



Movimientos Básicos

Atacar

Cuando atacas a un enemigo cuerpo a cuerpo, tira +FUE. Con 10+ haces daño al enemigo y esquivas su ataque. Puedes elegir hacer +1d6 de daño exponiéndote al ataque del enemigo. Con 7-9, haces daño al enemigo y el enemigo hace un ataque contra ti.

Disparar

Cuando apuntas y disparas a un enemigo con un arma de rango, tira +DES. Con un 10+ haces un disparo limpio y haces tu daño. Con 7-9 elige uno de los siguientes (haces el daño de todas formas):

- Tienes que moverte para disparar poniéndote en peligro (el GM decide)
- Haces lo que puedes: -1d6 daño
- Debes efectuar varios disparos reduciendo tu munición en 1

Desafiar al Peligro

Cuando actúas a pesar de una amenaza inminente o sufres alguna calamidad, elige y describe como reaccionas y luego tira. Si lo haces:

- ...Mediante el uso de fuerza bruta, +FUE
- ...Haciéndote a un lado o actuando rápido, +DES
- ...Soportándolo, +CON
- ...Pensando rápido, +INT
- ...CON tu fortaleza mental, +SAB
- ...Usando carisma y gracia social, +CAR

Con un 10+, sucede lo que describiste y nada más. Con un 7-9, se tropieza, vacila, o estremece: el GM le ofrecerá un resultado peor, alguna dura carga, o una elección incomoda.

Defender

Cuando actúas en defensa de una persona, objeto o lugar bajo ataque, tira +con.

Con un 10+, consigues HOLD 3. Con un 7-9, HOLD 1. Mientras sigas en defensa y ataques a ti o lo que estas defendiendo, puedes gastar HOLD, 1 por 1, para elegir una opción:

- Redirigir un ataque desde lo que estas defendiendo hacia ti
- Reducir a la mitad el efecto del ataque o el daño
- Facilitar el enemigo dándole +1 de ventaja a un aliado.
- Hacerle daño al atacante igual a tu nivel

Consultar Conocimiento

Cuando consultas a tu conocimiento acumulado sobre algo, tira +INT. Con 10+ el GM te dirá algo interesante y útil sobre la situación. Con 7-9 el GM solamente te dirá algo interesante y depende de ti hacerlo útil. El GM puede preguntarte "¿Como sabes eso?" Dile la verdad, ahora.

Discernir Realidades

Cuando estudias de cerca a una situación o persona, tira +SAB. Con 10+ puedes hacerle al GM tres preguntas de la lista a continuación. Con 7-9 sólo una. Consigues una ventaja +1 a la próxima tirada si actúas en consecuencia con las respuestas.

- ¿Que paso aquí recientemente?
- ¿Que va a pasar?
- ¿Que debería estar buscando?
- ¿Que hay aquí que me sea útil o valioso?
- ¿Quien esta realmente a cargo aquí?
- ¿Hay aquí algo que no sea lo que parece?

Parlamentar

Cuando tienes "palanca" sobre un personaje del GM y lo manipulas, tira +CAR. La palanca es algo que El necesita o quiere. En un éxito te pide algo y hace algo si le prometes cumplir. Con 7-9, necesitará alguna garantía concreta de tu promesa, en ese momento.

Ayudar o interferir

Cuando ayudas u obstaculizas a alguien que tiene un vínculo contigo, Tira +vínculo. Con un 10+ toman +1 o -2, a tu elección. En un 7-9 también te expones al peligro, retribución, costo.

Ultimo aliento

Cuando te mueres echas un vistazo a lo que hay mas allá de las Puertas Negras de Reino de la Muerte (el GM lo describe). Luego tiras los dados (solamente tiras los dados, +nada -sí, la muerte no le importa que tan fuerte o frío seas). En un 10 + engañas a la muerte - estas en una mala posición pero todavía estás vivo. En un 7-9 la muerte te ofrecerá un trato. Tómallo y estabilízate o recházalo y cruza las Puertas Negras hacia a cualquier destino que te espere. En un fallo, tu destino está sellado. Estás marcado como propiedad de la Muerte y cruzaras el umbral pronto. El DJ te dirá cuándo.

Carga

Cuando te mueves llevando un peso menor o igual a tu capacidad máxima de carga estas bien, cuando la superes por 1 o 2 puntos tienes un penalizador -1. Cuando la carga sea mayor a eso tienes la opción de dejar caer las cargas excedentes para tirar con un penalizador -1 o fallar automáticamente.

Hacer campamento

Cuando descansas en un campamento consumes una ración. Si están en un lugar peligroso deben decidir el orden de vigia. Si tienes suficiente XP puedes subir de nivel. Cuando te despiertas de por lo menos un par de horas ininterrumpidas de sueño te curas daño igual a la mitad de tus máximos PG.

Hacer Guardia

Cuando estas de vigia y algo se acerca al campamento tira +SAB. Con un + 10 eres capaz de despertar al campamento y preparar una respuesta, el campamento tiene +1 de ventaja en la próxima tirada. Con un 7-9 reaccionas un poco tarde, el campamento está despierto, pero no ha tenido tiempo para prepararse. Tienen las armas y armaduras puestas, pero nada más. En un fallo, cualquier cosa que este acechando fuera de la luz de la fogata cae sobre ti.

Emprender un viaje peligroso

Cuando viajas a través de territorio hostil, elige uno de los miembros del grupo para actuar como guía, uno para hacer reconocimiento del terreno(explorador), y uno para ser líder (el mismo personaje no puede tener dos puestos). Si el grupo no tiene suficientes miembros o elige no asignar un puesto, trátalo como si hubiera sacado un 6. Cada personaje con un puesto debe hacer una tirada +SAB. En un 10 + el líder reduce el número de raciones necesarias por uno, el guía reduce la cantidad de tiempo que se tarda en llegar (el GM dirá cuánto)y el explorador se dará cuenta de cualquier problema lo suficientemente rápido como para poder conseguir ventaja sobre él. En un 7-9 cada uno realiza funciones en su puesto de trabajo como se esperaba: consumen raciones normalmente, el viaje dura tanto como era de esperar, no se tiene ventaja sobre el grupo en caso de enfrentamiento, pero el grupo no consigue ventaja sobre ellos tampoco.

Subir de Nivel

Cuando tienes un tiempo de descanso (horas o días) y XP igual (o mayor que) tu nivel actual + 7, resta tu nivel + 7 a tu total de XP, aumenta el nivel en 1, y elige un nuevo movimiento avanzado de tu clase. Si eres el Hechicero, también añade un nuevo hechizo

Elige una característica y aumentala en 1(recuerda ajustar el modificador para reflejar la nueva puntuación.) Cambiar tu Constitución aumenta tus máximos y actuales PG. Las puntuaciones de característica no puede subir más de 18.

Fin de Sesión

Cuando llegue el final de una sesión, elige uno de tus vínculos que creas resueltos(porque estuviera completamente explorado, que no siga siendo relevante,u otro motivo). Preguntale a al jugador con el que tienes el vínculo si esta de acuerdo con la resolución. Si acepta, marca XP y crea un nuevo vínculo con quien quieras.

Una vez que los vínculos fueron actualizados, mira a tu alineamiento. Si cumpliste por lo menos una vez en esta sesión, marca XP. Después, respondan a estas tres preguntas en grupo:

¿Aprendimos algo nuevo e importante sobre el mundo?

¿Hemos superado un monstruo notable o enemigo?

¿Hemos saqueado un tesoro memorable?

Por cada respuesta "sí" todos marcan XP.

Juerga

Cuando regresas triunfante y haces una gran fiesta, gasta 100 monedas y tira agregando un bonificador + 1 por cada 100 monedas adicionales gastadas. En un 10 + eliges 3 opciones de la lista. En un 7-9 elige 1. En un fallo, todavía puedes elegir 1, pero las cosas se pondrán realmente fuera de control.

- Te haces amigo de un NPC útil
- Escuchas rumores sobre una oportunidad
- Consigues información útil
- Ya no estas enmarañado, hechizado o engañado.

Suministros

Cuando vas a comprar algo fácilmente disponible en el asentamiento en el que estás, puedes conseguirlo a precio de mercado. Si es algo especial, que no está normalmente disponible aquí o no común, tira +CAR. Con un + 10 encuentras lo que buscas a un precio justo. Con un 7-9 que tendrás que pagar más o conformarte con algo similar.

Recuperación

Después de un día de descanso en un lugar comodo y seguro, recuperas todos tus PG. Después de tres días de descanso te quitas una debilidad a tu elección. Estando bajo el cuidado de un sanador (mágico o no) se puede quitar una debilidad por cada dos días de descanso en vez de tres.

Reclutar

Cuando das a conocer que estás reclutando ayudantes, tira el dado. Si informas ...

... Que la paga es generosa, agregas +1

... Lo que vas a hacer, agregas +1

... Que van a obtener una parte de lo que encuentren, agregas +1

Si tienes una reputación útil por estos lugares agregas un +1 adicional. En un 10 + Tienes para elegir entre un número de candidatos calificados, sin penalización por descarte. En un 7-9 te conformas con alguien cercano o lo descartas. En un fallo alguien influyente y/o poco adecuado declara que les gustaría venir (un joven idiota, un tiro al aire, o un enemigo encubierto, por ejemplo). Puedes llevarlos y asumir las consecuencias o descartarlos. Si descartas candidatos tendrás un -1 en la próxima tirada de Reclutar.

Ordenes de arresto pendientes

Cuando regresas a un lugar civilizado en el que has causado problemas antes, tira +CAR. En un acierto, todo el mundo te reconoce y sabe lo que hiciste. En un 7-9, todo lo anterior, y además el GM elige una complicación:

- La policía local tiene una orden de arresto en tu contra
- Alguien ha puesto precio a tu cabeza
- Alguien importante para ti fue perjudicado, como resultado de sus acciones

Reforzar

Cuando pasas tiempo libre estudiando, meditando o practicando, ganas preparación. Si te preparas una semana o dos, ganas preparación 1. Si te preparas un mes o más, ganas preparación 3. Puedes gastar 1 preparación para sumar +1 a cualquier tirada. Puedes gastar 1 preparación por tirada como máximo.

Movimientos Especiales

Nombre

Apariencia

Elfo: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir
Humano: Baldrick, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte,
Lily, Ramonde, Cassandra

Elige uno de cada fila:
Ojos Sabios, Ojos Feroces, Ojos Alegres
Cabellos estrafalarios, cabellos despeinados, gorro elegante
Ropas finas, ropas de viaje o ropas de pobre.

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabiduría	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño



Armadura



PG



Tus PG max son 6+Constitución

Alineamiento Bueno

Desempeñar tu arte para ayudar a alguien más

Neutral
Evitar un conflicto o calmar una situación tensa.

Caótico
Estimular a otros a tomar una acción decisiva sin planearla.

Raza Elfo

Cuando entres a algún lugar importante puedes preguntarle al DJ algún hecho en la historia de ese lugar.

Humano
Cuando ingreses a un asentamiento civilizado, alguien que respete la costumbre de la hospitalidad a los juglares, te tomarán como su invitado.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
Esta no es mi primera aventura con _____.
Cantaba historias de _____ mucho antes de conocerlo en persona.
_____ Es a menudo la víctima de mis bromas.
Estoy escribiendo baladas con las aventuras de _____.
_____ me ha confiado un secreto.
_____ no confía en mí, y por una buena razón.

Movimientos Iniciales

Arte arcano (Cha)
Cuando **conviertes a una actuación en un hechizo básico**, elige un aliado y un efecto:
• Cura 1d8 de daño
• +1d4 en la próxima tirada de daño.
• Sus mentes se liberan de un encantamiento
• La próxima vez que alguien asiste al objetivo con una tirada de *Ayudar* exitosa, el objetivo obtiene +2 en vez de +1.
Después tira +CAR. Con 10+, El aliado consigue el efecto elegido. Con 7-9, Tu hechizo todavía funciona, pero atraes atención no deseada o tu magia reverbera hacia otros objetivos afectándolos también, el DJ decide.

Conocimiento de bardo
Elige un área de experiencia:
• Hechizos y Magias
• Muertos y No-muertos
• Grandes Historias del Mundo Conocido
• Un Bestiario de Criaturas Inusuales
• Las Esferas Planares
• Leyendas de los Héroes del Pasado
• Dioses y Sus Sirvientes

Cuando **encuentres por primera vez una criatura, lugar o objeto importante cubierto por tu conocimiento de bardo** puedes hacerle al DJ una pregunta sobre eso y el va a responder con la verdad. Luego el DJ puede preguntarte en que historia, leyenda o canción escuchaste esa información.

Abierto y Encantador
Cuando **hablas con franqueza con alguien**, puedes hacerle a su jugador una pregunta de la lista a continuación. Ellos responden con la verdad y te hacen una pregunta de la lista, también debes responder con la verdad.
• ¿A quien sirves?
• ¿Que deseas que yo haga?
• ¿Como puedo conseguir que tu _____?
• ¿Que estas sintiendo realmente en este momento?
• ¿Que es lo que mas deseas?

Un puerto en la tormenta
Cuando **vuelvas a un asentamiento civilizado que hayas visitado anteriormente**, dile al DJ cuando estuviste ahí por ultima vez. El te dirá como cambio desde ese entonces.



El Bardo

Nivel
XP

Equipamiento

Tu carga máxima es de 9+**FUE**. Llevas raciones (1 peso, 5 usos).

Elige un instrumento:

- La mandolina de tu padre, reparada.
- Una flauta fina, un regalo de un noble.
- La gaita con la que cortejaste a tu primer amor.
- Un cuerno robado.
- Un violín, nunca antes tocado.
- Un libro de canciones escrito en una lengua olvidada.

Elige tus ropas:

- Armadura de cuero(1 armadura, 1 peso)
- Ropas ostentosas(0 peso)

Elige tu armamento:

- Rapier de duelo (Cuerpo a cuerpo, Precisa, 2 peso)
- Arco desgastado (Rango corto, 2 peso), Carcaj con flechas (3 municiones, 1 peso), y espada corta (cuerpo a cuerpo, 1 peso)

Elige uno:

- Equipo de aventurero(1 Peso)
- Vendas(0 peso)
- Pipa y tabaco de mediano (1 Peso)
- 3 monedas

Movimientos avanzados

Cuando ganas un nivel desde 2 a 5, Elige entre estos movimientos:

Canción Sanadora

Cuando curas con Arte Arcano. Curas +1d8 de daño.

Cacofonía viciosa

Cuando otorgas daño adicional con Arte Arcano, otorgas un +1d4 extra de daño.

Esto llega hasta once

Cuando desatas una actuación feroz(un solo de laúd genial, ráfaga de golpes de tambor, o alguna danza interpretativa confusa) elige a un objetivo que pueda escucharte y tira + CAR.

Con un 10+ el objetivo se confunde y ataca a su aliado mas cercano en rango

Con 7-9 También ataca a su aliado pero atraes su atención e ira.

Aullido Metálico

Cuando **gritas con gran fuerza o tocas una nota demoledora** elige a un objetivo y tira +CON.

Con 10+ el objetivo recibe 2d6 de daño y queda ensordecido por unos minutos.

Con 7-9 También haces daño al objetivo, pero esta fuera de control: el DJ va a elegir a un objetivo adicional cercano.

Con Una Pequeña Ayuda de Mis Amigos

Cuando *Ayudes* exitosamente a alguien tienes+1 a tu próxima tirada.

Tonos Sobrenaturales

Tu Arte Arcano es fuerte. Eliges dos efectos en vez de uno.

Esquiva de Duelista

Cuando *Atacas*, obtienes +1 armadura a la próxima tirada.

Embauco

Cuando parlamentas con alguien, con 7+ También tienes +1 a la próxima tirada con ellos.

Aficionado Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como el mas bajo requerido para elegir el movimiento.

Iniciado Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como el mas bajo requerido para elegir el movimiento.

Cuando ganas un nivel entre 6-10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Coro Sanador

Reemplaza: Canción sanadora

Cuando curas con Arte Arcano. Curas +2d8 de daño.

Estallido vicioso

Reemplaza: Cacofonía Viciosa

Cuando otorgas daño adicional con Arte Arcano, otorgas un +2d4 extra de daño.

Cara inolvidable

Cuando te encuentras con alguien a quien haz conocido anteriormente (tu eliges) y pasado un tiempo sin ver, tienes +1 en la primer tirada que hagas contra el.

Reputación (Car)

Cuando te encuentras por primera vez con alguien que ha escuchado canciones sobre ti, tira +CAR. Con 10+, Dile al DJ dos cosas que escucho sobre ti. Con 7-9, Dile al DJ una cosa que escuchó sobre ti, y el DJ dirá otra.

Acordes Sobrenaturales

Reemplaza: Tonos Sobrenaturales

Cuando usas Arte Arcano eliges dos efectos. También elige cual de esos dos efectos se duplicará.

Oído para la magia

Cuando escuchas a un enemigo lanzar un hechizo el DJ te dirá el nombre del hechizo y sus efectos. Toma +1 a la próxima tirada cuando actúes consecuentemente con las respuestas.

Taimado

Cuando uses *Abierto y Encantador* también puedes preguntar "¿De que forma eres vulnerable a mi?" El sujeto no puede hacerte esta pregunta.

Bloqueo de Duelista

Reemplaza: Esquiva de duelista

Cuando atacas, obtienes +2 armadura a la proxima tirada.

Estafa

Reemplaza: Embauco

Cuando parlamentas con alguien, con 7+ También tienes +1 a la próxima tirada con ellos, y hazle una pregunta que responderá con la verdad.

Maestro Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como el mas bajo requerido para elegir el movimiento.

Nombre




Apariencia

Enano: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya
Humano: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

Elige uno de cada fila:
 Ojos amables, ojos penetrantes, ojos tristes
 Tonsura, cabello extraño, pelado
 Túnicas, Hábito, traje.

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	destreza	Constitución	Inteligencia	Sabidura	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño  Armadura  PG  Actuales MAX
 Tus PG max son 6+Constitución

Alineamiento

- Bueno
Ponerte en peligro para curar a otro.
- Legal
Ponerte en peligro siguiendo los preceptos de tu iglesia o dios.
- Maligno
Lastimar a otro para demostrar la superioridad de tu iglesia o dios.

Movimientos Iniciales

- Deidad
 Sirves y adoras a una deidad que te otorga la habilidad de lanzar hechizos. Dale un nombre (tal vez Helferth, Succellus, o Zorica): _____ y elige un dominio:
- Curación y restauración
 - Conocimiento y cosas ocultas
 - Conquista sangrienta
 - Los caídos y olvidados
 - Civilización
 - Lo que yace debajo

Raza

- Enano
Eres uno con la piedra. Cuando entras en comunión recibes una versión especial de *Palabras de los Mudos* que solo funciona sobre piedra.
- Humano
Tu fe es diversa. Eliges un conjuro de Hechicero. Lo obtienes y lo lanzas como si fuera de clérigo.

Elige un precepto de tu religión:

- Tu religión predica la santidad del sufrimiento, Agregar Petición: Sufrir
- Tu religión es cultista e insultar, Agregar Petición: Conseguir secretos
- Tu religión tiene importantes sacrificios rituales, Agregar Petición: Ofrenda
- Tu religión cree en el juicio por combate, agregar Petición: Victoria personal

Guía Divina

Al realizar una petición a tu deidad según el precepto de tu religión, se te concede un cierto conocimiento útil o bendición relacionada con el dominio de tu deidad. El DJ te dirá qué.

Comunión

Cuando pasas tiempo sin interrupciones(una hora o mas) en silenciosa comunión con tu deidad, tu:

- Pierdes todos los hechizos que tenías.
- Consigues una cantidad de hechizos a tu elección cuyos niveles sumados no superen a tu propio nivel+1. Ninguno de los hechizos elegidos puede ser mayor a tu propio nivel.
- Preparas tus Oraciones, las cuales no cuentan para tu cantidad máxima de hechizos a elegir.

Lanzar un Hechizo

Cuando lanzas un hechizo otorgado por tu deidad, Tira+SAB.

- * 10+: se ha lanzado exitosamente y tu deidad no lo revoca de tu lista. Puedes volver a lanzarlo.
- * 7-9: el hechizo es lanzado pero elige uno:

- Llamas la atención o te pones en peligro. El DJ te dirá como.
 - Tus hechizos te distancian de tu deidad, tienes -1 a lanzamiento de hechizos hasta tu próxima comunión,
 - El hechizo se remueve y no lo puedes volver a lanzar hasta que lo agregues en la próxima comunión.
- Nota que mantener hechizos del tipo Sostenido agrega penalizaciones al lanzamiento.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:

_____ ha insultado a mi deidad; No confió en él
 _____ es una persona buena y creyente; Confío en él implícitamente.
 _____ esta en constante peligro, voy a mantenerlo a salvo.
 Quiero convertir a _____ a mi fe.

Expulsar Muertos Vivientes

Expulsar Muertos Vivientes

Cuando mantienes tu símbolo en alto y pides protección a tu deidad, tira+SAB. * Con 7+, mientras mantengas el símbolo y sigas rezando, ningún muerto vivo se acercará. *Con 10+, no-muertos inteligentes son momentáneamente aturridos por tu dios y no-muertos no inteligentes huyen. La agresión rompe el efecto y pueden actuar normalmente. no-muertos inteligentes, vampiros y otros, todavía pueden encontrar maneras de golpearte desde lejos. Así de listos son.

Equipamiento

Tu carga máxima es de 10+FUE. Llevas raciones (1 peso, 5 usos) y un símbolo divino, descríbelo (peso 0). Elige Tus defensas:

- Cota de mallas (1 armadura, 1 peso)
- Escudo (+1 armadura, 2 peso)

Elige tu armamento:

- Martillo de guerra (Cuerpo a cuerpo, 1 peso)
- Maza (cuerpo a cuerpo, 1 peso)
- Cetro(cuerpo a cuerpo, dos manos, 1 peso) y vendas

Elige uno:

- Equipo de aventurero(1 peso) y raciones (1 peso, 5 usos)
- Poción de curación (0 peso)

Movimientos Avanzados

Cuando ganas un nivel entre 2 y 5, Elige entre estos movimientos:

El elegido

Elige un conjuro. Lo obtienes como si fuera de un nivel inferior.

Vigorizar

Cuando curas a alguien también consigues +2 de ventaja al próximo daño.

Las balanzas de la vida y la muerte

Cuando alguien muere en tu presencia, tiene un +1 a la tirada de *Último Aliento*

Serenidad

Cuando lanzas un conjuro ignoras el primer penalizador -1 por hechizos que mantengas.

Primeros auxilios

Curar heridas leves es una Oración para ti, y no cuenta para el límite máximo de conjuros.

Intervención Divina

Cuando entras en comunión consigues 1 hold y pierdes cualquier hold previo. Gasta ese hold cuando tu o tus aliados reciban daño para llamar a tu deidad y intervenga de alguna forma física (una súbita ráfaga de viento, una caída, una explosión de luz) y negar el daño.

Penitente

Cuando recibes daño y abrazas al dolor, puedes tomar +1d4 de daño (ignorando armadura). si lo haces, tienes +1 de ventaja a lanzamiento de conjuros.

Energizar

Cuando lanzas un hechizo, con un 10+ tienes la opción de elegir de la lista de 7-9. Si lo haces, puedes elegir una de estas opciones:

- El efecto de hechizo se duplica
- Los objetivos del hechizo se duplican

Letanía de guía

Cuando sacrificas ofrendas de valor a tu deidad y rezas por guía, tu deidad te dice lo que deberías hacer, si lo haces marca experiencia.

Protección divina

Cuando no usas ninguna armadura o escudo consigues 2 puntos de armadura.

Sanador devoto

Cuando curas a algún otro añades tu nivel a la cantidad de daño curado.

Cuando ganas un nivel entre 6-10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Ungido

Requiere: El elegido

Elige otro conjuro en adición al que elegiste en "El elegido". Lo consigues como si fuera un nivel inferior.

Apoteosis

Una vez, después de obtener este movimiento, la próxima vez que pases un tiempo rezando de la forma apropiada a tu dios, elige una característica asociada a tu deidad (garras, alas de plumas de zafiro, un tercer ojo que todo lo ve, etc). Cuando terminas de rezar, ganas permanentemente esta característica física.

Segador

Cuando pases un tiempo después del conflicto para dedicarle tiempo a tu deidad y luchar con la muerte. Consigue una ventaja +1.

Providencia

Reemplaza: Serenidad

Ignoras la penalización -1 de dos conjuros que mantengas.

Primero auxilios mayor

Requiere: Primeros auxilios

Curar heridas Moderadas es una Oración para ti, y por lo tanto no afecta a tu límite máximo de hechizos otorgados.

Invencibilidad Divina

Reemplaza: Intervención divina

Cuando entras en comunión ganas 2 hold y pierdes cualquier otro anterior. Gasta un hold cuando tu o tus aliados reciban daño para llamar a tu deidad, que va a intervenir de alguna forma física (una súbita ráfaga de viento, una caída, una explosión de luz) y negar el daño.

Mártir

Reemplaza: Penitente

Cuando recibes daño y abrazas al dolor, puedes tomar +1d4 de daño (ignorando armadura). si lo haces, obtienes +1 de ventaja a lanzamiento de conjuros y agregas tu nivel a cualquier daño producido o sanado con un conjuro.

Armadura divina

Reemplaza: Protección Divina

Cuando no usas armadura o escudo consigues 3 puntos de armadura.

Energizar mayor

Reemplaza: Energizar

Cuando lanzas un hechizo, con un 10-11 tienes la opción de elegir de la lista de 7-9. Si lo haces, puedes elegir una de las opciones a continuación, con un 12+ puedes elegir una de las opciones gratis.

- El efecto de hechizo se duplica
- Los objetivos del hechizo se duplican

Aficionado Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Trata a tu nivel como el mas bajo requerido para elegir el movimiento.

Oraciones

Oraciones

Ganas acceso a todas tus oraciones cada vez que entras en Comunión, no tienes que seleccionarlas y no cuentan para tu asignación máxima de hechizos.

LUZ ORACIÓN

Un objeto que tocas brilla con luz divina y es tan brillante como una antorcha. No emite calor o sonido y no requiere combustible pero se parece a una antorcha común. Tienes control del color de la llama. El hechizo dura mientras el objeto siga en tu presencia.

PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA ORACIÓN

La comida o agua que sostengas en tus manos mientras uses este hechizo es consagrada a tu deidad. Adicionalmente la comida se considera bendita (o impía) y se purifica de cualquier deterioro mundano.

ORIENTACIÓN DIVINA ORACIÓN

El símbolo de tu deidad aparece ante ti y te indica el curso de acción que tu deidad tomaría, después desaparece. El mensaje es solo a través de gestos, la comunicación a través del hechizo es severamente limitada.

Hechizos de 1er nivel

BENDECIR NIVEL 1 *SOSTENIDO*

Tu deidad sonrío a la persona que bendigas en combate. Obtienes un +1 a las tiradas mientras la batalla continúe y sigan combatiendo. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

CURAR HERIDAS LEVES NIVEL 1

Con tu toque las heridas y huesos rotos dejan de doler. Curas 1d8 de daño a un aliado.

DETECTAR ALINEAMIENTO NIVEL 1

Cuando lanzas este hechizo elige un alineamiento: Bueno, Maligno o Neutral. Uno de tus sentidos es por un momento capaz de detectar ese alineamiento. El DJ te dirá que hay que sea del alineamiento elegido en ese lugar.

CAUSAR MIEDO NIVEL 1 *SOSTENIDO*

Elige una criatura que puedas ver y un objeto cercano. El objetivo tiene miedo al objeto mientras tu mantengas el hechizo. La reacción depende del él: correr, entrar en pánico, suplicar, combatir. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

ARMA MÁGICA NIVEL 1 *SOSTENIDO*

El arma que sostienes obtiene +1d4 a daño hasta que disipes el hechizo. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

SANTUARIO NIVEL 1

Recorriendo el perímetro de un área la conviertes en sagrada para tu deidad. Mientras permanezcas en el área eres alertado en cualquier momento que alguien actúe con malicia dentro del santuario(incluyendo entrar con intención de lastimar). Cualquiera que sea curado dentro del santuario recibe +1d4 PG.

HABLAR CON LOS MUERTOS NIVEL 1 *MUERTE*

Un cadáver conversa contigo brevemente. Responderá a 3 preguntas que le hagas con lo mejor del conocimiento que ganó mientras estaba vivo o después de su muerte.

Hechizos de 3er nivel

REANIMAR A LOS MUERTOS NIVEL 3 *SOSTENIDO*

Invocas a un espíritu hambriento que va a poseer un cadáver reciente y actuar para ti. Esto crea a un zombie que sigue tus ordenes lo mejor que pueden sus limitadas habilidades. Trata al zombie como un personaje con acceso solamente a movimientos básicos. Tiene un modificador +1 a cada característica y 1 PG. El zombie también obtiene 1d4 de estos rasgos:

- Es talentoso. Dale un modificador +2 a una característica.
- Es resistente. Tiene +2PG por cada nivel que tu tengas.
- Tiene un cerebro funcional y puede realizar tareas complejas
- No parece que estuviera muerto. Al menos por un día o dos.

El zombie permanece hasta que es destruido cuando sus PG llegan a cero o hasta que disipes el hechizo.

Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos.

RESURRECCIÓN NIVEL 3

Dile al DJ que quieres resucitar a un cuerpo cuya alma no fue totalmente apartada de este mundo aún. La resurrección es siempre posible pero el DJ te dará una o más condiciones a cumplir(posiblemente todas):

- Va a tomarte días/semanas/meses
- Tu debes ____.
- Debes conseguir ayuda de ____.
- Vas a requerir mucho dinero.
- Debes sacrificar ____ para hacerlo.

El DJ puede, dependiendo de las circunstancias, permitirte resucitar el cuerpo en ese momento pero con el entendimiento de que esas condiciones deben ser cumplidas para que la resurrección sea permanente o requerir que sean cumplidas antes de lanzar el hechizo.

CURAR HERIDAS MODERADAS NIVEL 3

Con tu toque las heridas y huesos rotos dejan de doler. Curas 2d8 de daño a un aliado.

INMOVILIZAR PERSONA NIVEL 3

Elige a una criatura que puedas ver. Hasta que lances un hechizo o dejes de estar presente no puede actuar excepto para hablar. Si recibe daño el efecto termina.

OSCURIDAD NIVEL 3 *SOSTENIDO*

Elige un área que puedas ver: se llena de oscuridad sobrenatural y sombras. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos.

Hechizos de 5to nivel

REVELACIÓN

NIVEL 5

Tu deidad responde a tus preguntas con un momento de perfecto entendimiento. El DJ dar un poco de luz sobre la situación actual. Cuando actúes consecuentemente con respecto a la información obtienes un +1 a la tirada.

CURAR HERIDAS CRÍTICAS

NIVEL 5

Cura 3d8 de daño a un aliado.

ADIVINACIÓN

NIVEL 5

Nombra una persona, lugar o cosa sobre lo que quieras aprender. Tu deidad te da visiones sobre eso, tan claras como si estuvieras ahí.

CONTAGIO

NIVEL 5 *SOSTENIDO*

Elige a una criatura a la que puedas ver. Hasta que finalices este hechizo, el objetivo sufre una enfermedad de tu elección. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

PALABRAS DE LOS MUDOS

NIVEL 5

Con un toque puedes hablar con los espíritus que están dentro de las cosas. El objeto inerte al que toques te responderá 3 preguntas de la mejor forma que pueda.

VISIÓN VERDADERA

NIVEL 5 *SOSTENIDO*

Tu vista percibe la verdadera naturaleza de cualquier cosa en la que poses tus ojos. Atraviesas ilusiones y ves cosas ocultas. El DJ describirá el área ignorando ilusiones y falsedades presentes, ya sean mágicas o de cualquier otro tipo. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos.

TRAMPA DEL ALMA

NIVEL 5

Atrapas el alma de una criatura moribunda en una gema que tu provees. El alma atrapada esta conciente de su captura pero puede ser manipulada a través de *Parlamentar*, hechizos u otros efectos. Todos los movimientos contra el alma tienen +1 a la tirada. Puedes liberarla en cualquier momento pero no puede volver a ser capturada.

Hechizos de 7mo nivel

PALABRA DE REGRESO

NIVEL 7

Eliges una palabra. La primera vez que pronuncias la palabra después de lanzar el hechizo tu y los aliados que te estuvieron tocando cuando lanzaste el hechizo son instantáneamente devueltos al lugar en el que lo lanzaste. Solo puedes mantener un único lugar de regreso al mismo tiempo, si vuelves a usar el hechizo en otro lugar se reemplaza el lugar anterior.

CURAR

NIVEL 7

Tocas a un aliado y curas una cantidad de daño igual a tus máximos PG.

DAÑAR

NIVEL 7

Tocas a un enemigo y lo golpeas con furia divina. El objetivo recibe 2d8 de daño y tu 1d6 de daño. Este daño ignora armadura.

DESMEMBRAR

NIVEL 7 *SOSTENIDO*

Elige una extremidad en la criatura objetivo, por ejemplo un tentáculo, brazo o ala. La extremidad es desmembrada mágicamente de su cuerpo, sin causar daño pero si mucho dolor. Perder una extremidad puede por ejemplo imposibilitar a una criatura volar o a un toro arrollarte con sus cuernos. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

MARCA DE LA MUERTE

NIVEL 7

Elige a una criatura cuyo nombre verdadero conozcas. Este hechizo inscribe runas que van a matar a esa criatura si las lee.

CONTROLAR EL CLIMA

NIVEL 7

Reza por lluvia- o sol o viento o nieve. En un día o más tu dios te responderá. El clima cambiará de acuerdo a tu voluntad y durará unos pocos días.

Hechizos de 9no nivel

TORMENTA DE VENGANZA

NIVEL 9

Tu deidad crea clima antinatural de tu elección. Lluvia de sangre o ácido, nubes de almas, vientos que arrasan edificios, o cualquier otro clima que puedas imaginar: pídelo y sucederá.

REPARAR

NIVEL 9

Elige un evento en el pasado del personaje. Todos los efectos de ese evento, incluido daño, veneno, enfermedad y efectos mágicos son sanados y reparados. Los PG y enfermedades son curadas, los efectos del veneno neutralizados y los efectos mágicos terminados.

PRESENCIA DIVINA

NIVEL 9 *SOSTENIDO*

Cada criatura debe pedirte permiso para estar en tu presencia. Cada criatura sin tu permiso recibe 1d10 adicional a cualquier daño recibido en tu presencia. Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

CONSUMIR NO-VIDA

NIVEL 9

La criatura nomuerta sin raciocinio que toques se destruye y tu robas su energía para curarte a ti mismo o al próximo aliado que toques. La cantidad de daño curado es igual a la cantidad de PG que tenía la criatura antes de que la destruyas.

PLAGA

NIVEL 9 *SOSTENIDO*

Nombra a una ciudad, pueblo, campamento u otro lugar en donde viva gente. Mientras este hechizo siga activo ese lugar es acosado por una plaga apropiada al dominio de tu dios(langostas, muerte de los primogénitos, etc).Mientras el efecto de este hechizo siga activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

Nombre

Elfo: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Mediano: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Bartholomew, Puck, Anne,
Humano: Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

Apariencia

Elige uno de cada fila:
Ojos sabios, ojos salvajes u ojos inquitantes
Capucha de pieles, cabello desordenado, o el Cabello trenzado
Vestimenta ceremonial, cuero o pieles raídas

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabiduría	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño  Armadura  PG  Actuales MAX Tus PG max son 6+Constitución

Alineamiento

- Caótico
Destruye un símbolo de la civilización.
- Bueno
Ayuda a algo o a alguien a crecer
- Neutral
Elimina una amenaza antinatural

Raza

- Elfo
La savia de los árboles más viejos fluye dentro de ti. En adición a otros lugares, el Gran Bosque siempre se considera su tierra.
- Humano
Tu gente ha unido su destino con los animales de la granja y el lugar. En cualquier momento puedes tomar la forma de cualquier animal domesticado, adicionalmente a tus opciones normales.
- Mediano
Cantas canciones curativas sobre arroyos y primaveras. Cuando haces campamento tu y tus aliados se curan +1d6.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
_____ Huele mas como una presa que como un cazador.
Los espíritus me hablaron de un gran peligro que sigue a _____.
Le mostre a _____ un rito secreto de la tierra.
_____ ha probado mi sangre y yo la de él. Estamos unidos por ello.

Estudio de esencia

Cuando pasas tiempo contemplando a un espíritu animal, puedes agregar su forma a la lista de formas que puedes asumir usando Cambiaformas.

Movimientos Iniciales

Nacido de la tierra
Aprendiste tu magia en un lugar en el que los espíritus son fuertes y antiguos y te han marcado como uno de los suyos. Sin importar a donde vayas, ellos viven dentro de ti y te permiten tomar su forma. Elige uno de los siguientes. Es la tierra con la que estas en sintonía- cuando usas Cambiaformas, gratuitamente, toma la forma de cualquier animal que viva en esa tierra:

- Los Grandes Bosques
- Las llanuras Susurrantes
- El Vasto Desierto
- El Delta del Río
- Las Islas Zafiro
- El Mar Abierto
- Las Montañas Encumbradas
- El Círculo Ártico
- Los Yermos Malditos

Elige una Marca— un atributo físico que prueba que eres hijo de la tierra. Puede ser una característica animal como cornamenta o manchas de leopardo o algo mas general, cabello como hojas o ojos de cristal centelleante. Tu marca continua sobre ti sin importar la forma que tomes.

Mantenido por la Naturaleza
No necesitas beber o comer. Si un movimiento te dice que gastes una ración, ignóralo.

Lengua Espiritual
Los gruñidos, ladridos, chirridos y llamadas de criaturas de la naturaleza son un lenguaje para ti. Puedes Entender a cualquier animal nativo de tu tierra o aquellos cuya esencia hayas estudiado.

Cambiaformas
Cuando llamas a los espíritus para cambiar tu forma. Tira + SAB, en un 10+ consigues hold 3, en un 7-9 hold 2, en un 6- hold 1 en adición a lo que diga el DJ.
Puedes obtener la forma física de cualquier animal que hayas estudiado o que viva en tu tierra: tu y tus posesiones se funden en una perfecta copia de la forma del animal. Tienes las habilidades innatas y las debilidades de la forma: garras, alas, branquias, respirar agua en vez de aire. Tu todavía usas tus características básicas pero algunos movimientos pueden ser mas difíciles de llevar a cabo-a un gato doméstico le va a resultar mas complicado pelear contra un ogro. El DJ te dirá uno o mas movimientos asociados a tu forma.

Gasta 1 Hold para hacer ese movimiento. Cuando te quedas sin Hold vuelves a tu forma natural, también en cualquier momento puedes decidir descartarlos a todos para volver.

Equipamiento

Tu carga máxima es de 6+PUE. Traes un recuerdo de tu Tierra natal, descríbelo. Elige tus defensas;

- Armadura de Piel (1 armadura, 1 peso)
- Escudo de madera (+1 armadura, 1 peso)

Elige a tu armamento

- Garrote (Cuerpo a cuerpo, 2 peso)
- Cetro (Cuerpo a cuerpo, 2 manos, 1 peso)
- Lanza (Cuerpo a cuerpo, Arrojadiza, rango corto, 1 peso)

Elige uno:

- Equipo de Aventurero(1 peso)
- Cataplasmas y hierbas(2 usos, 1 peso)
- Pipa de mediano(1 peso)

Movimientos Avanzados

Cuando ganas un nivel entre 2 y 5, elige entre estos movimientos:

Hermano del Cazador

Elige un movimiento de la lista del explorador.

Rojo de Dientes y Garras

Cuando estés en una forma animal apropiada incrementa tu daño a d8.

Comunión de los Susurros

Cuando pases tiempo en un lugar, tomando nota de sus espíritus residentes y comunicándote con ellos, tira +sab, se te otorga una visión de importancia para ti, tus aliados y los espíritus a tu alrededor. En un 10+ la visión será clara y útil. En un 7-9 la visión es borrosa, y su significado turbio. En un fallo la visión es inquietante, aterradora o traumatizante. El DJ la describirá. Tienes -1 a la próxima tirada.

Piel Robliza

Mientras tus pies estén tocando el suelo tienes +1 armadura.

Ojos de Tigre

Cuando marcas a un animal(con barro, suciedad o sangre) puedes ver a través de los ojos del animal como si fueran los tuyos, sin importar que distancia los separe. Solo un animal a la vez puede ser marcado de esta forma.

Refugio

Cuando recibas daño mientras estas en una forma espiritual puedes elegir volver a tu forma natural y negar el daño.

Susurrador de cosas

Ves espíritus en la arena, el mar y la piedra. Puedes aplicar los movimientos Lengua Espiritual, Cambiaformas y Estudio de Esencia a objetos inanimados, naturales como con los animales. Estas formas puedes ser copias exactas o entidades vagamente humanoides.

Creador de Formas

Cuando usas Cambiaformas elige a una característica: tienes +1 a todas las tiradas usando esa característica mientras sigas en esa forma. Luego el DJ elige otra característica, tienes -1 a las tiradas usando esa característica mientras sigas en esa forma.

Maestría Elemental

Cuando llamas a los espíritus primitivos del fuego, agua, tierra o aires para cumplir tareas, tira +SAB. En un 10+ elige dos. En un 7-9 elige uno. En un fallo, una catástrofe ocurre como resultado de tu llamada

- Sucede el efecto deseado
- Evitas pagar el precio de la naturaleza
- Mantienes el control

Balance

Cuando haces daño puedes elegir hacer -1d4. Si lo haces, ganas 1 Balance. Gasta Balance para curar 1d4 puntos mediante toque.

Movimientos animales

Aquí hay algunos movimientos comunes de animales:

Cazadores en manada:

- Invocar manada
- Arrastrarlos al piso

Criaturas voladoras

- Escapar volando
- Elevar a un enemigo contigo

Bestias Robustas

- Arrollarlos
- Abrirte paso

Venenosas

- Infligir tu veneno en ellos
- Hacerlos retroceder

Cuando ganas un nivel entre 6 y10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Abrazando la No-Forma

Cuando usas *Cambiaformas*, tira 1d4 y añade eso a tu HOLD.

Danza del Cambiaformas

Tu eres capaz de usar tu movimiento Estudio de Esencia en individuos específicos. Incluyendo hombres, elfos o similares. Escondiendo tu marca si es posible, pero si lo haces tienes -1 a las tiradas hasta que vuelvas a tu forma normal.

Sangre y Trueno

Reemplaza: Rojo de Dientes y Garras

Cuando estés en una forma animal apropiada incrementa tu daño a d10.

El Sueño del Druida

Cuando tomas a este movimiento, la próxima oportunidad que estes en un lugar seguro y tengas tiempo, puedes entrar en sintonía con la nueva tierra. Este efecto ocurre solo una vez y el DJ te dirá cuanto tiempo lleva y cuanto te costará. De ahora en adelante también se considera esta como tu Tierra.

Susurrador de Mundos

Requiere: Susurrador de Cosas

Ves a los patrones que moldean el tejido del mundo. Puedes aplicar los movimientos Lengua Espiritual, Cambiaformas y estudio de esencia a elementos puros- agua, fuego, aire y tierra.

Hermano del Acechador

Elige un movimiento de la lista del explorador.

Moldeador de Formas

Requiere: Creador de Formas

Puedes elegir incrementar a tu armadura en 1 o hacer +1d4 daño mientras estas en tu forma animal. Eliges cuando usas Cambiaformas.

Quimera

Cuando usas la habilidad Cambiaformas, puedes crear una combinación de hasta 3 formas diferentes. Puedes llevar las alas de un águila y la cabeza de un carnero por ejemplo. Cada criatura te dará un movimiento diferente. La forma de quimera sigue las mismas reglas que Cambiaformas

Manipulador del Cielo

Cuando estas bajo cielos abiertos pregúntale al DJ como va a estar el clima ese día. Dile lo que quieres que suceda, sucederá.

Nombre

Enano: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
Elfo: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Mediano: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
Humano: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Apariencia

Elige uno de cada fila:
 Ojos inexpresivos, ojos indiferentes, u ojos ansiosos
 Cabello alborotado, rapado, o Casco abollado
 Piel callosa, piel bronceada, o piel con cicatrices

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destresa	Constitucion	Inteligencia	Sabiduria	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATRUDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño



Armadura



PG



Tus Pg max son 10+Constitución

Alineamiento

- Bueno
Defender a aquellos mas débiles que tu.
- Neutral
Derrotar a un oponente importante.
- Maligno
Asesinar a un enemigo indefenso o rendido.

Movimientos iniciales

- Doblar barrotes, romper puertas**
Cuando usas fuerza pura para destruir un obstáculo inanimado, tira +FUE, Con 10+, elige 3. Con 7-9 elige 2.
 - No te lleva mucho tiempo
 - Nada de valor se rompe
 - No hace una cantidad excesiva de ruido
 - Puedes arreglarlo de nuevo sin demasiado esfuerzo.

Raza

- Enano
Cuando compartes un trago con alguien, puedes *Parlamentar* con ellos usando CON en vez de CAR.
- Elfo
Elige un arma, siempre a las tratas armas de ese tipo como si tuvieran la etiqueta *precisa*.
- Mediano
Cuando desafías al peligro y uses tu tamaño como ventaja, obtienes +1 a la tirada
- Humano
Una vez por batalla puedes repetir una tirada de daño (tuya o de alguien más).

Blindado
Ignoras el descriptor *Torpe* en la armadura que vistas.

Arma Exclusiva
Esta es tu arma. Hay muchas como esta, pero esta en tuya. Tu arma es tu mejor amiga. Es tu vida. Y la dominas de la forma que dominas tu vida. Tu arma sin ti es inútil. Sin tu arma tu eres inútil. Debes empuñar tu arma única.
Elige una descripción base, todas tienen Peso 2:

- Elige el rango que mejor encaje con tu arma:
- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Espada | <input type="checkbox"/> Lanza |
| <input type="checkbox"/> Hacha | <input type="checkbox"/> Azote |
| <input type="checkbox"/> Martillo | <input type="checkbox"/> Puños |
- Cuerpo a cuerpo corto
 Cuerpo a cuerpo
 Alcance

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
 _____ me debe su vida, lo admita o no.
 He jurado proteger a _____.
 Me preocupa la habilidad de _____ para sobrevivir en un dungeon.
 _____ es blando, pero lo voy a hacer tan duro como yo.

- Elige dos mejoras:
- Ganchos y púas. +1 Daño, pero +1 *Peso*.
 - Afilada. +2 *perforante*.
 - Perfectamente Balanceada. +*precisa*.
 - Filo aserrado. +1 Daño.
 - Brilla en presencia de un tipo de criatura, tu eliges.
 - Gigante. +*desastrosa*, +*enérgica*.
 - Versátil. Elige un rango adicional.
 - Bien construida. -1 *peso*.

- Elige una apariencia:
- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Antigua | <input type="checkbox"/> Siniestra |
| <input type="checkbox"/> Impecable | |
| <input type="checkbox"/> Ornamentada | |
| <input type="checkbox"/> Manchada de sangre | |

Equipamiento

Tu carga máxima es de 12+FUE. Llevas tu arma exclusiva y raciones (1 peso, 5 usos).

Elige tu defensa:

- Cota de mallas (1 armadura, 1 peso) y Equipo de Aventurero (1 peso)
- Armadura de escamas (2 armadura, 3 peso)

Elige dos:

- 2 pociones de curación(0 peso)
- Escudo (+1 armadura, 2 peso)
- Antitoxinas(0 peso), raciones (1 peso), y Cataplasmas y hierbas (1 peso)
- 22 oro

Movimientos avanzados

Cuando ganas un nivel entre 2 y 5, elige entre estos movimientos:

Sin piedad

Cuando tiras daño, haces +1d4 de daño.

Reliquia de familia

Cuando consultes a los espíritus que residen en tu arma exclusiva, van a darte su apreciación sobre la situación y puedes hacerles algunas preguntas, tira +CAR Con 10+, el DJ te dará algún buen detalle.

Con 7-9, el DJ te dará alguna impresión.

Maestría con armadura

Cuando eliges que tu armadura reciba la mayor parte del daño que se te haga, el daño se niega pero tu armadura o escudo (tu eliges), tiene -1 *armadura* hasta que consigas repararla de un herrero o taller. Esto es acumulativo, si tu armadura se reduce a 0, se destruye completamente.

Arma mejorada

Elige una mejora extra para tu arma exclusiva.

Viendo rojo

Tienes +1 en tiradas de Discernir Realidad durante el combate.

Interrogador

Cuando *Parlamentas* usando amenazas de inminente violencia como *palanca*, puedes usar FUE en vez de CAR.

Olor a Sangre

Cuando *Atacas* a un enemigo, el próximo ataque contra el mismo enemigo hace +1d4 de daño.

Aficionado Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Considera a tu nivel como uno mas bajo por elegir ese movimiento.

Piel de Hierro

Ganas +1 armadura.

Herrero

Cuando tengas acceso a una forja puedes injertar poderes un arma mágica en tu *Arma Exclusiva*. Este proceso destruye el arma mágica y tu *Arma Exclusiva* gana los poderes mágicos del arma destruida.

Cuando ganas un nivel entre 6 y 10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Sediento de sangre

Reemplaza: Sin piedad

Cuando tiras daño, haces +1d8 de daño.

Perfección blindada

Reemplaza: Maestría con armadura

Cuando eliges que tu armadura reciba la mayor parte del daño que se te haga, el daño se niega y tiene +1 a la próxima tirada contra el atacante, pero tu armadura o escudo (tu eliges), tiene -1 *armadura* hasta que consigas repararla de un herrero o taller.

Esto es acumulativo, si tu armadura se reduce a 0, se destruye completamente.

Mal de ojos

Requiere: Viendo rojo

Cuando entres en combate, tira +CAR

Con 10+, hold 2.

Con a 7-9, hold 1.

Gasta tu hold para hacer contacto visual con un NPC presente, el cual se paralizará o retrocederá y no podrá actuar hasta que tu dejes de mirarlo. Con 6-, tus enemigos te identifican como la mayor amenaza.

Sabor a sangre

Reemplaza: Olor a Sangre

Cuando *Atacas* a un enemigo, el próximo ataque contra el mismo enemigo hace +1d8 de daño.

Iniciado Multiclase

Requiere: Aficionado Multiclase

Obtienes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como uno más bajo por elegir el movimiento.

Piel de acero

Reemplaza: Piel de Hierro

Ganas +2 armadura.

A través de los ojos de la muerte

Cuando entres en combate, tira +SAB

Con 10+, Nombra a alguien que va a vivir y a alguien que va a morir.

Con a 7-9, Nombra a alguien que va a vivir o a alguien que va a morir.

Nombra a NPCs, no a personajes de los jugadores. El DJ va a hacer que tu visión se haga realidad, si es remotamente posible. Con 6- ves a tu propia muerte y tienes -1 en toda la batalla como consecuencia de ello.

Ojo para el armamento

Mira al armamento del enemigo y pregúntale al DJ cuando daño hace

Guerrero superior

Cuando *atacas* con 12+ haces tu daño, evitas sus ataques e impresionas, desmaya o aterra a tu enemigo

Nombre

Apariencia

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

Elige uno de cada fila:
Ojos bondadosos, ojos feroces, ojos iluminados
Casco, peinado, pelado
Símbolo sagrado lujoso, Símbolo sagrado deteriorado

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabidura	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño



Armadura



PG



Tus PG max son 10+ Constitución

Alineamiento

- Legal
Negar piedad a un criminal o no creyente.
- Bueno
Ponerse en peligro para proteger a alguien más débil que tú.

Movimientos Iniciales

- Imposición de Manos (CAR)**
Cuando tocas a alguien piel con piel, y rezas por su bienestar, Tira+CAR. *Con 10+, curas 1d8 de daño o remueves una enfermedad. *Con 7-9, curas pero el daño o enfermedad se transfiere a ti.
- Blindado**
Ignoras el descriptor *torpe* en la armadura que vistas.

Raza

Eres humano, y obtienes este movimiento:

- Humano
Cuando rezas por orientación divina por un momento y preguntas, "¿Qué hay aquí que sea maligno?" El DJ te responderá

- Yo soy la ley**
Cuando das a un NPC una orden basada en tu autoridad divina, Tira+CAR. Con 7+, ellos eligen una:
 - Hacen lo que dices
 - Se alejan con cautela y después corren.
 - Te atacan
 * Con 10+, adicionalmente tienes +1 a la próxima tirada contra ellos. *En un fallo, ellos hacen lo que quieren y tu obtienes -1 a la próxima tirada contra ellos.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
El comportamiento descontrolado de _____ pone en peligro a todos!
_____ ha estado junto a mi en batalla y confío en el completamente.
Yo respeto las creencias de _____ pero tengo esperanzas de que en algún momento va a entender cual es el verdadero camino.
_____ es valiente. Yo tengo mucho que aprender de El.

- Misión**
Cuando te encomiendas a una misión a través de oraciones y limpieza ritual, establece que fue lo que prometiste hacer:
 - Asesinar a _____, un gran mal de la región.
 - Defender a _____ de las desigualdades que los acechan.
 - Descubrir la verdad de/en _____
 Luego elige como máximo dos dones:
 - Un sentido inquebrantable de dirección hacia _____.
 - Invulnerabilidad a _____ (Ejemplo: Armas filosas, fuego, encantamientos, etc.)
 - Una marca de autoridad divina
 - Sentidos que atraviesan mentiras
 - Una voz que trasciende lenguajes
 - Liberación de hambre, sed y sueño
 El DJ entonces dirá que voto o votos son requeridos para mantener tu bendición:
 - Honor (prohibido: tácticas o trucos cobardes)
 - Templanza (prohibido: glotonería en la comida, bebida y placeres carnales)
 - Piedad (requerido: contemplación de los sacros servicios diarios)
 - Valor (prohibido: dejar que una criatura maligna viva)
 - Verdad (prohibido: mentiras)
 - Hospitalidad (requerido: confortar a los necesitados, sin importar quienes sean)



El Paladín

Nivel
XP

Equipamiento

Tu carga máxima es de 12+ FUE. Empiezas con raciones (1 peso, 5 usos), armadura de escamas (2 armadura, 3 peso), y algún símbolo de tu fé, descríbelo (0 peso).

Elige tu arma:

- Alabarda (Alcance, +1 daño, dos manos, 2 peso)
- Espada larga (Cuerpo a cuerpo, +1 daño, 1 peso) y escudo (+1 armadura, 2 peso)

Elige uno:

- Equipo de aventurero (1 peso)
- Raciones (1 peso, 5 usos) y 1 pocion de curación (0 peso)

Movimientos Avanzados

Cuando ganes un nivel entre 2 y 5, elige de entre estos movimientos.

Favor Divino

Elige una deidad (nombra una nueva o elige una que ya haya sido establecida) para dedicarte a ella. Ganas las movidas del clérigo *Comunión* y *Lanzar un Hechizo*. Cuando elijas esta movida, trátate a ti mismo como a un clérigo de nivel 1 para usar hechizos. Cada vez que ganes un nivel a partir de ese momento, aumenta tu nivel efectivo de clérigo en 1.

Protección Sangrienta

Cuando recibes daño puedes rechinar tus dientes y aceptar el golpe. Si lo haces puedes elegir una debilidad de tu elección en vez de recibir el daño. Si ya tienes las 6 debilidades no puedes usar este movimiento.

Castigar

Mientras estas siguiendo tu misión haces +1d4 daño.

Exterminatus

Cuando hablas en voz alta sobre tu promesa de derrotar a un enemigo, haces +2d4 daño a ese enemigo y -4 daño a cualquier otro. El efecto dura hasta que el enemigo sea derrotado. Si fallas en derrotar a tu enemigo, o te rindes, puedes admitir tu fallo, pero el efecto continuas hasta que encuentres una forma de redimirte.

Carga!

Cuando lideras a la carga en combate, la gente a la que lideras obtiene +1 en la próxima tirada.

Defensor incondicional

Siempre que uses *Defender* obtienes +1 Hold, incluso con 6-.

Golpe de preparación

Cuando Atacas en cuerpo a cuerpo, elige a un aliado. Su próximo ataque contra tu objetivo hace +1d4 de daño.

Protección Santa

Obtienes +1 armadura mientras estas siguiendo tu misión.

Voz de autoridad

Tienes +1 para comandar ayudantes.

Hospitalario

Cuando curas a un aliado curas +1d8 daño.

Cuando ganas un nivel entre 6 y 10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Evidencia de Fe

Requiere: Favor Divino

Cuando seas testigo de la magia divina puedes preguntarle al DJ que deidad otorgó esos hechizos y sus efectos. Tienes +1 en la próxima tirada si actúas en consecuencia a la información.

Castigo Sagrado

Reemplaza: Castigar

Mientras estas siguiendo tu misión haces +1d8 daño.

Siempre en Guardia

Reemplaza: Carga!

Cuando lideras a la carga en combate, la gente a la que lideras obtiene +1 en la próxima tirada y +2 de armadura ante el próximo golpe recibido.

Defensor Impenetrable

Reemplaza: Defensor incondicional

Siempre que uses *Defender* obtienes +1 Hold, incluso con 6-. Con un 12+ en vez de ganar hold para gastar la criatura atacante es obstaculizada dándote una clara ventaja, el DJ lo va a describir.

Golpe en Cascada

Reemplaza: Golpe de Preparación

Cuando Atacas en cuerpo a cuerpo, elige a un aliado. Su próximo ataque contra tu objetivo hace +1d4 de daño y tiene +1 a la próxima tirada contra él.

Protección Divina

Reemplaza: Protección Santa

Obtienes +2 armadura mientras estas siguiendo tu misión.

Autoridad Divina

Reemplaza: Voz de Autoridad

Tienes +1 para comandar ayudantes. Cuando obtienes 12+ los ayudantes sobrepasan su momento de duda y miedo y acatan tu orden con una particular eficiencia o eficacia.

Hospitalario Perfecto

Reemplaza: Hospitalario

Cuando curas a un aliado curas +2d8 daño.

Indomable

Cuando sufres una debilidad(incluso a través de *Protección Sangrienta*) tienes +1 a la próxima tirada contra lo que sea que lo haya causado.

Caballero Perfecto.

Cuando te abocas a una misión eliges 3 dones en vez de dos.

Nombre

Elfo: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe
Humano: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

Apariencia

Elige uno de cada fila:
Ojos salvajes, ojos astutos, ojos de animal
Capucha, cabello enmarañado, pelado
Capa, camuflaje, ropa de viajes

Assign these scores to your stats: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	sabiduría	Carisma
■ DEBIL -1	■ TEMBLOROSO -1	■ ENFERMO -1	■ ATURDIDO -1	■ CONFUNDIDO -1	■ ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
Daño		Armadura		PG	
				Current MAX	Tus PG max son 8+Constitución

Alineamiento

- Caótico
Liberar a alguien de ataduras, literales o figurativas.
- Bueno
Ponerte en peligro para combatir una amenaza antinatural
- Neutral
Ayudar a un animal o espíritu salvaje.

Raza

- Elfo
Cuando emprendes un viaje peligroso a través de un yermo salvaje, siempre consigues 10+ independientemente de cual sea tu rol.
- Humano
Cuando haces campamento en una ciudad o dungeon, no necesitas consumir una ración.

Vínculos

Completa con el nombre de tus compañeros al menos uno:
Yo hice de guía a _____ y él me debe por eso.
_____ es un amigo de la naturaleza, por lo tanto, también es mi amigo.
_____ no respeta a la naturaleza, por lo tanto, yo no lo respeto.
_____ no entiende la vida fuera de la civilización, yo voy a enseñarle.

Comandar

- Comandar
Cuando trabajas en conjunto con tu animal en algo en lo que esta entrenado...
- ...y tu atacas: agrega su ferocidad a tu daño.
 - ...y tu rastreas: agrega su astucia a tu tirada.
 - ...y tu recibes daño: agrega su armadura a la tuya.
 - ...y tu Disciernes Realidades: Agrega su Astucia a tu tirada.
 - ...y tu Parlamentas, agrega su astucia a ti tirada.
 - ...and someone interferes with you, add its instinct to your roll

Movimientos Iniciales

Cazar y rastrear (SAB)
Cuando sigues a las pistas de una criatura que paso por el lugar, tira + SAB. *Con 7+, sigues al rastro de la criatura hasta que haya un cambio de dirección significativo en su dirección o modo de moverse. *Con un 10+, todo lo anterior y además eliges 1:

- Ganas alguna información útil sobre tu presa, el DJ te dirá qué
- Determina que ocasionó que los rastros terminen.

Disparo Apuntado
Cuando disparas a un enemigo indefenso o tomado por sorpresa con un arma de rango, puedes elegir hacer tu daño o decir a donde le apuntas y tirar +DES

- Cabeza *10+: como si tiras entre 7-9, y sumas tu daño ; *7-9: El objetivo no hace nada salvo babear y quedar atontado por un momento
- Brazos *10+: como si tiras entre 7-9, y sumas tu daño; *7-9: El objetivo deja caer lo que sostiene
- Piernas *10+: como si tiras entre 7-9, y sumas tu daño; *7-9: Cojea y se mueve lentamente

Compañero Animal
Tienes una conexión sobrenatural con un animal leal. No te entiende cuando le hablas pero siempre actúa de la forma que tu deseas. Nombra tu animal y elige la especie:

- Lobo, puma, oso, águila, perro, halcón, gato, lechuza, paloma, rata, mula*
- >Elige los atributos base:
- Ferocidad +2, Astucia +1, 1 Armadura, Instinto +1
 - Ferocidad +2, Astucia +2, 0 Armadura, Instinto +1
 - Ferocidad +1, Astucia +2, 1 Armadura, Instinto +1
 - Ferocidad +3, Astucia +1, 1 Armadura, Instinto +2
- >Elige tantas fortalezas como puntos tenga en *ferocidad*:
Rápido, robusto, enorme, tranquilo, adaptable, reflejos rápidos, incansable, camuflaje, feroz, intimidante, sentidos agudos, sigiloso
- >Tu compañero animal esta entrenado en combate contra humanoides. Escoge tantos trucos adicionales como puntos tenga en *Astucia*:
Cazar, buscar, explorar, guardia, lucha contra monstruos, actuar, trabajar, viajar
- >Elige tantas debilidades como puntos tenga en *instinto*:
Caprichoso, salvaje, lento, aterrador, olvidadizo, terco, cojo

Equipamiento

Tu carga máxima es de 11+FUE. Empiezas con raciones (1 peso, 5 usos), Armadura de cuero(1 armadura, 1 peso), y un carcaj con flechas(3 municiones, 1 peso). Elige tu armamento:

- Arco de cazador(rango corto y amplio, 1 peso) y espada corta(Cuerpo a cuerpo, 1 peso)
- Arco de cazador(rango corto y amplio, 1 peso) y lanza(Alcance, 1 peso)

Elige uno:

- Equipo de aventurero(1 peso) y raciones(1 peso)
- Equipo de aventurero(1 peso) y carcaj con flechas (3 municiones, 1 peso)

Movimientos Avanzados

Toma este movimiento solo si es tu primer avance de nivel.

Semi Elfo

En algún lugar de tu linaje yace sangre mestiza y esta empezando a manifestarse.. Ganas el movimiento inicial Elfo si elegiste Humano en la creación de personaje o viceversa.

Cuando ganes un nivel entre 2 y 5, elige entre estos movimientos.

Empatía Salvaje

Puedes hablar con los animales y entenderlos

Presa Familiar

Cuando consultas conocimiento acerca de un monstruo usas SAB en vez de INT.

Ataque serpentina

Cuando atacas a un enemigo con dos armas al mismo tiempo agrega +1d4 al daño por tu mano secundaria.

Camuflaje

Cuando te quedas quieto en entornos naturales los enemigos nunca te verán hasta que tu hagas un movimiento.

El mejor amigo del hombre

Cuando dejas que tu compañero animal reciba un ataque que hicieron a ti, el daño es negado y la ferocidad de tu compañero animal se vuelve 0. Si su ferocidad ya es 0 no puedes usar esta habilidad. Cuando descansas unas horas con tu compañero animal su ferocidad vuelve a ser normal.

Bloquear al sol

Cuando disparas puedes gastar munición extra antes de tirar el dado, por cada punto de munición gastado puedes elegir un objetivo adicional. Tira una vez y aplica el daño a todos los objetivos.

Bien entrenado

Elige otro truco para tu compañero animal.

Un Dios en el yermo

Elige una deidad(nombra una nueva o elige una ya establecida) y encomiéndate a ella. Ganas *Comunión* y *Lanzar un hechizo* (Movimientos de Clérigo). Cuando eliges este movimiento trata a tu nivel actual como si fueras un Clérigo de nivel 1 para usar hechizos, y cada vez que ganes un nuevo nivel incrementa tu nivel de Clérigo en 1.

Sígueme

Cuando Emprendes un Viaje Peligroso puedes tomar dos roles. Haces una tirada por separado para cada rol.

Un Lugar Seguro

Cuando estableces el orden de vigía cada otra persona haciendo vigía obtiene +1 a la tirada de vigía.

Cuando ganas un nivel entre 6-10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Habla Salvaje

Reemplaza: Empatía Salvaje

Puedes hablar con los animales y entenderlos. También puedes hablar con cualquier criatura no-magica o no-planar.

Presa de Caza

Reemplaza: Presa Familiar

Cuando consultas conocimiento acerca de un monstruo usas SAB en vez de INT. Con 12+ puedes hacerle una pregunta al DJ sobre el tema.

Colmillos Serpentina

Reemplaza: Ataque Serpentina

Cuando atacas a un enemigo con dos armas al mismo tiempo agrega +1d8 al daño por tu mano secundaria.

El vientre de Smaug

Cuando conoces el punto débil de tu enemigo tus flechas tienen *Perforante 2*.

Trancos

Reemplaza: Sígueme

Cuando Emprendes un Viaje Peligroso puedes tomar dos roles. Tiras dos veces para cada rol y usa los mejores resultados.

Un Lugar Más Seguro

Reemplaza: Un Lugar Seguro

Cuando estableces el orden de vigía cada otra persona haciendo vigía obtiene +1 a la tirada de vigía. Después de una noche de campamento en el que tu hayas decidido la vigía cada uno tiene +1 a la próxima tirada.

Observador

Cuando Cazas y Rastreas con éxito puedes hacer una pregunta de la lista de *Discernir Realidades* gratuitamente sobre la criatura.

Truco especial

Elige un movimiento de otra clase. Siempre que estés trabajando en conjunto con tu compañero animal tienes acceso a ese movimiento.

Aliado no natural

Tu compañero animal es un monstruo, no un animal. Descríbelo. Dale +2 a ferocidad y +1 a instinto, y agrega un nuevo truco.

Nombre




Mediano: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug
Humano: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

Apariencia

Elige uno de cada fila:
Ojos sospechosos u ojos de criminal
Encapuchado, cabello enmarañado o cabello corto
Ropa oscura, ropa lujosa o ropa comun.

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabiduría	Carisma
<input type="checkbox"/> DEBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño  Armadura  PG  Actuales MAX
Tus Pg max son 6+Constitución

Alineamiento

- Caótico**
Precipitarte al peligro sin un plan.
- Neutral**
Evitar la detección o infiltrarse en un lugar.
- Maligno**
Transferir el peligro o inculpar por tus acciones a alguien mas.

Raza

- Mediano**
Cuando atacas con un arma de rango, tienes +2 al daño.
- Humano**
Eres un profesional. Cuando haces tiradas de *Discernir realidades* o *Consultar Conocimiento* sobre actividades criminales, tienes un +1 a esa tirada.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
Yo le robé algo a _____.
_____ Tiene mi apoyo cuando las cosas se pongan feas.
_____ conoce detalles incriminatorios sobre mi.
_____ y yo tenemos una estafa en funcionamiento.

Movimientos Iniciales

Comienzas con estos movimientos:

Experto en trampas
Cuando pasas un momento inspeccionando un área peligrosa, tira +DES. *Con un 10+, hold 3. *Con un 7-9, hold 1. Gasta 1 hold por cada pregunta mientras caminas por el área inspeccionando:

- ¿Hay alguna trampa aquí?, Y si la hay, ¿que la activa?
- ¿Que hace la trampa cuando es activada?
- ¿Que más hay oculto aquí?

Trucos del oficio

Cuando abras cerraduras, robes o desarmes trampas, tira+DES. *Con 10+, lo haces, sin problemas. *Con 7-9, También lo haces, pero el DJ va a darte dos opciones entre sospecha, peligro o costo.

Puñalada por la espalda

Cuando atacas a un enemigo sorprendido o inofensivo con un arma cuerpo a cuerpo, puedes elegir entre hacer el daño o tirar + DES. *Con un 10+ Eliges dos. *Con un 7-9 Eliges uno.

- No te metes en combate cuerpo a cuerpo.
- Haces tu daño +1d6
- Creas una ventaja +1 al próximo ataque, tuyo o de un aliado, elige.
- Reduce la armadura en 1 hasta que sea reparada.

Moral Flexible

Cuando alguien trate de detectar tu alineamiento puedes decirle el alineamiento que quieras.

Envenenador

Has dominado el cuidado y el uso de venenos. Elige un veneno de la lista a continuación; ya no es peligroso para ti usar un veneno de ese tipo. También comienzas con tres dosis del veneno que escojas. En cualquier momento en que tengas tiempo para conseguir materiales y un lugar seguro para fabricar veneno, puedes crear tres dosis del tipo que elegido, gratuitamente. Toma en cuenta que ciertos venenos deben ser aplicados cuidadosamente a algo que la victima coma o beba. Los venenos de toque solamente deben tocar a la victima, también pueden ser usados en la hoja de un arma

- Aceite de Tagit (Aplicado): el objetivo cae en un sueño ligero.
- Hierba Sangre (toque): El objetivo recibe -1d4 al daño hasta que sea curado.
- Raíz Dorada (Aplicado): El objetivo considera que la próxima criatura a la que vea es un aliado en el cual confía, dura hasta que tenga pruebas de lo contrario.
- Lagrimas de serpiente (toque): Cualquiera que dañe al objetivo envenenado tira los dados dos veces y elige el mejor resultado

Equipamiento

Tu carga máxima es de 9+FUE. Llevas raciones (1 peso, 5 usos), armadura de cuero (1 armadura, 1 peso), 3 dosis de tu veneno elegido y 10 monedas de oro.

Elige tus armas:

- Daga (Cuerpo a cuerpo cercano, 1 peso) y espada corta (Cuerpo a cuerpo, 1 peso)
- Rapier (cuerpo a cuerpo, precisa, 1 peso)

Elige un arma de rango:

- 3 Dagas arrojadas (Arrojada, rango corto, 0 peso)
- Arco harapiendo (rango corto, 2 peso) y carcaj con flechas (5 municiones, 1 peso)

Elige uno:

- Equipo de aventurero (1 peso)
- Poción de curación (0 peso)

Movimientos avanzados

Cuando ganas un nivel entre 2 y 5, elige entre estos movimientos:

Golpe bajo

Cuando uses un arma precisa o un arma de cuerpo a cuerpo corto, tu *Puñalada por la espalda* hace +1d6 adicional de daño.

Precavido

Cuando usas *Experto en trampas* siempre obtienes +1 hold, inclusive con 6-.

Riqueza y buen gusto

Cuando empiezas a alardear sobre tu posesión más valiosa, elige a alguien presente. El elegido va a hacer cualquier cosa para obtener eso o algo similar.

Disparar primero

Nunca eres agarrado por sorpresa. Cuando un enemigo tenga ventaja sobre ti, tu actúas primero en vez de eso.

Maestría en venenos

Después usar un tipo de veneno una vez no es peligroso para ti volver a usarlo.

Envenenamiento

Puedes inyectar complejos venenos con una puntada. Cuando utilizas en tu arma un veneno *aplicado* que no es peligroso para ti, es considerado de *toque* en vez de *aplicado*.

Brewer

En cualquier momento en que tengas tiempo para conseguir materiales y un lugar seguro para fabricar veneno, puedes crear tres dosis de cualquier tipo que hayas usado anteriormente.

Desvalido

Cuando seas superado en número, tienes +1 de armadura.

Conexiones

Cuando divulgas en el submundo criminal que necesitas o quieres algo, tira +CAR

Con 10+, Alguien lo tiene, listo para ti.

Con 7-9, tienes que conformarte con algo similar o viene con condiciones, tu eliges.

Cuando ganas un nivel entre 6-10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Peleador sucio

Reemplaza: Golpe Bajo

Cuando uses un arma precisa o un arma de cuerpo a cuerpo corto, tu *Puñalada por la espalda* hace +1d8 adicional de daño y todos los otros ataques hacen +1d4 adicional de daño.

Precaución extrema

Reemplaza: Precavido

Cuando usas *Experto en trampas* siempre obtienes +1 HOLD, inclusive con 6-.

Con 12+ obtienes 3 HOLD y la próxima vez que te acerques una trampa el DJ te dirá inmediatamente que es lo que hace, que es lo que la activa, quien la armo y como puedes usarlo en tu beneficio.

Alquimista

Reemplaza: Brewer

En cualquier momento en que tengas tiempo para conseguir materiales y un lugar seguro para fabricar veneno, puedes crear tres dosis de cualquier tipo que hayas usado anteriormente. Alternativamente puedes describir los efectos del veneno que te gustaría crear. El DJ te dirá que puedes crearlo pero con una o más salvedades:

- Solo funciona bajo circunstancias específicas
- Solo puedes lograr la versión liviana del veneno
- Tarda un tiempo en hacer efecto
- Tiene efectos secundarios obvios

Muy Desvalido

Reemplaza: Desvalido

Tienes +1 armadura. Cuando seas superado en número, tienes +2 de armadura en vez de eso.

Evasión

Cuando consigues 12+ en una tirada de *Desafiar al Peligro* no solamente logras lo que querías sino que el DJ ofrecerá un mejor resultado, verdadera belleza, o un momento de gracia.

Brazo Firme, Puntería Verdadera

Puedes tirar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo con un movimiento *Disparar*. El arma deja de estar en tus manos, no puedes elegir reducir munición si consigues 7-9.

Ruta de escape

Cuando estas hundiéndote y necesitas una forma de escapar, describe tu ruta de escape y tira +DES.

Con 10+ te fuiste.

Con 7-9 puedes elegir quedarte o irte, pero si te vas te va a costar: dejas algo atrás o llevas algo contigo, el DJ te dirá que.

Disfrazarse

Con tiempo y materiales puedes crear un disfraz que va a confundir a cualquiera de que eres otra criatura mientras sea del mismo tamaño y forma. Tus acciones pueden revelarte pero tu apariencia no.

Atraco

Cuando te tomas un tiempo para planear el robo del algo, describe lo que quieres robar y haz al DJ estas preguntas. Cuando tu y tus aliados actúen en consecuencia a las respuestas tienen +1 a la próxima tirada.

- ¿Quién se va a dar cuenta que falta?
- ¿Cuál es la defensa más difícil de sobrepasar?
- ¿Quién vendrá a recuperarlo?
- ¿Quién más lo quiere?

Nombre

Elfo: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
Humano: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xenon, Uri

Apariencia

Elige uno de cada fila:
Ojos Embrujados, Ojos Penetrantes, u Ojos Alocados
Cabello Adornado, Cabello Salvaje, o Sombrero de Cono
Túnica Gastada, Túnica Lujosa, o Túnica Extraña

Asigna estas puntuaciones a tus características: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabiduría	Carisma
<input type="checkbox"/> DÉBIL -1	<input type="checkbox"/> TEMBLOROSO -1	<input type="checkbox"/> ENFERMO -1	<input type="checkbox"/> ATURDIDO -1	<input type="checkbox"/> CONFUNDIDO -1	<input type="checkbox"/> ASUSTADO -1
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

Daño



Armadura



PG



Actual
MAX

Tu Máx PG es
4+Constitución

Alineamiento

- Bueno**
Usar la magia para ayudar directamente a otro.
- Neutral**
Descubrir algo acerca de un misterio mágico.
- Maligno**
Usar la magia para causar miedo y terror.

Raza

- Elfo**
La magia te es tan natural como respirar. Detectar Magia es un truco para ti.
- Humano**
Elige un hechizo del clérigo, lo puedes lanzar como si fuera un hechizo de mago.

Vínculos

Completa con nombres de tu compañeros al menos uno:
 _____ tendrá un rol importante en los eventos por venir. ¡Lo he predicho!
 _____ me está ocultando un importante secreto.
 _____ está miserablemente malinformado acerca del este mundo; le enseñaré todo lo que pueda.

Movimientos iniciales

Comienzas con estos movimientos:

Libro de Hechizos

Has dominado varios hechizos y los has inscripto en tu libro. Comienzas con tres hechizos de primer nivel en tu libro, así como con los trucos. Cada vez que ganes un nivel, agregas un nuevo hechizo de tu nivel o de un nivel más bajo. Tu libro tiene 1 *peso*.

Preparar Hechizos

Cuando pasas tiempo ininterrumpido (cerca de una hora) en silenciosa contemplación de tu libro de hechizos, tu:

- Pierdes cualquier hechizo que ya hayas preparado
- Preparas nuevos hechizos de tu libro cuyos niveles totales no superen tu propio nivel+1
- Preparas tus trucos, que nunca cuentan contra tu límite.

Lanzar un Hechizo (Int)

Cuando lanzas un hechizo que hayas preparado, tira+INT.

*Con un 10+, el hechizo es exitosamente lanzado y no te olvidas el hechizo - lo puedes volver a lanzar más tarde. *Con un 7-9, el hechizo es lanzado, pero elige uno:

- Atraes atención no deseada o te pones en peligro. El DJ te dirá como.
- El hechizo perturba el tejido de la realidad cuando es lanzado—tienes -1 a Lanzar un Hechizo hasta la próxima vez que uses Preparar Hechizos.
- Luego de ser lanzado, el hechizo es olvidado. No lo puedes volver a lanzar hasta que uses *Preparar Hechizos*.

Nota que mantener hechizos con efectos persistentes a veces generará una penalización a tu tirada de *Lanzar un Hechizo*

Defensa Mágica

Cuando transformas a un hechizo persistente en un escudo improvisado de energía arcana para desviar un ataque, el hechizo se termina y sustrae el nivel del hechizo del daño que has recibido.

Ritual

Cuando dibujes en un lugar de poder para crear un efecto mágico, dile al DJ lo que estás intentando lograr. Los efectos de un Ritual son siempre posibles, pero el DJ te dará de una a cuatro de las condiciones siguientes:

- Va a demorar días/semanas/meses
- Primero debes _____
- Necesitarás ayuda de _____
- Requerirá un montón de dinero
- Lo mejor que puedes hacer es una versión menor, poco confiable y limitada
- Tú y tus aliados se arriesgarán al peligro de _____
- Deberás desencantar _____ para hacerlo



Equipamiento

Tu Carga máxima es 7+**FUE**. Comienzas con tu libro de hechizos (1 peso)

y raciones (1 *peso*, 5 *usos*). Elige tus defensas:

- Armadura de Cuero (1 armadura, 1 peso)
- Bolsa de libros (5 usos, 2 peso) y 3 pociones de curación

Elige tu arma:

- Daga (Cuerpo a cuerpo cercano, 1 peso)
- Cetro (Cuerpo a cuerpo, dos manos, 1 peso)

Elige uno:

- Poción de curación (0 peso)
- Tres antitoxinas (0 peso)

Movimientos Avanzados

Cuando ganas un nivel desde 2 a 5, elige entre estos movimientos.

También agregas un nuevo hechizo a tu libro con cada nivel.

Prodigio

Elige un hechizo. Preparas ese hechizo como si fuese un nivel más bajo.

Magia Aumentada

Cuando uses Lanzar un Hechizo, con un 10+ tienes la opción de elegir de la lista 7-9. Si lo haces, puedes también elegir uno de los siguientes:

- Los efectos del hechizo son maximizados
- Los objetivos del hechizo se doblan

Fuente de Conocimiento

Cuando uses Consultar Conocimiento acerca de algo que nadie más sepa, toma +1.

Sabelotodo

Cuando el personaje de otro jugador te pida consejo y le digas lo que crees que es lo mejor, reciben +1 a la próxima tirada cuando sigan tu consejo y tú marcas experiencia si lo hacen.

Libro de Hechizos Expandido

Agrega un nuevo hechizo a tu libro de la lista de hechizos de cualquier clase.

Encantador

Cuando estes en un lugar seguro y tengas tiempo para examinar un ítem mágico, puedes preguntarle al DJ qué hace, y te responderá sinceramente.

Lógico

Cuando uses exclusivamente deducción para analizar tu entorno, puedes Discernir Realidades con INT en vez de SAB.

Guardia Arcano

Siempre que tengas al menos un hechizo preparado de nivel uno o más alto, tienes +2 a armadura.

Contrahechizo

Cuando intentes contrarrestar un hechizo arcano que de otra manera te afectará, apuesta uno de tus hechizos preparados a la defensa y tira+INT.*En un 10+, el hechizo es contrarrestado y no tiene efecto en ti. *En un 7-9, el hechizo es contrarrestado y te olvidas el hechizo que apostaste. Tu *Contrahechizo* te protege solo a ti, si el hechizo tiene otros objetivos, son afectados de manera usual.

Estudio Rápido

Cuando ves los efectos de un hechizo arcano, pregúntale al DJ el nombre del hechizo y sus efectos. Tienes +1 cuando actúas según las respuestas.

Cuando ganas un nivel entre 6-10, eliges un movimiento de la lista a continuación o de la lista anterior.

Maestro

Requiere: Prodigio

Elige un hechizo además del que elegiste por Prodigio. Preparas ese hechizo como si fuera un nivel menor.

Magia Aumentada Mayor

Reemplaza: Magia Aumentada

Cuando uses Lanzar un Hechizo, con un 10-11 tienes la opción de elegir de la lista 7-9. Si lo haces, puedes también elegir uno de los siguientes. Con un 12+ puedes elegir unos de estos efectos gratuitamente.

- Los efectos del hechizo son doblados
- Los objetivos del hechizo se doblan

Alma de Encantador

Requiere: Encantador

Cuando estes en un lugar seguro y tengas tiempo para examinar un ítem mágico, en un lugar de poder, puedes aumentar su poder para que la próxima vez que lo uses sus efectos sean ampliados. El DJ te dirá exactamente cómo.

Altamente Lógico

Reemplaza: Lógico

Cuando uses exclusivamente deducción para analizar tu entorno, puedes Discernir Realidades con INT en vez de SAB. Con un 12+ puedes preguntarle al DJ tres preguntas, no limitadas por la lista.

Armadura Arcana

Reemplaza: Guardia Arcano

Siempre que tengas al menos un hechizo preparado de nivel uno o más alto, tienes +4 a armadura.

Contrahechizo Protector

Requiere: Contrahechizo

Cuando un aliado dentro de tu campo de visión es afectado por un hechizo arcano, puedes contrarrestarlo como si te afectara a ti. Si el hechizo afecta a múltiples aliados, debes contrarrestar por cada aliado individualmente.

Atadura Etérea

Cuando pases tiempo con un sujeto dispuesto o indefenso, puedes crear una atadura etérea con ellos. Percibes lo que ellos perciben y puedes Discernir Realidades sobre alguien atado a ti o acerca de su entorno sin importar las distancias. Alguien atado voluntariamente a ti puede comunicarse contigo como si estuvieras en el cuarto con ellos.

Cuerdas de Marioneta Místicas

Cuando uses magia para controlar las acciones de una persona, no recordarán lo que les hiciste hacer y no te guardarán rencor.

Aumento de Hechizos

Cuando hagas daño a una criatura puedes desviar la energía de un hechizo hacia ella—termina uno de tus hechizos persistentes y añade el nivel del hechizo al daño hecho.

Autopotenciado

Cuando tengas tiempo, materiales arcanos y un lugar seguro, puedes crear tu propio lugar de poder. Describe al DJ qué tipo de poder es y cómo estás ligado a este lugar, el DJ también te contará sobre un tipo de criatura que tiene interés en tus actividades.

Trucos

Trucos

Preparas todos tus trucos cada vez que preparas tus hechizos. No tienes que elegirlos ni tampoco cuentan para tu máximo de hechizos disponibles.

LUZ TRUCO

Un objeto que tocas brilla con luz divina y es tan brillante como una antorcha. No emite calor ni sonido y no requiere combustible pero se parece a una antorcha común. Tienes control del color de la llama. El hechizo dura mientras el objeto siga en tu presencia.

SIRVIENTE INVISIBLE TRUCO

Invocas a un constructo simple que no puede hacer nada más que llevar objetos.

Tiene una carga máxima de 2, no puede recoger objetos por sí mismo y puede llevar solo objetos que tú le des. Los objetos llevados por un sirviente invisible parecen flotar en el aire a unos pasos detrás de ti. Si un sirviente invisible recibe daño o deja de estar en tu presencia desaparece inmediatamente dejando caer cualquier ítem que lleve.

PRESTIDIGITACIÓN TRUCO

Realizas trucos menores de magia verdadera. Si tocas a un objeto como parte del hechizo puedes cambiar sus propiedades: limpiarlo, ensuciarlo, calentarlo, enfriarlo, darle sabor o cambiar sus colores. Puedes usar este hechizo para crear ilusiones no más grandes que tú, las ilusiones son burdas y se reconocen como ilusiones a simple vista- no van a engañar a nadie, pero pueden entretenerlos.

Hechizos de 1er nivel

CONTACTAR ESPÍRITUS NIVEL 1 INVOCACIÓN

Nombra al espíritu que quieres contactar (o déjaselo al DJ), tú atraes a esa criatura a través de los planos, lo suficientemente cerca como para hablarte. Es su deber responderte a cualquier pregunta que le hagas lo mejor que él pueda con lo que sabe.

DETECTAR MAGIA NIVEL 1 ADIVINACIÓN

Uno de tus sentidos entra brevemente en sintonía con la magia. El DJ te dirá que hay en el lugar que sea mágico.

TELEPATÍA NIVEL 1 ADIVINACIÓN

Formas un vínculo telepático con una única persona a la que tocas, habilitándote a poder hablar a esa persona a través de tus pensamientos. Puedes tener solo un vínculo telepático a la vez.

ENCANTAR PERSONA NIVEL 1 ENCANTAMIENTO

La persona (ni bestia ni monstruo) a la que tocas cuando lanzas este hechizo

cuanta como tu amigo hasta que reciba daño o se de cuenta de lo contrario

INVISIBILIDAD NIVEL 1 ILUSIÓN SOSTENIDA

Toca a un aliado: nadie puede verlo. Es invisible!. El hechizo persiste hasta que objetivo ataque o tú disuelvas el efecto. Mientras el hechizo continúe no puedes lanzar otros hechizos.

MISIL MÁGICO NIVEL 1 EVOCACIÓN

Proyectiles de magia pura brotan de tus dedos. Haz 2d4 de daño a un objetivo.

ALARMA NIVEL 1

Camina por un círculo amplio mientras lanzas este hechizo. Hasta que vuelvas a preparar tus hechizos tu magia te alertará si alguien cruza ese círculo. Sucederá incluso si estás dormido, el hechizo te sacudirá de tu letargo.

Hechizos de 3er nivel

DISIPAR MAGIA NIVEL 3

Elige un hechizo o un efecto mágico en tu presencia: este hechizo se desvanece. Los hechizos menores son terminados, magia poderosa solo es reducida o interrumpida mientras estés en el área.

VISIONES A TRAVÉS DEL TIEMPO NIVEL 3 ADIVINACIÓN

Lanza este hechizo en una superficie refractiva para ver dentro de las profundidades del tiempo. El DJ revelará detalles de un Evento Sombrío en el futuro- un evento que sucederá si no intervienes. Te dirá algo de utilidad sobre de qué forma puedes interferir con el mal que se avecina. Es muy raro que un evento enuncie "y van a vivir felices para siempre". Lo lamento.

BOLA DE FUEGO NIVEL 3 EVOCACIÓN

Tú evocas a una poderosa bola de fuego que envuelve a tu objetivo y a cualquiera que este cerca, infligiendo 2d6 de daño. Ignora armadura.

MÍMICA NIVEL 3 SOSTENIDO

Tú tomas la forma de alguien a quien estés tocando mientras lanzas este hechizo. Tus características físicas pueden coincidir pero puede que tu comportamiento te revele. Este cambio persiste hasta que recibas daño o hasta que decidas volver a tu forma normal. Mientras este hechizo esté activo pierdes acceso a todos tus movimientos de mago.

IMÁGEN ESPEJISMO NIVEL 3 ILUSIÓN

Creas una imagen ilusoria de ti mismo. Cuando seas atacado tira 1d6. Con un 4, 5 o 6 el ataque golpea a la ilusión en vez de a ti, la imagen se disipa y el hechizo termina.

DORMIR NIVEL 3 ENCANTAMIENTO

1d4 enemigos que puedas ver, a la elección del DJ, caen dormidos. Solo criaturas capaces de dormir son afectadas. Despiertan como lo hacen normalmente: con ruidos fuertes, sacudidas o dolor.



Hechizos de Mago

Hechizos de 5to nivel

JAULA NIVEL 5 *EVOCACIÓN SOSTENIDO*

El objetivo es aprisionado en una caja de fuerza mágica. Nada puede entrar o salir de la jaula. La jaula se mantiene hasta que tu lances otro hechizo o la disipes. Mientras el hechizo se mantenga la criatura encerrada puede escuchar tus pensamientos y tu no puedes hacer otra cosa que mirar a la caja.

CONTACTAR A OTRO PLANO NIVEL 5 *ADIVINACIÓN*

Envías una petición a otro plano. Especifica a quien o a que quieres contactar, por lugar, tipo de criatura, nombre o título. Abres un canal de comunicación bidireccional con esa criatura. La comunicación puede ser cortada en cualquier momento por ti o la criatura que contactaste.

POLIMORFAR NIVEL 5 *ENCANTAMIENTO*

Tu toque cambia la forma de una criatura completamente, se mantiene en la forma que le diste hasta que vuelves a lanzar un hechizo. Describe a la nueva forma, incluyendo los cambios en características, adaptaciones importantes o debilidades. El DJ te nombrará uno o mas de estos:

- La forma va a ser inestable y temporal
- La mente de la criatura también es alterada
- La forma tiene un beneficio o debilidad inesperada.

INVOCAR MONSTRUO NIVEL 5 *INVOCACIÓN SOSTENIDO*

Un monstruo aparece y te ayuda de la mejor forma que puede. Trátalo como si fuera tu personaje, pero con acceso a los movimientos básicos solamente. Tiene un modificador +1 a todas las características, 1 PG y usa tu dado de daño.

El monstruo también obtiene 1d6 rasgos a tu elección de la siguiente lista:

- Tiene un +2 en vez de +1 a una característica (puedes elegir este rasgo hasta dos veces)
- No es descuidado o imprudente
- Hace 1d8 de daño
- Su vínculo a este plano es fuerte, +3 PG por cada nivel que tengas(puedes elegir este rasgo hasta dos veces)
- Tiene alguna adaptación útil(puedes elegir este rasgo tantas veces como quieras)

El DJ te dirá el tipo de monstruo que invocas basado en los rasgos que elegiste. La criatura se mantiene en este plano hasta que muere o tu la desvaneces. Mientras este hechizo esté activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos.

Hechizos de 7mo nivel

DOMINAR NIVEL 7 *ENCANTAMIENTO SOSTENIDO*

Controlas con tu toque a la mente de alguien mas. Ganas 1d4 Hold, gasta 1 hold para hacer que el objetivo tome una de estas acciones:

- Diga unas palabras de tu elección
- Te de algo que este sosteniendo
- Haga un ataque a un objetivo de tu elección
- Responda honestamente a una pregunta

Si te quedas sin Hold el hechizo termina. Si el objetivo recibe daño pierdes 1 hold. Mientras este hechizo este activo no puedes lanzar otros hechizos.

VISIÓN VERDADERA NIVEL 7 *ADIVINACIÓN SOSTENIDO*

Ve a las cosas como verdaderamente son. Este efecto persiste hasta que digas una mentira o disipes el efecto. Mientras el efecto este activo tienes -1 a lanzamiento de hechizos

CAMINAR POR LA SOMBRA NIVEL 7 *ILUSIÓN*

Las sombras a las que haces objetivo con este hechizo se convierten en un portal para ti y tus aliados. Nombra a un lugar, describiéndolo con una cantidad de palabras igual a tu nivel. Caminar a través del portal te deposita en el lugar que

describiste, a ti y a los aliados que estaban presentes cuando lanzaste el hechizo. El portal solo puede ser usado una vez por cada aliado.

CONTINGENCIA NIVEL 7 *EVOCACIÓN*

Elige a un hechizo de nivel 5 o inferior. Describe una condición que lo dispare usando una cantidad de palabras menor o igual a tu nivel. El hechizo elegido se mantiene hasta que se cumpla la condición que lo dispare o hasta que elijas liberarlo, lo que sea que suceda primero. No tienes que tirar dados por el hechizo mantenido, solo hace efecto. Puedes solamente tener un solo hechizo mantenido con Contingencia al mismo tiempo. Usar nuevamente contingencia reemplaza cualquier hechizo mantenido anteriormente

NUBE ANIQUILADORA NIVEL 7 *INVOCACIÓN*

Una nube de niebla se desplaza hasta este reino desde las Puertas Negras la Muerte, llenando el área inmediata. En cualquier momento que una criatura en el área recibe daño, recibe separadamente 1d6 de daño adicional que ignora armadura. El hechizo persiste mientras puedas ver al área afectada, o hasta que lo disipes.

Hechizos de 9no nivel

ANTIPATÍA NIVEL 9 *ENCANTAMIENTO SOSTENIDO*

Elige a un objetivo y describe un tipo de persona o un alineamiento. Criaturas del tipo o alineamiento especificado no pueden entrar en el campo de visión del objetivo. Si una criatura de ese tipo o alineamiento se encuentra cerca del objetivo huye inmediatamente. Mientras este efecto continua tienes -1 a lanzamiento de hechizos.

ALERTA NIVEL 9 *ADIVINACIÓN*

Describe un evento. El DJ te dirá cuando ese esta ocurriendo, sin importar que tan lejos estés. Si lo deseas puedes ver el lugar del evento como si estuvieras ahí en persona. Puedes tener solo una *Alerta* activa al mismo tiempo.

GEMA DEL ALMA NIVEL 9

Atrapas el alma de una criatura moribunda dentro de una gema. La criatura esta consciente de su aprisionamiento pero de todas formas puede ser manipulada a través de hechizos, parlamentar y otros efectos. Todos los movimientos contra una criatura atrapada tienen +1 a la tirada. Puedes liberar al alma en cualquier momento que lo decidas, pero una vez liberada no puede ser re capturada.

REFUGIO NIVEL 9 *EVOCACIÓN*

Creas una estructura de puro poder mágico, Puede ser tan grande como un castillo o pequeño como una choza, pero es impermeable a todo el daño no mágico. El hechizo dura hasta que te vas o lo deshaces

INVOCACIONES PERFECTAS NIVEL 9 *INVOCACIÓN*

Teleportas a una criatura hasta tu presencia. Nómbrala, dale una descripción corta del tipo de criatura. Si nombraste a una criatura, esa criatura aparece ante ti. Si describiste a un tipo de criatura, una criatura de ese tipo aparece ante ti.