves la siguiente inscripción:

*Ocho ante tus ojos que ya puedes ver,
y otros ocho quedan pendientes de saber.
Evita cualquier magia en esta habitación
o el paso temerario será tu perdición.*

Cada baldosa de las que cubren el suelo de esta estancia tiene una letra escrita en el alfabeto común, lo que convierte la estancia en una especie de sopa de letras gigante. Las trampas que hay bajo muchas de las baldosas suponen una amenaza para quienes se mueven por la estancia ignorando las palabras ocultas.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

El suelo de esta sala de 60 x 70 pies está cubierto de baldosas de piedra de 5 pies cuadrados dispuestas en una cuadrícula. Cada baldosa tiene una letra tallada en ella, como se muestra en la ficha del rompecabezas 1 que encontrarás al final de este capítulo. Coloca una copia de la ficha de este rompecabezas sobre la mesa y permite a los jugadores usar miniaturas para mostrar cómo recorren sus personajes la estancia.

Para cruzarla de forma segura, los personajes deben pisar las baldosas correctas. Pisar una equivocada activa una trampa.

TRAMPAS

Determinadas baldosas (ya y como se indica en la sección "Soluciones" de esta trampa) tienen trampas. Las baldosas con trampa se activan al colocar más de 20 libras de peso encima, lo que activa la placa de presión situada bajo su superficie y libera chorros de gas venenoso por las grietas que hay entre las

baldosas. Todas las criaturas situadas sobre la baldosa con la trampa activada deberán realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirán 11(2d10) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Como acción, un personaje puede desactivar una trampa superando una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón. Si un personaje o cualquier desactiva la trampa, ya no se podrá desactivar de modo alguno.

Los 3 personajes pueden intentar saltar las baldosas con trampa, usando las reglas de salto del *Player's Handbook*.

SOLUCIÓN

Las únicas baldosas seguras para que los personajes las pisén son las que cuentan con letras negras decoloridas en el diagrama 4.1. Las letras rojas forman la palabra "magia" o una de las siguientes escuelas mágicas: abjuración, conjuración, adivinación, encantamiento, evocación, ilusionismo, nigromancia o transmutación. Pisar una de estas baldosas activa una trampa de veneno de la de escritas anteriormente.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10. El personaje ve el nombre de una escuela mágica en el suelo.

Inteligencia (Investigación) CD 10. El personaje interpreta el indicio en la rima de la pared: hay ocho escuelas mágicas.

Sabiduría (Percepción) CD 10. Cada personaje que supere esta prueba ve una de las apariciones de la palabra "magia" (maga) en el suelo.

O	L	S	T	Y	A	A	R	A	S	M	N
C	L	E	R	L	C	I	I	B	Z	A	O
J	J	N	A	X	W	G	X	J	U	G	I
I	A	C	N	I	A	A	O	U	X	I	C
L	I	A	S	M	G	M	M	R	B	A	A
U	C	N	M	N	L	A	W	A	A	I	N
C	N	T	U	R	G	S	M	C	A	I	I
I	A	A	T	I	J	G	Z	I	Z	W	V
O	M	M	A	I	G	A	M	O	Q	S	I
N	O	I	C	A	R	U	J	N	O	C	D
I	R	E	I	M	A	G	I	A	Y	T	A
S	G	N	O	I	C	A	C	O	V	E	I
M	I	T	N	T	G	I	H	O	B	M	L
O	N	O	B	J	R	N	Q	Y	H	H	Q

Diagrama 4.1: Solución del rompecabezas Paso temerario

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Puedes usar esta **esférica** de rompecabezas para crear cualquier tipo de sopa de letras temática que esconda trampas mortales. Una vez que crees una pista sugiriendo qué tipo de palabras buscar, se trata simplemente de crear su propia cuadrícula de palabras ocultas.

AUMENTAR LA DIFICULTAD

Puedes aumentar la dificultad de este rompecabezas cambiando las letras de la sopa de letras por las de otro alfabeto, como los que encontrarías en el *Player's Handbook*. Otra alternativa es crear un código totalmente nuevo que sustituya a las letras, para obligar a los personajes a dar con el cifrado que desvele el significado de las baldosas antes de poder afrontar el rompecabezas y cruzar la sala con seguridad.

También puedes aumentar la dificultad introduciendo variantes de trampas como las que se describen a continuación.

VARIANTES DE TRAMPAS

En vez tener la misma trampa de gas venenoso en todas las baldosas con trampa, cada palabra puede tener una trampa característica asociada, tal y como se detalla a continuación:

Abjuración. La trampa lanza *disparar magia* sobre todas las criaturas de la sala usando un espacio de conjuro de nivel 9.

Adivinación. La criatura que haya activado la trampa deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia

con CD 15 o no podrá percibir ninguna de las letras de las baldosas mediante la vista ni el tacto. Cualquier magia que ponga fin a una maldición eliminará el efecto del personaje. Un jugador cuyo personaje se vea afectado por esta trampa no podrá consultar la correspondiente ficha para los jugadores hasta que el efecto sobre dicho personaje concluya.

Conjuración. La trampa teletransporta a la criatura que la haya activado de vuelta a la entrada de la estancia. Además, esta criatura deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15: sufrirá 11 (2d10) de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera.

Encantamiento. La trampa lanza *sugestión* (CD de salvación 15) sobre la criatura que la haya activado. Si no supera la tirada de salvación, una suave voz que solo puede oír esa criatura le dice que se mueva 3 pies en una dirección aleatoria. Este movimiento podría hacer que activara otra trampa.

Evocación. Un fuego mágico lesta de la baldosa con trampa. La criatura que haya activado la trampa deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15: sufrirá 11 (2d10) de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

Ilusionismo. Una armadura animada aparece en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de la criatura que haya activado la trampa. La armadura ataca solo a la criatura que la haya invocado y no puede salir de la estancia. No activa ninguna trampa de la sala y desaparece si recibe algún daño. De lo contrario, dura 1 minuto.

Magia. La trampa se activa normalmente como se indica en la sección "Trampas" de este rompecabezas.



Nigromancia. Cualquier criatura que active esta trampa activará el lanzamiento de una *banish* en su mente. A menos que la criatura sea un autómatas o un muerto viviente, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la falla, sus puntos de golpe se reducen a 0. Si tiene éxito, sufrirá 10 (3d6) de daño psíquico.

Transmutación. La trampa *La tra polimorfo* (CD de salvación 15) sobre la criatura que la haya activado.

Si falla la tirada de salvación, la criatura se convertirá en una rana gigante.

COMPONENTES MATERIALES

Dificultad media

Este rompecabezas podría aparecer en el taller de un mago, en un estudio o en un libro de conjuros. La solución conduce a una contraseña que revela conjuros nuevos o ya conocidos (o a la solución al capítulo 3). Otra opción es que la contraseña pueda usarse para cualquier otra función que encaje en tu historia.

Encuentras un trozo viejo de papel con una lista de conjuros y componentes. Entre las dos listas, también hay garabateadas unas cuantas letras aleatorias. Un mensaje en la parte superior de la página dice "Léelo sin tocar y conjuros ganarás".

Entrega a los jugadores una copia de la ficha del rompecabezas 5 (al final de este capítulo).

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

El estudio del mago está lleno de componentes de conjuros, libros, pociones y diversos hechizos. Aunque los diferentes ministros podrían ayudar a los personajes a resolver el rompecabezas, el único objeto que necesitan es el pergamino. Si se atascan en este rompecabezas, pueden llevarse el pergamino y buscar a alguien que les ayude a resolverlo.

ESTANTERÍAS

Por todo el estudio del mago hay estanterías y cajas llenas de libros, pergaminos y otros suministros. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 12, se percatará de que hay un componente de conjuros sin valor en su po en la lista (como un fragmento de rana, o un pellizco de piel de murciélago).

LISTAS

El pergamino contiene una lista de conjuros y una lista de componentes materiales. Sin embargo, los componentes del lado derecho no concuerdan con los conjuros adyacentes del lado izquierdo. El pergamino en sí no tiene ninguna cualidad mágica, pero la palabra que revela sí podría tenerla.

Los magos y los lanzadores de conjuros pueden identificar los componentes correctos para cualquier conjuro que conozcan, pero deben superar las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) indicadas en la sección "Pruebas de pistas" de más abajo para recordar los componentes materiales de los conjuros que les sean menos familiares.

SOLUCIÓN

Al trazar una línea desde un conjuro hasta su componente material, se tachan las letras que quedan entre las columnas, como se muestra en el diagrama 4.2. Una vez que todos los conjuros están conectados con componentes, las letras sin tocar forman la palabra "preso", que, al pronunciarla en alto con el papel en la mano, hace que aparezcan mágicamente uno o más pergaminos de conjuro (u otro tesoro de tu elección).

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10.

El personaje recuerda hasta tres componentes materiales de conjuros de la lista que actualmente no conoce.

Sabiduría (Percepción) CD 15. El personaje sospecha que el revuelto de letras de la parte central (o cierto número de ellas) probablemente forman una palabra de activación, una contraseña o una pista importante.



LÉELO SIN TOCAR Y CONJURO GANARÁS

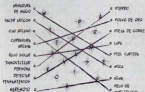


DIAGRAMA 4.2: SOLUCIÓN DEL ROMPECABEZAS COMPONENTES MATERIALES

Sabiduría (Percepción) CD 10. El personaje se percata de que las líneas rectas trazadas entre los conjuros y los componentes materiales tachan algunas de las letras del centro.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Aunque es fácil asociar una lista conjuros y otra de componentes, podrías plantearte crear tu propia versión de este rompecabezas usando emparejamientos de tipos de monstruos y criaturas, planes de existencia y sus habitantes nativos, figuras famosas en una ambientación y su lugar de origen, etc.

REDUCIR LA DIFICULTAD

Si en tu grupo no hay personajes con grandes conocimientos mágicos, una alternativa es añadir cuadros a la estancia o imágenes artísticas en portadas de libros que denoten conexiones entre los conjuros indicados y los componentes. Estas imágenes podrían revelar unas cuantas conexiones entre ellos mismos o reducir la CD de las pruebas de pistas de los rompecabezas.

AUMENTAR LA DIFICULTAD

En vez de usar conjuros comunes con los que los personajes puedan estar familiarizados, una versión más complicada de este rompecabezas podría incluir conjuros perdidos u otros datos que el grupo no tenga modo de conocer. Solo con saltando a expertos, realizando investigaciones o aventurándose más a fondo podrían descubrir las conexiones entre ambas listas.

CUATRO POR CUATRO

Dificultad: media

Este rompecabezas puede ambientarse fácilmente en una mazmorra, un mausoleo polvoriento o un santuario abandonado.



Entrar a una cámara tenuemente iluminada.

Nueve calaveras de enano descansan en un conjunto de baldosas del suelo de 4 x 4 pies, y tallada en un altar de piedra cercano se puede leer la siguiente inscripción:

Valientes guerreros hallaron el destino que
les guardaban los hados.

Su secreto si aún debiera ser desvelado.

Que los cráneos sobre el santuario en el orden correcto
queden, con flechas celestiales para cuatro de nueve.

Resolver este rompecabezas hace que se abra un compartimento secreto en el altar, desvelando un tesoro oculto en su interior. El compartimento no se pueda abrir de ningún otro modo.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Nueve calaveras de enano descansan cerca de un panel de baldosas de 1 pie cuadrado, como se muestra en la ficha del rompecabezas 3 (a línea I de este capítulo). Las columnas y las filas de la cuadrícula están marcadas con las indicaciones I, II o III.

SOLUCIÓN

Los números indicados en cada fila y cada columna denotan cuántas calaveras deben contener. Los personajes deben colocar las calaveras de modo que el número correcto de ellas aparezca en las diferentes filas y columnas, sin dejar de cubrir cuatro de las celdillas. Este rompecabezas tiene varias soluciones posibles, una de las cuales se muestra en el diagrama 4.3.

PRUEBAS DE PISTAS

Los personajes enanos tienen ventaja en las pruebas de característica para conseguir consejos en esta estancia. Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El verso le indica al personaje que cuatro de las calaveras tienen que estar en baldosas con estrellas grabadas.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Es muy probable que las marcas I, II y III alrededor de la cuadrícula denoten cuántas calaveras deben colocarse en esas filas y columnas.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Si uno de los personajes es un enano, podría ser el momento perfecto para traer a colación una trampa familiar. ¿Podrían ser las calaveras de su clan, olvidado ya en el tiempo? ¿Perseñon quizá una de las calaveras a un pariente que habían estado buscando? ¿Y qué creen los jugadores que implica que solo cuatro de las nueve calaveras reciban "lechos celestiales"?



Diagrama 4.3: Solución del rompecabezas. Cuatro por cuatro.

ISLA ILUSORIA

Dificultad: media

Tres dials numéricos cierran una caja, una puerta u otro objeto cerrado. El objetivo de este rompecabezas es adivinar la combinación correcta, ya que no hay cerraduras visibles que forzar.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Los números que aparezcan originalmente en los dials no tienen relevancia alguna. Si los jugadores preguntan, elige los tres dígitos que te parezcan.

Hay dos pistas en un tubo de madera cerrado con un corcho: un mapa de una isla y unas indicaciones.

MAPA

Entrega a los jugadores una copia de la ficha del rompecabezas 4 (al final de este capítulo). Este mapa muestra una isla desconocida con varios lugares de referencia, pero sin explicación alguna de los símbolos empleados.

INDICACIONES

Las indicaciones están escritas en un único pergamino y describen una ruta que siguió un grupo en su búsqueda de un tesoro:

Día 1. Nuestra búsqueda del tesoro perdido comenzó en la ensenada del noroeste, la Cala del Balcón de Viento. Tras descargar todos los elementos necesarios, pusimos rumbo al este hacia el Pico Solitario y luego nos dirigimos al suroeste, pasando Cresta Norte hasta llegar al Quisdelas Palmeras. Según se acercaba la tarde, proseguimos en dirección suroeste hasta Punta Ancla, para luego acampar en las Grandes Dunas.

Día 2. Por la mañana, nos levantamos en las Dunas y nos dirigimos hacia la Cueva del Muerto. Tras hallarla vacía, el grupo continuó hasta el Zigurat Dorado. Avanzando hacia el este, acampamos en las Arenas Remolino.

Día 3. Tras una extraña noche de sueño, nos despertamos el tercer día de nuevo en Punta Ancla, sin recuerdo ni traza alguna de cómo habíamos llegado allí. ¡Las Arenas Remolino debieron de llevarnos allí durante la noche! Bordeamos las Arenas Remolino para alcanzar la Torre Roja, pero seguíamos sin dar con el tesoro. Pensando que tal vez habíamos pasado por alto algo en la cueva, volvimos sobre nuestros pasos. Desde allí, pusimos rumbo a la costa sur para ver si el tesoro estaba en Punta Kraken. Al no hallar nada, volvimos a Punta Ancla. Lo que nos aguardaba allí no se parecía a ningún tesoro que hubiéramos podido imaginar.

SOLUCIÓN

Los personajes que sigan las indicaciones y recorran la senda en el mapa descubrirán tres números: 3, 4 y 8 (diagrama 4.4). Si se giran los dials para que muestren esos números en el mismo orden, el objeto cerrado se abrirá.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de características para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 10. El personaje se fija en la palabra "traza" del texto del dial 3, que le sugiere que hay que dibujar en el mapa.

Sabiduría (Percepción) CD 15. El mapa no tiene textos, lo que indica que los nombres de los lugares importantes no son significativos. Lo importante las posiciones de los osarios respecto a los otros.

Sabiduría (Percepción) CD 10. El hecho de que la expedición durase tres días es significativo, y que hay tres dials.

Sabiduría (Supervivencia) CD 15. El personaje sabe que las indicaciones no representan un modo eficaz de registrar una zona y deduce que deben ofrecer algún tipo de mensaje.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Puedes crear tu propio mapa y las indicaciones que quieras para personalizar este rompecabezas. Si elaboras indicaciones acordes a los enlaces de tu campaña, puedes crear un rompecabezas que se integre perfectamente en la trama de tu aventura, usando además un mapa que los personajes tal vez ya posean. Tu versión del rompecabezas puede contener tantos dígitos e indicaciones como creas conveniente, o podrá emplear letras, símbolos o palabras cortas, en función de la complejidad de tu diseño.



Diagrama 4.4. Solución del rompecabezas en el dial 3.

AUMENTA LA DIFICULTAD

Puedes incrementar el nivel de dificultad de este desafío dividiendo el mapa en fragmentos que haya que descubrir individualmente, o los personajes podrían tener que sondear las indicaciones a alguien que haya explorado personalmente la isla. Mientras el orden de las ubicaciones no cambie, el código será correcto.

OJO DEL CONTEMPLADOR

Dificultad media

Este rompecabezas de mapa es idóneo para dirigir a un grupo a través de una mazmorra por la que vaga un contemplador que no quiere ser molestado. Una serie de pistas llevan a descubrir la palabra "ojo" y los personajes deben determinar cómo atravesar la zona oscura y salvata.

Una sensación de desorientación se apodera de vosotros. De pronto, el entorno no os resulta familiar: todo está envuelto en sombras.

Entre la niebla plomiza aparece un goblin encapuchado con un farol.

"¡Hola, camaradas!", dice el goblin. "Os puedo ayudar a cruzar esto... si resolvéis mis acertijos. No conviene errar el camino, ya que hay ojos por doquier. Debéis resolver los enigmas y mis indicaciones al pie de la letra: obedecer".

El goblin es amistoso y su ofrecimiento es genuino. Se llama Rastrojo (nombre que contiene la palabra ojo), pero solo lo revela si le preguntan. Los personajes se encuentran en un laberinto que emana una oscuridad mágica imposible de disipar. No hay visión capaz de penetrar esta oscuridad y solo el farol del goblin consigue iluminarla. El farol de Rastrojo emite luz con un radio de 5 pies, pero solo mientras el goblin lo sostenga. Se apagará si cualquier otra criatura se apodera de él.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

El laberinto mágico en el que los personajes se encuentran se compone de una serie infinita de cámaras idénticas. Cada cámara cuenta con cuatro pasadizos, cada uno de los cuales situado en un punto cardinal. La guía del goblin plantea a ciertos que pueden conducir a un grupo al o largo del camino que acaba llevando al exterior del laberinto. Cada vez que un grupo pasa por el pasadizo correcto y entra a una nueva estancia, el goblin les ofrece un nuevo acertijo que indica qué dirección deben seguir a continuación. Si cometen un error, los personajes se toparán con un monstruo de tu elección y luego deberán seguir desde su último giro correcto. Si se equivocan tres veces, los integrantes del grupo se encontrarán con el contemplador.



PASILLOS

Los pasillos de este laberinto son de 60 pies de largo y 10 de ancho. Si los personajes se alejan de su guía durante el combate o por cualquier otro motivo, el goblin los animará a volver a seguirlo desde el último lugar correcto.

LOS ACERTIJOS DEL GOBLIN

Al encontrarse con los personajes por primera vez (y tras convencerlos de que no le atacarán), el goblin deja claro que no hay forma de salir del laberinto sin su ayuda. Los personajes pueden determinar si el goblin es sincero en su deseo de ofrecer ayuda superando una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10.

Una vez que el goblin haya captado la atención de los personajes, les planteará el primer acertijo y esperará a que los miembros del grupo se aventuren por el pasadizo que elijan. El goblin se detiene en cada intersección y, o bien plantea el siguiente acertijo (si el grupo ha elegido el camino correcto), o bien evita al monstruo que el grupo encuentra (si el grupo ha elegido mal) y luego conduce a los personajes de vuelta a la última cámara correcta del camino tras el combate.

Los acertijos del goblin y sus respuestas son los siguientes:

- ¿Qué animal tiene los ojos más lejos de la nariz? (Elefante)
- Cuando salgo a pasear, la gente se mete en casa, y mi presencia parece que el ojo del cielo oscurece. (Nube)
- Si por la nieve te cruzas con este animal, es posible que a tu ojo se le pueda escapar. (Oso polar)
- Aunque abras mucho los ojos, no me podrás ver, y es cuando enciendas la luz, me harás desaparecer. (Noche)

- Estoy delgado, pero no en mi mejor momento, y aunque tengo cabeza, de ojos carezco. (Esqueleto)
- A veces te hago sentir mierda, otras, sentirte bien, pero solo si cierras los ojos me verás aparecer. (Sueño)
- Los ojos de este chico casi puedes verlo saltar. Y en sus brebajes a las brujas les encanta verlo flotar. (Sapo)

SOLUCIÓN

La respuesta a cada uno de los acertijos comienza con una letra que indica la dirección que los personajes deberán seguir (N=Norte, S=Sur, E=Este, O=Oeste). El camino que proporcionan las respuestas de estos acertijos discurre por la siguiente ruta: este, norte, oeste, norte, este, sur, sur. Esta ruta hace pasar a los personajes por algunas cámaras más de una vez, lo que es parte necesaria de la magia que les permitirá escapar.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Carisma (Persuasión) CD 15. El goblin proporciona una pista en forma de sinónimo de la respuesta del acertijo (por ejemplo, "rosa" para "sapo").

Inteligencia (Investigación) CD 10. Trae un cuantioso acertijo contestado correctamente: en un personaje se percata de que todas las respuestas están relacionadas con ojos.

Sabiduría (Percepción) CD 15. Una vez ofrecidas una o más respuestas correctas, el personaje se da cuenta de que cada una de ellas se corresponde con un punto cardinal.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Los personajes pueden persuadir fácilmente al goblin de que se una al grupo. ¿Qué otros secretos conoce el goblin? ¿Tiene algún interés oculto en ayudar a los personajes a encontrar su libertad? ¿Y por qué sigue dentro del laberinto si sabe cómo salir de él? Este guía podría deparar alguna que otra sorpresa.

SOLO MIEMBROS

Dificultad: media

Un club secreto, una reunión de sectarios o un gremio de ladrones requiere una contraseña para entrar. En este rompecabezas, quienes custodian una determinada puerta son tan reservados que cambian la contraseña constantemente, temiendo que alguien pueda haberse infiltrado entre sus miembros.

Wes a una figura aproximarse a una puerta de roble con una ventana corrediza. La figura llama y un guardia abre la ventana y dice: "Seis". La figura responde: "Cuatro". El guardia abre la puerta, permitiendo pasar a la figura.

Este edificio parece contar con una única entrada: una puerta de roble con una pequeña ventana corredera. Un guardia abre la ventana y le dice un número aparentemente aleatorio a quien llame a la puerta.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Incluso después de observar el edificio desde todos los ángulos, los personajes solo ven a miembros acceder por esa puerta después de hablar con el guardia.

PUERTA

La puerta es de roble reforzado con barrotes de hierro de 3 pulgadas de ancho. Trece cerraduras de seguridad mantienen protegida la puerta, que además está cerrada con una barra desde el interior, por lo que no hay cerraduras que se puedan forzar desde fuera.

GUARDIA

Durante todo el día y la noche hay un guardia al otro lado de la puerta, y el único modo de hablar con él es a través de la ventana corredera de la puerta. El guardia puede ser cualquier tipo de criatura parlante, como un *asesino*, un *sectario fanático* o un *matón*. Otras opciones más monstruosas podrían ser un *ogro*, un *hombre jabali* o un *aycaloth*.

Si un personaje llama a la puerta, el guardia abre la ventana corredera y suelta un número bruscamente, esperando la respuesta adecuada. El guardia dice un número distinto cada vez que alguien llama. Una respuesta correcta dará acceso a un único personaje, ya que el guardia no permite entrar a más de un miembro a la vez.

Los personajes que den respuestas incorrectas e intenten volver a entrar deberán disfrazarse de algún modo o se les negará la entrada. El guardia solo abre la puerta sin oponer resistencia a quienes dicen la contraseña correcta. Asimismo, dará la voz de alarma si alguien no autorizado trata de abrir o colarse, llamando a seis guardias más para que le ayuden a defender la entrada.

MIEMBROS

Si los personajes siguen observando la puerta, verán a hasta cuatro visitantes más acercarse a ella. Para escuchar a escondidas cada uno de los intercambios, los personajes deben superar una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) en grupo con CD 12 para permanecer ocultos; si la fallan, el visitante se dará cuenta de que lo están observando y hablará en voz baja para que nadie pueda oírle.

Segundo visitante. El guardia abre la ventana y dice: "Doce". El visitante responde: "Cuatro" y se le permite pasar al interior.

Tercer visitante. El guardia abre la ventana y dice: "Diez". El visitante responde: "Cinco" y se le niega el paso.

Cuarto visitante. El guardia abre la ventana y dice: "Seis". El visitante responde: "Cinco" y se le permite pasar al interior.

Quinto visitante. El guardia abre la ventana y dice: "Cero". El visitante responde: "Uno" y se le niega el paso.

SOLUCIÓN

El guardia le dice una cifra a cada miembro que se aproxime a la puerta. Aquí no se trata de ecuaciones matemáticas: la única respuesta válida a un número que diga el guardia es el número de letras de dicho número.

Por ejemplo, el guardia le dice "seis" a un visitante. La palabra "seis" tiene cuatro letras, así que la contraseña en ese caso es "cuatro". En la tabla "Posibles contraseñas" puedes consultar más respuestas que podrían usarse.

POSIBLES CONTRASEÑAS

Número proporcionado	Respuesta requerida
Uno	Tres
Dos	Tres
Tres	Cuatro
Cuatro	Seis
Cinco	Cinco
Seis	Cuatro
Ocho	Cuatro
Nueve	Cinco
Once	Cuatro
Trece	Cinco

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje deduce que lo que conecta los números que intercambian el guardia y los visitantes no es una ecuación matemática.

Sabiduría (Persepicacia) CD 15. El personaje sospecha que la respuesta tiene que ver con la palabra, no con el número.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Parte del desafío de este rompecabezas es que los jugadores puedan en principio que las respuestas facilitadas por los visitantes tienen que ver con una ecuación matemática. Para dificultar la solución, primero tienen que superar sus propias suposiciones. Una versión más sencilla de este rompecabezas podría implicar contar las letras de cualquier tipo de palabra que el guardia diga y responder con ese número. Otra alternativa es tener que responder al guardia con una palabra que tenga el mismo número de letras que el número que este diga; por ejemplo, "cinco" tiene cinco letras, lo que haría que palabras como "banco" o "peine" fueran respuestas válidas. Cuanto más juegue el rompecabezas con números en forma de palabras y menos con los dígitos, más difícil resultará.

TODO LO QUE BRILLA

Dificultad: media

Esta estancia llena de gemitos se puede situar en cualquier mazmorra, finca o edificio con múltiples habitaciones; puede servir tanto de estampa como de lugar donde obtener una recompensa.

Docenas de gemas yacen desperdigadas por el suelo. En medio del tesoro hay una estatua de mármol con las manos unidas frente a sí. En una placa situada en la base de la estatua puede leerse: "Solo un tesoro puede salir de aquí. Si la cruzas con otro, habrás de morir".

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

La estatua, que es inmune a cualquier tipo de daño, representa a Ioun o a otro dios del conocimiento o el orden. Los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 10 podrán identificar la figura representada.

DIAMANTE

La estatua sostiene entre sus manos un diamante, que solo se puede encontrar y recoger una vez resuelto el rompecabezas. Cuando los personajes lo resuelvan, las manos de la estatua se abrirán, permitiendo coger la piedra preciosa. Al cruzar el umbral de la estancia con el diamante, se libera un alma atrapada en forma de espíritu amistoso y agradecido. El espíritu se marcha para dedicarse a sus propios fines, dejando el diamante como recompensa, cuyo valor es de 5000 po.

PIEDRAS PRECIOSAS

Un inventario de la estancia desvela las siguientes gemas desperdigadas por el suelo: un jade, doce ónixes, catorce amatistas, un zafiro, trece rubíes, cinco ámbar, veinte citrinos, diecisiete granates y veintidós cuarzos.

Si un criatura trata de abandonar la estancia con cualquiera de estas gemas, la piedra preciosa desaparece y se libera un espíritu furioso que tenía atrapado dentro. El espíritu se manifiesta en forma de una criatura muerta viviente basada en tu elección, como un fantasma, un espectro o un esqueleto. Cuando los puntos de golpe de esta criatura se reducen a 0, su forma se disipa sin dejar rastro.

ESPIRITUS CON NOMBRE

Los personajes oyen a cada espíritu susurrar su nombre antes de disiparse. Los nombres en sí no tienen importancia, más allá de que deben comenzar por la letra apropiada del alfabeto.

La siguiente lista proporciona los nombres de todos los espíritus prisioneros, cada uno de los cuales comienza por la letra asociada a la gema que le sirve de prisión:

Cuarzo. Ulises, Ulrich, Úrsula, Ulm, Urraca, Umberto, Ulf, Ulf, Ulbrand, Ulmore, Ullingwood, Urban, Ullman, Uster, Usman, Ussin, Ubino, Ugar, Uche, Ulden, Ullano, Ulan, Usai

Granate. Paul, Pam, Plack, Petra, Pax, Pia, Paden, Po, Placey, Pima, Peck, Pablo, Piers, Pom, Peleg, Peet, Patrick

Citrino. Sergio, Sara, Solomon, Saline, Santiago, Seclen, Sira, Solbjerg, Sullaimon, Sven, Swartri,

UN ESPÍRITU ESCAPA DE UNA GEMA.

Svletana, Santiago, Sempronio, Simplicio, Southwest, Supremo, Smith, Stan, Simón Ámbar, Ernest, Esperanza, Elm, Earic, Emily Rubí, Mona, Matthias, Merry, Moon, Medea, Martha, Mami, Moen, Mava, Moloth, Mo, Mia, Miranda Zafiro, Antonio Amatista, Nex, Neville, Norman, Ned, Nadia, Nian, Nero, Nick, Narice, Nava, Nia, Nicol, Nestor, Nera Ónix, Lou, Leela, Lowan, Lannis, Lake, Luke, Leila, Lccan, Luna, Luvia, Lee, Leira Jade, Amanda

SOLUCIÓN

Un inventario de la estancia desvela la presencia de gemas en la cantidad indicada en la tabla "Inventario de gemas". En la tabla verás las gemas en orden alfabético según su nombre; lo importante es no enumerarlas en orden alfabético cuando se las describas a los jugadores para no desvelar ninguna pista de forma accidental.

Cada tipo de gema está asociado a una letra del alfabeto, que se desvela contando desde el principio del alfabeto el número de letras correspondiente al número de gemas de ese tipo. Por ejemplo, como solo hay un cuarzo, esta gema se debe identificar con la primera letra del alfabeto (A), mientras que, al haber catorce amatistas, esta otra piedra preciosa corresponde a la décimo cuarta letra del alfabeto (N).

INVENTARIO DE GEMAS

Gema	Cantidad	Letra
Ámbar	5	E
Amatista	14	N
Citrino	20	S
Cuarzo	22	U

Gema	Cantidad	Letra
Granate	17	P
Jade	1	A
Ónice	12	L
Rubi	13	M
Zafiro	1	A

Una vez ordenadas las gemas por tipo y por orden alfabético, los personajes pueden contar en el alfabeto para descifrar las letras correspondientes a la cantidad de cada piedra preciosa en la estancia, hasta desvelar el mensaje "En la Palena". Cuando un personaje diga esta frase en voz alta, la estatua abrirá las manos, desvelando entre ellas el diamante privilegiante oculto.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. El personaje puede determinar que hay espíritus atrapados en las gemas dispersas por el suelo.

Inteligencia (Religión) CD 10. El personaje sabe que la estatua representa a un dios del conocimiento y del orden y tiene el presentimiento de que el orden de las gemas en la estancia es importante.

Sabiduría (Perspicacia) CD 10. El personaje intuye que el número de cada tipo de gema no es arbitrario.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Este rompecabezas explora cómo usar grupos de objetos para disfrazar un mensaje. Mientras los grupos que usas puedan colocarse siguiendo un orden lógico (como las gemas colocadas en orden alfabético en este rompecabezas), solo tienes que ajustar el número de objetos para que se corresponda con una letra concreta del alfabeto. Otra opción es que sea otro principio el que rija el orden de los grupos. Por ejemplo, unos sepulcros que muestren diferente número de calaveras podrían ordenarse por fecha, o unos montones de libros podrían colocarse según el número de páginas. No es fácil percatarse de este tipo de detalles, así que asegúrate de presentar un acertijo u otro tipo de indicación para asegurarte de que tus jugadores se den cuenta de que se enfrentan a un rompecabezas.

REDUCIR LA DIFICULTAD

Para que este rompecabezas sea más fácil de resolver, un espíritu puede brindar una pista, además de decir su nombre. Sotrocarlo una pista a un espíritu requerirá superar una prueba de Carisma (Persuasión o Intimidación) con CD 15. Puedes dar pistas del tipo "A es la primera letra del abecedario" o "Las gemas, en orden, te ayudarán a entenderlo".

LIBERAR A LOS ESPÍRITUS

Si los personajes no intentan sacar la a gemas de la estancia o pasan demasiado tiempo deliberando, crean un nuevo modo de liberar a los espíritus. Por ejemplo, es posible que un espíritu se libere si un personaje acerca una gema a la estatua o si la tiene en la mano demasiado tiempo.

CANTIDAD EXACTA

Dificultad: difícil

Este rompecabezas supone una elaborada leyenda basada en monedas para cualquier tipo de puerta, cámara escondida u otra barrera.

La puerta está cerrada y no tiene pomo ni picaporte. En su lugar, en ella hay una ranura sobre la que puede leer el siguiente mensaje en un grabador: "Inserta la cantidad exacta". Cerca, hay un cuenco de madera lleno de monedas sobre una mesa también de madera.

En la superficie de la mesa hay grabados nueve recuadros en una cuadrícula de 3 x 3. Colocado a la pata de la mesa hay un pergamino con las siguientes instrucciones:

*Quince por columna, quince por fila;
diagonalmente, la cifra es la misma.*

Pero ten en cuenta para con mismo contar:

que no hay en dos filas la misma cantidad.

*Las monedas del centro en la puerta hay que insertar;
la cantidad exacta para pasar y problemas evitar.*

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

El cuenco de la mesa contiene cuarenta y cinco (45) monedas de oro. Este rompecabezas requiere que se inserte una determinada cantidad de monedas por la ranura de la puerta. Si se deposita una cantidad errónea, se activa una alarma o una trampa de tu elección.

SOLUCIÓN

El diagrama 4.5 muestra cómo dividir las cuarenta y cinco monedas para que en cada recuadro haya una cantidad diferente y que todas las columnas y filas sumen quince.

Los veteranos explican que hay que insertar en la puerta el número de monedas que quedan en el recuadro central. Al insertar exactamente cinco monedas, la puerta se abre.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje se da cuenta de que si las esquinas diagonales suman diez, es mucho más sencillo reflexionar el resto de la cuadrícula.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. El personaje descubre la posición de dos números que no sean la cifra central



Diagrama 4-3. Solución del rompecabezas. Camino exacto

CORREDOR EMBRUJADO

Dificultad: difícil

Muchos espíritus inquisitos permanecen en el mundo porque no pueden soportar dejar nada atrás. En este rompecabezas, dar con la solución también significa ayudar a un alma perdida a encontrar la paz.

Esta sala cuenta con seis alcobas, cada una de ellas numerada del uno al seis. En el suelo de cada alcoba la luz de una vela encendida titila suavemente.

Se escucha un leve gemido procedente de la parte más lejana de la estancia. Allí, apenas visible, flota la aparición de una niña que levita sobre una muleta de trapo tirada. "Nombres, nombres", dice entre sollozos. "Los recuerdo todos menos el que necesito".

El espíritu, Dolores, es una aparición inofensiva que no entrañará combate con el grupo. Si se siente amenazada, se desvanecerá y volverá a aparecer al otro lado de la estancia, sollozando de nuevo.

Cuando alguien se acerca con actitud compasiva, Dolores se lamenta de que no puede coger su muleta hasta decir su nombre en voz alta, que ha olvidado. Y se niega a irse de allí sin la muleta.

Dolores, que solo guarda recuerdos fragmentados de su vida, es incapaz de contestar a muchas preguntas. Le ocurre especialmente con los mensajes asociados con las alcobas de la estancia (en el apartado "Alcobas", más adelante). Aunque Dolores no puede contestar preguntas vagas sobre las pistas de las velas (como "¿A quién se refiere este mensaje?"), puede facilitar los nombres de personas y animales concretos si se le incita a ello. Por ejemplo, si un personaje pregunta directamente "¿Cómo se llamaba tu madre?", Dolores le da la respuesta correcta. También puede deletrear esos nombres, lo que da una pista de que las letras son un factor importante.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Dolores no puede abandonar la estancia y evita las alcobas.

ALCOBAS

La estancia cuenta con seis alcobas, cada una de las cuales tiene un número del 1 al 6 tallado encima. Hay un verso grabado en el muro ITASEFO de cada alcoba que solo se puede leer a la luz de la vela. A continuación detallamos cada uno de los versos, acompañado por una explicación entre paréntesis que no hay que compartir con los jugadores ni con sus personajes:

Verso 1. "No soy su guardiana, si el guardián más; amigo y enemigo él siempre ha sido". (Se refiere al hermano de Dolores, que se llamaba Sam).

Verso 2. "Lo primero que vi sus ojos de color anilana. Mi primer sonido su voz entonando una nana". (Se refiere a la madre de Dolores, que se llamaba Della).

Verso 3. "Perdido sus vidas, las siete al final, y esta fuera ve en la oscuridad". (Se refiere a la gata de Dolores, que se llamaba Fifi).

Verso 4. "Los sarcos de su rostro de él decían que mucho vivió, sus anécdotas eran su amorosa canción". (Se refiere al abuelo de Dolores, que se llamaba Tobias).

Verso 5. "Mestera y guía, sus lecciones asimiló. Conocimientos medidos por las cifras que saqué". (Se refiere a la profesora de Dolores, que se llamaba Johana).

Verso 6. "Adoraba comer bano, como el resto de su cuadrilla; vivía en el mismo espacio que un lechón y una cabritilla". (Se refiere a la jirafa de Dolores, que se llamaba Aloisia).

Cada uno de los versos describe a alguien cercano a Dolores. Cuando los personajes determinan a quién se refiere un verso, pueden preguntarle su nombre concreto a Dolores. Por ejemplo, "¿Cómo se llamaba tu gata?" es una pregunta válida para el verso 3. El espíritu contestará "Fifi" y lo deletreará en voz alta.

VELAS

Cada una de las velas es una sencilla candela de cera de 6 pulgadas de alto. Mientras estén en este espacio, las velas no se consumen ni se pueden apagar.

MULETA DE TRAPO

Si los personajes examinan la muleta de trapo o le preguntan por ella a Dolores, esta desvela la siguiente información:

"Mi muleta conoce las seis: la primera por el primero, la segunda por la segunda, la tercera por la tercera, la cuarta por el cuarto, la quinta por la quinta y la sexta por la sexta"



SOLUCIÓN

Cuando los personajes conocen los seis nombres, deben extraer una letra de cada uno de ellos, como se indica en la tabla "Nombres recordados". El número de la alcoba determina qué letra extraer: por ejemplo, "Alexia" es el nombre asociado al verso de la alcoba 6 y la sexta letra de ese nombre es la A.

NOMBRES RECORDADOS

Alcoba	Nombre	Letra
1	Sam	S
2	Delia	E
3	Fifi	F
4	Tobías	I
5	Johana	N
6	Alexia	A

La muñeca se llama Sefina. Cuando el grupo le dice el nombre a Dolera, esta recoge a la muñeca, dice su nombre y desaparece con ella para descansar al fin en paz. Si quieres que el espíritu revele a alguna información al grupo, como el enclave de un tesoro cercano o un secreto de un espíritu más peligroso, Dolera suurrará el mensaje correspondiente mientras se desvanece.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de características para recibir una pista.

Carisma (Persuasión) CD10. Dolera considera al personaje su amigo. Cuando ese personaje averigua la respuesta de un acertijo, Dolera dice el nombre de la persona de quien se trata sin que haya que pedirlo (por ejemplo, en cuanto el personaje dice "madre" en voz alta, Dolera dice "Delia").

Carisma (Intimidación) CD15. El personaje suelta a Dolera para que le revele información. Esta le cuenta al personaje que recuerda los nombres de las personas y los animales que conoció en vida. Dolera también le dice que es importante deletrear esos nombres correctamente, aunque no sabe explicar por qué.

Inteligencia (Investigación) CD15. El personaje interpreta la cripticapista de Dolera del siguiente modo: "las seis" se refiere a la sexta letra del nombre de la muñeca, que se pueden determinar reuniendo información de los versos de las seis alcobas.

CUATRO ELEMENTOS

Dificultad: difícil

Este rompecabezas podría aparecer en cualquier lugar e y os guardianes sean elemental de tierra, aire, fuego y agua. Si el rompecabezas no se resuelve correctamente, al menos uno de estos elementales guardianes se transforma mágicamente y deja de ser una estatuza para atacar a los personajes.

La puerta se cierra tras vosotros en cuanto entráis en esta sala hexagonal. Cuatro de las paredes están cubiertas de mosaicos y cada uno de ellos representa la fuerza destructiva de uno de los cuatro elementos. Cuatro estatuas de piedra de nueve pies de altura de los diferentes elementos se erigen a lo largo de la pared situada frente de la puerta cerrada. Sobre las estatuas hay una fila de baldosas cuadradas con símbolos triangulares pintados en ellas. Cuatro de estas baldosas se han caído y yacen en el suelo, sobre el que se lee la siguiente inscripción:

Cuatro elementales en piedra atropados,
sus elementos mandaron que fueran destruidos.
Pares e imparos, las baldosas os he colocado
y, si fallas, con su dios te deberás enfrentar.
Un cierto orden las cuatro han de seguir
o vence a uno de cada para la puerta abrir.

Una vez que los personajes entran en la estancia, la puerta se cierra tras ellos. Esta solo se puede abrir completando ese rompecabezas y no hay más salidas.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Los mosaicos, las estatuas y las baldosas se describen a continuación en mayor detalle.

MOSAICOS

Los cuatro mosaicos de las paredes representan lo siguiente:

- Un elemental de agua en forma de una enorme ola arrasa las murallas de una ciudad. En el centro de la imagen hay un triángulo apuntando hacia abajo.



- Un elemental de tierra se cierne sobre un grupo de guerreros. En el pecho lleva tallado un triángulo apuntando hacia abajo con una línea horizontal atravesándolo.
- Un elemental de fuego convierte un poblado en un bosque en pasto de las llamas. En el centro del fuego hay un triángulo apuntando hacia arriba.
- Un elemental de aire cruza volando un cielo tormentoso. Dentro de la nube hay un triángulo con puntas hacia arriba con una línea horizontal atravesándolo.

ESTATUAS

Las estatuas son elementales reales convertidos en piedra mágicamente. La magia que transformó a estos elementales en estatuas va perdiendo fuerza a medida que el patrón de baldosas que los mantiene cautivos se deshace.

BALDOSAS

Si los personajes no vuelven a colocar las cuatro baldosas caídas en la secuencia adecuada, las cuatro estatuas recuperarán su verdadera forma y atacarán al grupo. El plazo exacto de este evento es decisión tuya, pero los personajes deberían contar con tiempo suficiente para intentar resolver el rompecabezas. Los personajes también pueden liberar a los elementales individualmente errando en el orden o la orientación al colocar las baldosas.

La ficha del rompecabezas 6 (al final de este capítulo) ilustra la fila de baldosas que hay en la pared encima de las estatuas. Sin tener que realizar prueba alguna, los

personajes se dan cuenta de que cuatro de las baldosas se han caído cuando la puerta se ha cerrado tras ellos. Si supera una prueba de *Inteligencia* (Conocimiento Arcano) con CD 15, un personaje puede determinar que estas baldosas son lo que mantiene aprisionados a los elementales.

Si se coloca una baldosa en el lugar incorrecto de la fila, el elemental correspondiente queda liberado de su prisión de piedra y ataca. Solo aparece un elemental de cada tipo:

- Si la baldosa mal colocada tiene un triángulo abierto apuntando hacia abajo, se libera el **elemental de agua**.
- Si la baldosa mal colocada tiene un triángulo abierto apuntando hacia arriba, se libera el **elemental de fuego**.
- Si la baldosa mal colocada tiene un triángulo apuntando hacia arriba con una línea horizontal cruzándolo, se libera el **elemental de aire**.
- Si la baldosa mal colocada tiene un triángulo apuntando hacia abajo con una línea horizontal cruzándolo, se libera el **elemental de tierra**.

SOLUCIÓN

Aquí se muestra el patrón correcto completo:



Las baldosas impares forman un patrón recurrente de triángulos abiertos que apuntan alternativamente arriba y abajo. Las baldosas 1, 5, 9 y 13 tienen triángulos apuntando hacia arriba, mientras que las baldosas 3, 7 y 11 tienen triángulos apuntando hacia abajo.

Las baldosas pares muestran un patrón diferente. Las baldosas 2 y 4 apuntan hacia abajo, pero en la primera de ellas hay una línea atravesando el triángulo. Las baldosas 6 y 8 siguen el mismo patrón, pero con los triángulos apuntando hacia arriba. Luego el patrón se repite las baldosas 10 y 12 son idénticas a la 2 y la 4, y la 14 es la misma que la 6.

Resolver el rompecabezas o derrotar a los cuatro elementales hace se abra que la puerta de escape.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de carácterísticas para arrebicar una pista:

Inteligencia (Investigación) CD15. El personaje se fija en las palabras "pares" e "impares" de los versos del suelo de la estancia e intuye que tienen cierta relevancia en relación con las baldosas que faltan.

Sabiduría (Percepción) CD10. El personaje puede deducir qué baldosa corresponde a cada elemental.

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

Intercalar múltiples patronas hace sencillo disfrazarlos. Con esta idea en mente, puedes usar cualquier grupo de símbolos para crear series de patronas todo lo elaboradas que quieras y retar a los jugadores a completar el segmento que falte. Los símbolos de este rompecabezas hacen referencia a los cuatro elementos, pero para plantear tu rompecabezas puedes usar símbolos sagrados, colores, muñecos en un estante o cualquier otro patrón repetitivo.

Al derrotar a un elemental, este podría dejar una gema valiosa, un fragmento de mapa, una pista de otro rompecabezas o algo similar.

AUMENTAR LA DIFICULTAD

Para aumentar la dificultad de este rompecabezas, según un factor en poral: por ejemplo, que haya que resolverlo, cada cinco minutos de tiempo real se libere un elemental.

También puedes aumentar la dificultad haciendo que las estatuas representen genios, en vez de elementales. En tal caso, sustituye a los cuatro elementales por un *dao*, un *djinni*, un *efreeti* y un *marid*. Estos genios se ven obligados a atacar a los personajes y no se puede razonar con ellos.

QUÉ HAY DE MENÚ

Dificultad difícil

Los personajes descubren que una popular taberna local es la tapadera de una organización secreta en la que se quieren infiltrar. El nombre de la taberna puede ser el que tú quieras. Una sugerencia es "La Clandestina".

Para poder avanzar en sus pesquisas, los personajes deben descubrir la contraseña correcta a la taberna. Holda Heidrun. Pueden descubrir esta contraseña resolviendo un rompecabezas oculto en el menú de la taberna.

La taberna está atestada de gente contenta disfrutando de su comida y su bebida. Tras la barra, una robusta mujer limpia con un paño su superficie de madera. Alza la mirada al verlos entrar y, con un gesto de la cabeza, os indica dónde hay una mesa vacía antes de centrar su atención en otra cosa. Sobre la mesa hay una copia del menú de la taberna.

Personaliza la taberna y a sus parroquianos como mejor te parezca.

Además de ser la tabernera, Holda Heidrun es la guardiana de muchos secretos. Si los personajes le intentan sacar información, ella les pedirá la contraseña. En caso de desconocerla, Holda no revelará nada trascendente. "Si valga tu peso en cobre, dime la contraseña para ganarte mi confianza", dice.

CARACTERÍSTICAS DEL ROMPECABEZAS

Un leterero en la barra dice que una comida cuesta 1 pp, una jarra de cerveza cuesta 4 pc, un vaso de vino bueno cuesta 1 pp y un botella de vino bueno cuesta 3 pp. El menú que hay en la mesa contiene una lista de especialidades que se sirven en la taberna y detalla el precio de cada una de ellas. El menú es lo único que hace falta para resolver el rompecabezas.

MENÚ

Al leerlo detenidamente, los personajes verán los platos que aparecen en la tabla "Opciones del menú" en el orden especificado.

OPCIONES DEL MENÚ

Elemento	Precio
Criadillas friteadas al jerez	12 pc
Ragú de conejo	1 pc
Aros de queso y cebolla con cerveza	7 pc
Tucha y huremus de berenjena	9 pc
Guiso especial de pescado	6 pc
Traserade jabal con patatas	9 pc
Dátiles flambeados	11 pc

SOLUCIÓN

Hay que ordenar los elementos del menú en orden alfabético y luego tomar de cada nombre la letra correspondiente a la posición indicada por su precio,

COMIDA	1 pp
CERVEZA	4 cp
Вино, пиво	1 pp
, BOTELLA	3 pp



como se muestra en la tabla "Solución de Qué hay de menú". Al juntar las siete letras se forma la contraseña: quimera.

SOLUCIÓN DE QUÉ HAY DE MENÚ

Opción[precio]	Letra
Aros de queso y cebolla con cerveza (7 pc)	Q (7. ^a letra)
Trucha y hummus de berenjena (9 pc)	U (9. ^a letra)
Criadillas fileteadas al jerez (12 pc)	I (12. ^a letra)
Dátiles flameados (11 pc)	M (11. ^a letra)
Como especial de pescado (6 pc)	E (6. ^a letra)
Ragú de conejo (1 pc)	R (1. ^a letra)
Travesa de jabali con patatas (3 pc)	A (3. ^a letra)

Los personajes pueden adivinar la contraseña sin poner antes las opciones del menú en orden alfabético. Cuando tengan las siete letras, deberán resolver el anagrama para obtener la contraseña.

Decírtela contraseña correcta a Holda permite acceder a todos los secretos que guarda, así como combustible para la siguiente aventura de los personajes.

PRUEBAS DE PISTAS

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Carisma (Intimidación o Persuasión) CD15.

El personaje convence a Holda para que le suene la siguiente pista: "Cuenta bien tus monedas, que tenemos siete opciones en el menú para elegir".

Destreza (Sigilo) CD 15. El personaje se mezcla entre la multitud para escuchar a escondidas lo que dicen en otra mesa y oye a los clientes comentar que debe de haber un error en el menú porque los precios son un poco rancia y se quejan de que los platos no están ordenados por orden alfabético.

Inteligencia (Historia) CD 15. El personaje recuerda historias de que, antiguamente, se usaban las tabernas para transmitir mensajes secretos usando elementos comunes a los que cualquiera tenía acceso, como los menús.

Sabiduría (Percepción) CD15. El personaje se da cuenta de que los precios del menú no tienen demasiado sentido. Por ejemplo, ¿por qué hay tanta diferencia de precio entre el ragú de conejo y los dátiles flameados?

PERSONALIZACIÓN DEL ROMPECABEZAS

"Quimera" podría no ser la contraseña, sino más bien una referencia a algo o alguien de la taberna. Los personajes que resuelvan el rompecabezas y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15 podrían percatarse de la presencia de otro cliente con un broche en la capa en forma de quimera, o ver un escudo adornado con una quimera colgado en una pared que esconde una puerta secreta. Solo tras hablar con el cliente o ver qué hay al otro lado de la puerta secreta los personajes obtendrán la verdadera contraseña, que puede ser la que tú prefieras.

Se puede fácilmente cambiar la palabra "quimera" por cualquier otra intercambiando los platos del menú, eligiendo diferentes letras dentro de cada nombre y ajustando los precios en consecuencia.

REDUCIR LA DIFICULTAD

Otros clientes de la taberna pueden proporcionar más pistas al hablar entre ellos en lugares donde los personajes puedan escucharlos sin que se den cuenta. Un cliente podría decir, por ejemplo, "En esta posada son cada vez más careros. Con tantos platos tan distinguidos, me sorprende que no cobren una peca de cobre por letra".

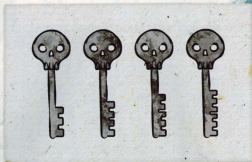
También podría ser que una camarera solicite se apadase de los personajes y les hiciera repasar las diferentes opciones del menú en orden alfabético para que no tengan que ordenar el anagrama (aros de queso y cebolla con cerveza, trucha y hummus de berenjena, criadillas fileteadas al jerez, dátiles flameados, como especial de pescado, ragú de conejo y travesa de jabali con patatas). Incluso podría recomendarles a los personajes: "empezad por los aros de queso y cebolla con cerveza y continuad desde ahí".

FICHAS DE LOS ROMPECABEZAS

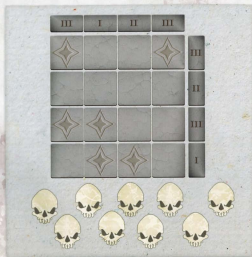
FICHA DEL ROMPECABEZAS 1: PASOS TEMERARIOS

O	L	S	T	Y	A	A	R	A	S	M	N
C	L	E	R	L	C	I	I	B	Z	A	O
J	J	N	A	X	W	G	X	J	U	G	I
I	A	C	N	I	A	A	O	U	X	I	C
L	I	A	S	M	G	M	M	R	B	A	A
U	C	N	M	N	L	A	W	A	A	I	N
C	N	T	U	R	G	S	M	C	A	I	I
I	A	A	T	I	J	G	Z	I	Z	W	V
O	M	M	A	I	G	A	M	O	Q	S	I
N	O	I	C	A	R	U	J	N	O	C	D
I	R	E	I	M	A	G	I	A	Y	T	A
S	G	N	O	I	C	A	C	O	V	E	I
M	I	T	N	T	G	I	H	O	B	M	L
O	N	O	B	J	R	N	Q	Y	H	H	Q

FICHA DEL ROMPECABEZAS 2: LLAVES MAESTRAS



FICHA DEL ROMPECABEZAS 3: CUATRO POR CUATRO



FICHA DEL ROMPECABEZAS 4: ISLA ILUSORIA

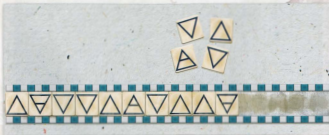
TIENES PERMISO PARA FOTOCOPIAR ESTA PÁGINA PARA USO PERSONAL.



LÉELO SIN TOCAR Y CONJUROS GANARÁS

ARMADURA DE MAGO	W	• HIERRO
HACER ANTIOS	P	• POLVO DE ORO
OJO ARCANO	T	• PIEZA DE COBRE
CERRADURA ARCANO	E	• LUPA
RAYO SOLAR	F	• PIEL CURTIDA
INMOVILIZAR PERSONA	V	• MICA
DETECTAR PENSAMIENTOS	K	• AGUA
MAREMOTO	O	• PELO DE MURCIÉLAGO
	A	
	L	
	M	
	S	
	E	
	E	

FICHA DEL ROMPECABEZAS 6: CUATRO ELEMENTOS



¿QUÉ MARAVILLOSA HECHICERÍA ES ESTA?

La maga Tasha, cuyas grandes obras incluyen el conjuro *Risa repulsiva de Tasha*, ha ido recopilando de aquí y allá retazos de valiosa sabiduría a lo largo de su ilustre carrera de aventurera. Como a sus enemigos no les haría ninguna gracia que sus codiciados secretos se difundiesen por el multiverso, Tasha, con toda la intención de provocarlos, ha decidido reunir y codificar estos fragmentos para enriquecimiento de todos.

Este libro también integra las opciones de reglas para todas las clases de personajes que contiene el *Manual del Jugador*, incluidas nuevas subclases. Una incorporación adicional es la clase artífice, maestros de las invenciones mágicas. Y esta sabrosa mezcla de nuestra bruja no estaría completa sin sus nuevos artefactos, opciones de libro de conjuros, conjuros para monstruos y personajes de jugadores, tatuajes mágicos, patrones de grupo y otras deliciosas sorpresas.

Como Tasha nunca ha tenido reparos en compartir sus avezados conocimientos, este libro está plagado de reflexiones de la archimaga sobre todo tipo de temas, desde sus rivales en el mundo de la hechicería hasta la naturaleza del multiverso. ¡En las siguientes páginas, nos ofrece una degustación del gran poder que aguarda por doquier a aquellos de espíritu aventurero!

Para usar con la quinta edición
del *Manual del Jugador*, el *Manual de Monstruos*
y la *Guía del Dungeon Master*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6779-7



39,99 €

Printed in China/Impreso en China
C78781050 SP