

DAGGERHEART

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA 1.0

Redactor del DRS: Rob Hebert | Editor técnico: Shawn Banerjee | Maquetación: Matt Paquette & Co. | Productor: Madigan Hunt | Traducción y Localización: Alejandro R. S.

Este documento, incluyendo el marco de campaña El Yermo Marchito, se considera Contenido de Juego Público según la Licencia de Juegos Comunitarios de Darrington Press. Por favor, lee la Licencia de Juegos Comunitarios de Darrington Press antes de usar este material.

© 2025 Critical Role LLC. Todos los derechos reservados. Para más información, por favor, visita www.darringtonpress.com/license.

Nota del Traductor

Esta traducción ha sido realizada por y para fans, sin ningún tipo de ánimo de lucro, con todo el cariño y respeto hacia los creadores del juego original. No se trata de una traducción oficial, sino de un proyecto personal con el objetivo de acercar este maravilloso juego a más mesas de habla hispana, especialmente aquellas que disfrutan explorando mundos extraños, lanzando conjuros imposibles y enfrentándose a horrores con una sonrisa y una ficha de personaje en la mano.

A lo largo del texto encontrarás algunas decisiones deliberadas en la nomenclatura, como el uso de *Seráfico* como traducción de *Seraph* o la aparición de adversarios como la *Lucimosca*. Estos nombres nacieron, en parte, del juego en nuestra mesa y del tono particular de nuestras partidas. Son el resultado de la improvisación, el sentido del humor y la sonoridad que mejor encajaba en el momento y se han mantenido aquí por pura devoción rolera.

Esta traducción busca respetar el tono, estilo y espíritu del documento original, pero también se permite ciertas libertades creativas cuando consideramos que mejoran la fluidez, el impacto narrativo o la coherencia con una campaña ya en marcha.

El documento oficial en inglés está disponible en:

<https://www.daggerheart.com/srd/>

Y esta traducción fan puede encontrarse (y descargarse) en:

<https://diceandchronicles.com/daggerheart-drs-espanol/>

Este es un proyecto vivo que respira y evoluciona: sabemos que hay partes de formato, estructura y orden de los elementos (como los bloques de estadísticas de los adversarios) que aún no están del todo pulidas. Con el tiempo, corregiremos errores, haremos ajustes y mejoraremos la maquetación general. Agradecemos tu paciencia y comprensión mientras seguimos trabajando en ello.

Si estás leyendo esto, probablemente seas como nosotros: alguien que ama el rol y que quiere que más personas puedan acceder a estas historias en su idioma. Gracias por compartir ese espíritu.

Nos vemos en la siguiente tirada de dados.

CONTENIDOS

■ INTRODUCCIÓN.....	4
<i>¿Qué es Esto?.....</i>	4
<i>Lo Básico.....</i>	4
■ INICIANDO UNA CAMPAÑA.....	5
<i>Sesión Cero.....</i>	5
<i>Creación del Entorno.....</i>	6
■ CREACIÓN DE PERSONAJES.....	8
■ MATERIALES BÁSICOS.....	11
<i>Dominios.....</i>	11
<i>Clases.....</i>	12
<i>Linajes.....</i>	31
<i>Comunidades.....</i>	36
■ MECÁNICAS BÁSICAS.....	39
<i>Flujo del Juego.....</i>	39
<i>Ciclo de Juego Básico.....</i>	39
<i>El Foco.....</i>	39
<i>Orden de Turnos y Economía de Acciones.....</i>	40
<i>Realizar Movimientos y Tomar Acciones.....</i>	40
<i>Combate.....</i>	43
<i>Estrés.....</i>	43
<i>Atacando.....</i>	43
<i>Mapas, Alcance y Movimiento.....</i>	44
<i>Condiciones.....</i>	45
<i>Actividades Entre Descansos.....</i>	45
<i>Muerte.....</i>	46
<i>Reglas Adicionales.....</i>	46
<i>Subiendo de Nivel.....</i>	46
<i>Multiclase.....</i>	47
<i>Equipamiento.....</i>	48
<i>Armas.....</i>	48
<i>Silla de Ruedas de Combate.....</i>	57
<i>Armadura.....</i>	59
<i>Botín.....</i>	61
<i>Consumibles.....</i>	63
■ DIRIGIENDO UNA AVENTURA.....	66
<i>Introducción.....</i>	66
<i>Guía del DJ (Director de Juego).....</i>	66
<i>Mecánicas Básicas del DJ.....</i>	67
<i>Adversarios y Entornos.....</i>	74
<i>El Yermo Marchito: Marco de Campaña.....</i>	114
■ APÉNDICE.....	120
<i>Referencia de Cartas de Dominio.....</i>	120

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a DAGGERHEART, un juego de rol de mesa de fantasía colaborativo lleno de magia increíble y aventuras heroicas cargadas de emoción.

¿QUÉ ES ESTO?

Este es el DRS de Daggerheart (Documento de Referencia del Sistema). Es un compendio de los elementos mecánicos del sistema Daggerheart, editado y organizado para mayor claridad, concisión y consulta rápida.

Puedes usar este DRS de varias maneras:

- Para consultar rápidamente las reglas oficiales de Daggerheart durante las sesiones de juego.
- Para asegurarte de que cualquier contenido casero que crees o pubiques esté en consonancia con el conjunto de reglas básicas de Daggerheart.
- Para utilizar el texto proporcionado por Darrington Press en tus propias publicaciones, bajo su Licencia de Juegos Comunitarios (www.darringtonpress.com/license).
- Para comprender mejor las mecánicas de Daggerheart, sin el contenido narrativo ni de ambientación y así poder adaptarlas o modificarlas al crear tu propio contenido.

El DRS de Daggerheart no sustituye al libro básico de reglas, el cual incluye información del mundo, ejemplos adicionales de distintas mecánicas de juego y un montón de consejos útiles para jugar a Daggerheart (sin mencionar su precioso arte y maquetación).

En resumen, esto es Daggerheart como sistema reducido a lo esencial: una versión clara y condensada, sin todo el sabor, estilo y material complementario que hace del libro básico una lectura tan evocadora y disfrutable. Esperamos que este documento sea útil para tu mesa de juego.

¡Felices aventuras!

LO BÁSICO

¿QUÉ ES DAGGERHEART?

Daggerheart es un juego de rol de mesa para un **Director de Juego (DJ)** y de 2 a 5 jugadores. Cada sesión de juego dura entre 2 y 4 horas y Daggerheart puede jugarse como una partida autoconclusiva (one-shot) o como una campaña de varias sesiones de la longitud que prefieras.

Durante una sesión de Daggerheart, el DJ describe situaciones, narra los eventos y controla a los enemigos u obstáculos que encuentran los **Personajes Jugables (PJ)**. Los jugadores, a su vez, interpretan las reacciones de sus PJ ante el escenario presentado por el DJ. Si el resultado de una acción depende del azar o la suerte, el DJ pedirá una tirada de acción.

Cuando un jugador hace una **tirada de acción**, utiliza los **Dados de Dualidad**: dos dados de 12 caras (**d12**) de colores distintos que representan la **Esperanza** y el **Miedo**. Se lanzan los Dados de Dualidad, se suman los modificadores correspondientes a los resultados y el total se compara con una **Dificultad** establecida por el DJ. Si el total iguala o supera la Dificultad, el jugador tiene éxito. Si es menor, falla. Además, la situación cambia según cuál de los

Dados de Dualidad saque el resultado más alto: si gana la Esperanza, el jugador obtiene útiles fichas de Esperanza; si gana el Miedo, el DJ recibe aterradoras fichas de Miedo.

LA REGLA DE ORO

La regla más importante de Daggerheart es hacer que el juego sea tuyo. Las reglas incluidas en este DRS están pensadas para ayudarte a disfrutar de la experiencia en la mesa, pero cada persona tiene una forma distinta de interpretar las reglas y contar historias. Las reglas nunca deberían interponerse en la historia que quieras contar, en los personajes que quieras interpretar o en las aventuras que quieras vivir. Mientras tu grupo esté de acuerdo, todo puede ajustarse para adaptarse a vuestro estilo de juego. Si hay una regla que prefieres ignorar o modificar, siéntete libre de hacer cualquier cambio con el consentimiento de tu mesa.

LA INTERPRETACIÓN ANTES QUE LA NORMA

Al jugar a Daggerheart, el DJ y los jugadores deben dar siempre prioridad a las decisiones por encima de las reglas. Este DRS ofrece respuestas a muchas de las preguntas que puedan surgir en tu mesa sobre el juego, pero no responderá a todas. Cuando haya dudas sobre cómo aplicar una regla, el DJ debe tomar una decisión que esté en sintonía con la narrativa.

Por ejemplo, Daggerheart incluye un arma llamada garfio que te permite atraer a un objetivo hacia ti. Si intentas usarla para arrastrar un castillo entero, el texto del arma no lo prohíbe explícitamente... pero no tiene sentido dentro de la narrativa. En su lugar, el GM podría decidir que sacas algunos ladrillos o que te impulsas hacia la pared.

Del mismo modo, si tu personaje hace algo que lógicamente resultaría en una muerte inmediata (como lanzarse a un volcán activo sin protección) pes posiblemente que no puedas realizar uno de los movimientos de muerte de Daggerheart, que normalmente te permiten controlar el destino de tu personaje en sus momentos finales. Este tipo de consecuencia debe quedar clara antes de que se complete la acción y siempre debe seguir la lógica del mundo.

Como juego centrado en la narrativa, Daggerheart no es un entorno donde se fomenten interpretaciones técnicas o fuera de contexto de las reglas. Todo debe fluir desde y hacia la ficción y el GM tiene la autoridad y la responsabilidad de tomar decisiones sobre cómo se aplican las reglas para reforzar esa ficción.

CREACIÓN DE PERSONAJES

A menos que tu mesa decida usar **personajes pregenerados**, cada jugador crea su propio PJ tomando una serie de decisiones guiadas. Algunas de esas decisiones son puramente narrativas (es decir, solo aparecen en el juego o lo afectan a través del roleo), pero otras son elecciones mecánicas que determinan qué cosas puede hacer tu PJ y en qué acciones tiene más (o menos) probabilidades de tener éxito al hacer movimientos y actuar.

Nota: Puedes llenar el nombre, los pronombres y la descripción de tu personaje en cualquier momento del proceso de creación.

PASO 1

Elige una Clase y Subclase.

Las **clases** son arquetipos basados en el rol que determinan a qué **habilidades de clase y cartas de dominio** puede acceder un PJ a lo largo de la campaña. En este DRS hay nueve clases: Bardo, Druida, Explorador, Guardián, Guerrero, Hechicero, Mago, Pícaro y Seráfico.

- Elige una clase y coge las hojas impresas correspondientes: **la hoja de personaje y la guía de personaje**. Estas hojas son para anotar los detalles de tu PJ; las irás actualizando y consultando a lo largo de la campaña.
- Cada clase empieza con uno o más **rasgos de clase únicos**, que se describen en la parte inferior izquierda de la hoja de personaje de esa clase. Si tu rasgo de clase te pide que elijas algo, hazlo ahora.
- **Elige una Subclase**
Las **subclases** afinan aún más el arquetipo de una clase y refuerzan su estilo otorgando acceso a habilidades únicas de **subclase**. Cada clase tiene dos subclases. Elige una de las subclases de tu clase y coge su carta de **Base**.

PASO 2

Elige tu Herencia.

La **herencia** de tu personaje combina dos elementos: **linaje** y **comunidad**.

- El **linaje** de tu personaje representa su especie o ascendencia; le otorga ciertos rasgos físicos y dos **rasgos únicos de linaje**. Coge la carta correspondiente a uno de los siguientes linajes y anota su nombre en el campo de Herencia de tu hoja de personaje: Clank, Drakona, Enano, Elfo, Feérico, Fauno, Firbolg, Fungril, Galapa, Gigante, Goblin, Mediano, Humano, Infernis, Katari, Orco, Ribbet, Simiah. Si quieres crear un Linaje Mixto, toma la habilidad superior (la que aparece primero) de un linaje y la habilidad inferior (la que aparece segunda) de otro.
- La **comunidad** de tu personaje representa su cultura o el entorno del que proviene y le otorga un **rasgo de comunidad**. Coge la carta correspondiente a una de las siguientes comunidades y anota su nombre en el campo de Herencia de tu hoja de personaje: Ilustre, Sabino, Ortano, Crestino, Marino, Astuto, Subterráneo, Errante o Salvaje.

PASO 3

Asigna los Rasgos de tu Personaje.

Tu personaje tiene seis rasgos que representan su aptitud física, mental y social:

- **Agilidad** (Úsala para Esprintar, Saltar, Maniobrar, etc.) Una Agilidad alta significa que te mueves rápido, eres ágil en terrenos complicados y reaccionas con rapidez ante el peligro. Harás una Tirada de Agilidad para trepar por una cuerda, correr hacia una cobertura o saltar de un tejado a otro.
- **Fuerza** (Úsala para Levantar, Romper, Forcejear, etc.) Una Fuerza alta significa que eres mejor en hazañas que ponen a prueba tu poder físico y tu resistencia. Harás una Tirada de Fuerza para derribar una puerta, levantar objetos pesados o mantener tu posición frente a un enemigo que carga contra ti.
- **Sutileza** (Úsala para Controlar, Esconderte, Manipular objetos, etc.) Una Sutileza alta significa que eres hábil en tareas que requieren precisión, sigilo o un control absoluto. Harás una Tirada de Sutileza para usar herramientas delicadas, pasar desapercibido o atacar con precisión.
- **Instinto** (Úsalo para Percibir, Intuir, Orientarte, etc.) Un Instinto alto significa que tienes un gran sentido del entorno y una intuición natural. Harás una Tirada de Instinto para detectar peligros, notar detalles del mundo que te rodea o seguir el rastro de un enemigo escurridizo.
- **Presencia** (Úsala para Encantar, Actuar, Engañar, etc.) Una Presencia alta significa que tienes una personalidad fuerte y te desenvuelves con facilidad en situaciones sociales. Harás una Tirada de Presencia para defender tu postura, intimidar a un enemigo o captar la atención de una multitud.
- **Conocimiento** (Úsalo para Recordar, Analizar, Comprender, etc.) Un Conocimiento alto significa que sabes cosas que otros no y entiendes cómo aplicar tu mente mediante la deducción y la inferencia. Harás una Tirada de Conocimiento para interpretar hechos, ver patrones con claridad o recordar información importante.

Cuando «tiras con un rasgo», se le suma el modificador de ese rasgo al total de la tirada. Asigna los modificadores +2, +1, +1, +0, +0 y -1 a los rasgos de tu personaje en el orden que tú quieras.

PASO 4

Registra Información Adicional del Personaje.

- Los personajes empiezan una nueva campaña en **Nivel 1**. Anota tu nivel en el espacio correspondiente en la parte superior de tu hoja de personaje.
- **Evasión** representa la capacidad de tu personaje para evitar daño. Su valor inicial depende de la clase que elijas y aparece justo debajo del campo de Evasión en tu hoja de personaje; copia ese número en el campo correspondiente.
- **Los Puntos de Golpe (PG)** son una medida abstracta de la salud física de tu personaje. Tus PG iniciales dependen de tu clase y se anotan en la hoja de personaje.

- **El Estrés** refleja tu capacidad para soportar la tensión mental y emocional de situaciones peligrosas, así como el esfuerzo físico. Cada PJ comienza con 6 espacios de Estrés.
- **La Esperanza** es una metamoneda que alimenta movimientos especiales y ciertas habilidades o rasgos. Todos los PJ comienzan con 2 puntos de Esperanza; márcalos en el campo correspondiente de tu hoja de personaje.

PASO 5

Elige Tu Equipamiento Inicial

Elige tu(s) **arma(s)**:

- Elige entre las tablas de Armas de Rango 1. Puede ser **un arma principal a dos manos** o **un arma principal a una mano y un arma secundaria a una mano**. Luego equipa tu elección anotándola en el campo de Arma Activa de tu hoja de personaje.
- En Nivel 1, tu **Competencia** es 1; escribe este número en el campo de Competencia de tu hoja de personaje. Luego, calcula y anota tu **tirada de daño** combinando tu valor de Competencia con los **dados de daño** del arma (o armas) que tengas equipada(s). *Ejemplo: si tu Competencia es 1 y los dados de daño de tu arma son d6+1, tu tirada de daño será 1d6+1. La Competencia solo determina cuántos dados de daño lanzas y no afecta a otros modificadores fijos de daño.*

Elige y equipa un conjunto de **armadura** de la Tabla de Armaduras de Rango 1 y anota sus detalles en el campo de **Armadura Activa** de tu hoja de personaje.

- Suma el nivel de tu personaje a los **Umbrales Base** de la armadura que tengas equipada y anota el total de ambos valores en los campos correspondientes. En la creación de personaje, tu nivel es 1.
- Anota tu **Puntuación de Armadura** en el campo correspondiente en la parte superior izquierda de tu hoja de personaje. Tu Puntuación de Armadura es igual a la **Puntuación Base** de la armadura equipada más cualquier bonificación permanente que tu personaje tenga a la armadura por otras habilidades, rasgos o efectos.

Añade los siguientes objetos a los campos de **Inventario** de tu hoja de personaje:

- Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro (marca una casilla en la columna izquierda de tu hoja de personaje, donde dice «Oro > Puñados»).
- **ELIGE ENTRE** una Poción Menor de Salud (recupera 1d4 Puntos de Golpe) **O** una Poción Menor de Aguante (elimina 1d4 de Estrés).
- Uno de los objetos específicos de clase que aparecen en tu guía de personaje.
- Si corresponde, el objeto específico de clase que hayas elegido para llevar tus conjuros.
- Cualquier otro objeto aprobado por el DJ que te gustaría tener al comienzo de la partida.

PASO 6

Crea Tu Trasfondo.

Desarrolla el **trasfondo de tu personaje** respondiendo a las **preguntas de trasfondo** en tu guía de personaje. Puedes modificarlas o sustituirlas si no encajan con el personaje que quieras interpretar.

Nota: Tu trasfondo no tiene un efecto mecánico directo, pero influye enormemente en el personaje que interpretarás y en la preparación que hará el DJ. A lo largo de la creación de personaje, puedes ajustar las elecciones que hiciste en pasos anteriores para que reflejen mejor este trasfondo a medida que tu personaje va tomando forma. Si lo prefieres, puedes dejar el pasado de tu personaje más ambiguo por ahora y descubrir su historia a medida que juegas.

PASO 7

Crea Tus Experiencias.

Una Experiencia es una palabra o frase que resume un conjunto específico de habilidades, rasgos de personalidad o aptitudes que tu personaje ha adquirido a lo largo de su vida. Cuando tu PJ realiza un movimiento, puede gastar un punto de Esperanza para añadir el modificador de una Experiencia relevante a la tirada de acción.

- Tu PJ obtiene dos Experiencias durante la creación de personaje, cada una con un modificador de +2.
- No hay una lista fija de Experiencias entre las que elegir, pero una Experiencia no puede ser demasiado amplia ni otorgar beneficios mecánicos específicos como hechizos o habilidades especiales. Por ejemplo, «Afortunado» o «Muy Competente» son demasiado amplias, ya que podrían aplicarse prácticamente a cualquier tirada. Del mismo modo, «Vuelo Supersónico» e «Invulnerable» implican habilidades especiales que rompen el equilibrio del juego.

EJEMPLOS DE EXPERIENCIAS

Trasfondos: Asesino, Herrero, Guardaespalda, Cazarrecompensas, Chef de la Familia Real, Artista de Circo, Estafador, Monarca Caído, Médico de Campaña, Sumo Sacerdotisa, Comerciante, Noble, Pirata, Político, Fugitivo, Erudito, Mercenario, Soldado, Narrador, Ladrón, Viajero del Mundo.

Características: Afable, Curtido en Batalla, Rata de Biblioteca, Encantador, Cobarde, Amigo de Todos, Servicial, Presencia Intimidante, Líder, Lobo Solitario, Leal, Observador, Bromista, Lengua de Plata, Manos Ligeras, Obstinado Hasta el Extremo, Superviviente, Joven e Ingenuo.

Especialidades: Acróbata, Jugador, Sanador, Inventor, Historiador Mágico, Cartógrafo, Maestro del Disfraz, Navegante, Francotirador, Superviviente, Espadachín, Estratega.

Habilidades: Susurrador de Animales, Trueque, Puntería Letal, Aprendiz Rápido, Fuerza Increíble, Mentiroso, Pisada Ligera, Negociador, Memoria Fotográfica, Manos Rápidas, Reparación, Recolector, Rastreador.

Frases: Atrápame Si Puedes, Finge Hasta Que lo Logres, A la Primera va la Vencida, En Primera Línea, No te Fallaré, Te Atraparé, Te Cubro la Espalda, El Conocimiento es Poder, Amigo de la Naturaleza, Nunca Más, Que no Quede Nadie Atrás, Métete con Alguien de tu Tamaño, El Espectáculo Debe Continuar, Esto no es Una Negociación, Lobo con Piel de Cordero.

PASO 8

Elige Cartas de Dominio.

Tu clase tiene acceso a dos de los nueve Dominios incluidos en el conjunto básico. Elige dos cartas de los dominios de tu clase que están indicados en la parte superior izquierda de tu hoja de personaje. Puedes tomar una carta de cada dominio o dos del mismo dominio, como prefieras.

PASO 9

Crea Tus Conexiones.

Las Conexiones son las diferentes relaciones entre PJ. Para crear conexiones, sigue estos pasos:

- Por turnos, haced que cada jugador describa a su personaje al resto (como mínimo su nombre, pronombres, descripción del personaje, experiencias y las respuestas a sus preguntas de trasfondo).
- Comentad posibles conexiones entre los PJ usando como inspiración las preguntas incluidas en la sección «Conexiones» de vuestra guía de personaje.
- Propón al menos una conexión entre tu personaje y el PJ de cada otro jugador. Acepta aquellas conexiones que te interese explorar y rechaza las que no.

Nota: un jugador puede rechazar cualquier conexión sugerida por la razón que sea y no pasa nada si no hay una conexión establecida entre todos los PJ. (Siempre podéis descubrir y desarrollar esas relaciones durante la partida.)

MATERIALES BÁSICOS

DOMINIOS

El conjunto básico de Daggerheart incluye 9 Mazos de Dominio, cada uno compuesto por una colección de cartas que otorgan rasgos o habilidades especiales que representan un tema concreto.

Los 9 Dominios son:

ARCANO

Arcano es el dominio de la **magia innata e intuitiva**. Quienes eligen este camino se conectan con las fuerzas enigmáticas y primordiales de los reinos para manipular tanto su propia energía como los elementos. El dominio Arcano ofrece un poder volátil, pero increíblemente potente cuando se canaliza correctamente. El dominio Arcano está disponible para las clases **Druida** y **Hechicero**.

CÓDICE

Código es el dominio del **estudio mágico intensivo**. Quienes buscan el conocimiento mágico recurren a las ecuaciones de poder registradas en libros, escritas en pergaminos, grabadas en muros o tatuadas en la piel. El dominio Código ofrece una comprensión poderosa y versátil de la magia a quienes persiguen el conocimiento más allá de los límites de la sabiduría común. El dominio Código está disponible para las clases **Bardo** y **Mago**.

ESPLendor

Esplendor es el dominio de la **vida**. A través de esta magia, sus seguidores obtienen la capacidad de sanar y, hasta cierto punto, controlar la muerte. El dominio Esplendor otorga a sus discípulos la magnífica habilidad de dar y quitar vida. El dominio Esplendor está disponible para las clases **Seráfico** y **Mago**.

FILO

Filo es el dominio del **dominio de las armas**. Ya sea con acero, arco o algún arma más especializada, quienes siguen este camino poseen la habilidad de acortar la vida de otros. Los portadores del dominio Filo se dedican a alcanzar un poder implacable sobre la muerte. El dominio Filo está disponible para las clases **Guardián** y **Guerrero**.

GRACIA

Gracia es el dominio del **carisma**. A través de relatos embriagadores, hechizos encantadores o un velo de mentiras, quienes canalizan este poder definen la realidad de sus adversarios, moldeando la percepción a su voluntad. El dominio Gracia otorga magnetismo puro y dominio del lenguaje. El dominio Gracia está disponible para las clases **Bardo** y **Pícaro**.

HUESO

Hueso es el dominio de la **táctica y el cuerpo**. Quienes practican este dominio poseen un control extraordinario sobre sus propias capacidades físicas y una mirada afilada para anticipar el comportamiento de otros en combate. Los adeptos al dominio Hueso alcanzan una comprensión sin igual de los cuerpos y sus movimientos. El dominio Hueso está disponible para las clases **Explorador** y **Guerrero**.

MEDIANOCHE

Medianoche es el dominio de las **sombra y el secreto**. Ya sea mediante trucos ingeniosos, magia sutil o el amparo de la noche, quienes canalizan estas fuerzas dominan el arte de la oscuridad y pueden descubrir tesoros ocultos. El dominio Medianoche ofrece a sus practicantes el poder de crear y controlar enigmas. El dominio Medianoche está disponible para las clases **Pícaro** y **Hechicero**.

SABIO

Sabio es el dominio **del mundo natural**. Quienes siguen este camino se conectan con el poder desatado de la tierra y sus criaturas para liberar magia pura. El dominio Sabio otorga a sus adeptos la vitalidad de una flor abierta y la ferocidad de un depredador hambriento. El dominio Sabio está disponible para las clases **Druida** y **Explorador**.

VALOR

Valor es el dominio **de la protección**. Ya sea a través del ataque o la defensa, quienes eligen esta disciplina canalizan una fuerza formidable para proteger a sus aliados en combate. El dominio Valor ofrece un gran poder a quienes alzan sus escudos en defensa de los demás. El dominio Valor está disponible para las clases **Guardián** y **Seráfico**.

DOMINIOS POR CLASE

Cada clase da acceso a dos dominios:

- **Bardo:** Código y Gracia.
- **Druida:** Arcano y Sabio.
- **Explorador:** Hueso y Sabio.
- **Guardián:** Filo y Valor.
- **Guerrero:** Filo y Hueso.
- **Hechicero:** Arcano y Medianoche.
- **Mago:** Código y Esplendor.
- **Pícaro:** Gracia y Medianoche.
- **Seráfico:** Esplendor y Valor.

Los PJ adquieren dos cartas de dominio de nivel 1 durante la creación de personaje y una carta de dominio adicional (de su nivel o inferior) cada vez que suben de nivel.

CARTAS DE DOMINIO

Cada carta de dominio proporciona uno o más rasgos que tu PJ puede utilizar durante sus aventuras. Algunas cartas de dominio otorgan movimientos que puedes realizar, como un ataque único o un hechizo. Otras ofrecen efectos pasivos, habilidades nuevas para encuentros sociales o en tiempos de inactividad o beneficios de un solo uso.

ANATOMÍA DE UNA CARTA DE DOMINIO

Cada carta de dominio incluye seis elementos:

Nivel

El número en la esquina superior izquierda de la carta indica su nivel. No puedes adquirir una carta de dominio con un nivel superior al de tu PJ.

Dominio

Debajo del nivel de la carta hay un símbolo que indica a qué dominio pertenece. Solo puedes elegir cartas de los dos dominios de tu clase.

Coste de Recuperación

El número junto al rayo en la esquina superior derecha indica su Coste de Recuperación. Este es el número de puntos de Estrés que debe marcar un jugador para intercambiar esta carta desde su **reserva** por una carta de su **equipamiento activo**.

Nota: Un jugador puede intercambiar cartas de dominio durante un período de inactividad sin pagar el Coste de Recuperación.

Título

El nombre de la carta.

Tipo

El **tipo** de la carta aparece en el centro, justo encima del título. Existen tres tipos de cartas de dominio: **habilidades**, **conjuros** y **grimorios**. Las habilidades suelen ser de naturaleza no mágica mientras que los conjuros sí lo son. Los grimorios son exclusivos del dominio Código y otorgan acceso a una colección de conjuros menos potentes. Algunas mecánicas del juego solo se aplican a ciertos tipos de cartas.

Rasgo

El texto en la mitad inferior de la carta describe su(s) rasgo(s), incluyendo cualquier regla especial que debas seguir al usar esa carta.

EQUIPAMIENTO Y RESERVA

Tu **equipamiento** es el conjunto de cartas de dominio que tu PJ tiene activas y puede usar durante la partida. Puedes tener hasta 5 cartas de dominio en tu equipamiento a la vez. Una vez que hayas adquirido seis o más cartas de dominio, deberás elegir cinco para mantener en tu equipamiento; el resto se considera que están en tu **reserva**. Las cartas en la reserva están inactivas y no influyen en la partida.

Nota: Tus cartas de subclase, linaje y comunidad no cuentan para el límite de equipamiento ni de reserva y siempre están activas y disponibles.

Al comienzo de un descanso, antes de usar movimientos de inactividad, puedes mover libremente cartas entre tu equipamiento y tu reserva, siempre que no superes el máximo de cinco cartas en el equipamiento.

Para mover una carta desde tu reserva a tu equipamiento en cualquier otro momento, debes marcar una cantidad de Estrés igual al **Coste de Recuperación** de la carta (indicado en la esquina superior derecha junto al símbolo del rayo). Si tu equipamiento ya está completo, también debes mover una carta del equipamiento a la reserva para hacer espacio, aunque esto puedes hacerlo sin coste.

Cuando obtienes una nueva carta de dominio al subir de nivel, puedes moverla de inmediato a tu equipamiento de forma gratuita. Si tu equipamiento ya está lleno, deberás mover otra carta del equipamiento a la reserva para hacerle hueco.

LÍMITES DE USO

Si una carta de dominio limita cuántas veces puede usarse, puedes llevar un control de ese límite con el método que prefieras (como girar la carta de lado, ponerla boca abajo o usar fichas).

Nota: Si un efecto o habilidad te otorga un número de usos igual a un rasgo con un modificador de +0 o menos, el número de usos es 0.

CLASES

Una **clase** es un arquetipo basado en un rol que determina:

- **Acceso a Dominios:** Cada clase da acceso a dos dominios; los jugadores eligen cartas de esos dominios al crear su personaje y al subir de nivel.
- **Evasión inicial y Puntos de Golpe (PG)**
- **Equipo inicial**
- **Rasgo(s) de clase**
- **Rasgo de Esperanza de Clase**, un rasgo que cuesta 3 puntos de Esperanza para activarse.

Hay 9 clases en los materiales básicos de Daggerheart: Bardo, Druida, Explorador, Guardián, Guerrero, Hechicero, Mago, Pícaro y Seráfico.

SUBCLASES

Cada clase se divide en dos **subclases** y cada una define y resalta un aspecto concreto del arquetipo de la clase. La subclase que elijas te otorga lo siguiente:

- **Rasgo de Lanzamiento de Conjuros:** el rasgo que se utiliza en todas las tiradas de Lanzar Conjuro.
- **Rasgo de Base:** un rasgo inicial único que establece la identidad y puntos fuertes de la subclase.
- **Rasgo de Especialización:** un rasgo avanzado que puedes obtener al subir de nivel. En algunas subclases, este rasgo te concede una habilidad nueva; en otras, amplía o mejora un rasgo que ya hayas adquirido por clase o subclase.
- **Rasgo de Maestría:** el rasgo más poderoso de la subclase que puede adquirirse en niveles superiores. En algunos casos desbloquea una habilidad extraordinaria; en otros, representa la culminación impresionante del rasgo principal de la subclase.

El conjunto básico de Daggerheart incluye cartas que detallan cada rasgo de base, especialización y maestría. Cuando adquieras uno de estos rasgos, coge su carta para usarla como referencia durante la partida.

BARDO

Los bardos son las personas más carismáticas de todos los reinos. Dominan el arte de la seducción y la actuación en todas sus formas: cantar, tocar instrumentos, contar historias o hacer reír. Ya sea actuando ante una multitud o hablando en privado, los bardos destacan en situaciones sociales. Aunque se forman y entrenan en escuelas o gremios, suelen tener una vena de egocentrismo. Pueden ser quienes más fácilmente unan a un grupo... o quienes lo rompan si su temperamento no acompaña.

DOMINIOS: Gracia y Códice.

EVAZIÓN INICIAL: 10.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 5.

OBJETOS DE CLASE: Una novela romántica o una carta nunca abierta.

RASGO DE ESPERANZA DEL BARDO

Montar un espectáculo: Gasta 3 puntos de Esperanza para distraer temporalmente a un objetivo a Alcance Cercano, dándole un -2 a su Dificultad.

RASGO DE CLASE

Arengar: Una vez por sesión, describe cómo animas al grupo y da a ti y a tus aliados un Dado de Arenga. A nivel 1, el Dado de Arenga es un d6. Un PJ puede gastar su Dado de Arenga para tirarlo y sumar el resultado a una tirada de acción, reacción, daño o para limpiar una cantidad de Estrés igual al resultado. Al final de cada sesión, se limpian todos los Dados de Arenga no usados. A nivel 5, el Dado de Arenga pasa a ser un d8.

SUBCLASES DEL BARDO

Elige entre la subclase *Trovador* o *Palabrero*.

TROVADOR

Juega como Trovador si quieres usar la música para inspirar a tus aliados.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Presencia.

RASGO DE BASE

Intérprete Dotado: Puedes tocar tres tipos distintos de canciones, una vez cada una por descanso largo. Describe tu actuación y gana el beneficio correspondiente:

- **Canción Relajante:** Tú y todos los aliados a Alcance Cercano limpiáis 1 PG.
- **Canción Épica:** Un objetivo a Alcance Cercano queda temporalmente Vulnerable.
- **Canción Desgarradora:** Tú y todos los aliados a Alcance Cercano ganáis 1 punto de Esperanza.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Maestro: Tus canciones infunden coraje. Cuando das un Dado de Arenga a un aliado, este puede elegir entre ganar 1 Esperanza o limpiar 1 Estrés.

RASGO DE MAESTRÍA

Virtuoso: Eres de los mejores en tu arte y tu talento no conoce límites. Puedes usar cada canción de tu rasgo «Intérprete Dotado» dos veces por descanso largo.

PALABRERO

Juega como Palabrero si quieres usar la elocuencia para conmover o manipular.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Presencia.

RASGOS DE BASE

Discurso Inspirador: Una vez por descanso largo, puedes dar un discurso apasionado. Todos los aliados a Alcance Lejano limpian 2 puntos de Estrés.

Corazón de Poeta: Tras hacer una tirada para impresionar, persuadir u ofender, puedes **gastar 1 Esperanza** para añadir un **d4** a la tirada.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Elocuente: Tus palabras elevan el ánimo. Una vez por sesión, al animar a un aliado, puedes:

- Hacer que encuentre un objeto o herramienta mundana que necesita.
- Ayudarle sin gastar Esperanza.
- Darle un movimiento adicional de inactividad en su próximo descanso.

RASGO DE MAESTRÍA

Poesía Épica: Tu Dado de Arenga pasa a ser un **d10**.

Además, cuando ayudes a un aliado puedes narrar el momento como si estuvieras escribiendo la historia de su heroicidad en unas memorias. Cuando lo hagas, tira un **d10** como dado de ventaja.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo. También puedes crear tus propias preguntas.

- ¿Qué persona o comunidad te enseñó a confiar tanto en ti mismo?
- Te enamoraste una vez. ¿De quién? ¿Y cómo te hizo daño?
- Siempre has admirado a otro bardo. ¿Quién es y por qué lo idolatrás?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué hizo que supieras que íbamos a ser tan buenos amigos?
- ¿Qué es lo que hago que te saca de quicio?
- ¿Por qué me coges de la mano por las noches?

DRUIDA

Ser druida es más que una ocupación: es una vocación para quienes desean y proteger la magia de la naturaleza salvaje. Aunque podrías subestimar a un druida amable dedicado a la tranquila labor de cultivar plantas, los druidas que canalizan las fuerzas indómitas de la naturaleza resultan sobrecogedores. Los druidas desarrollan sus habilidades en pequeños grupos, a menudo vinculados a una filosofía concreta o a un lugar determinado, aunque algunos prefieren caminar en soledad. Con años de estudio y dedicación, los druidas pueden aprender a transformarse en bestias y moldear la naturaleza misma.

EVASIÓN INICIAL: 10.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 6.

OBJETOS DE CLASE: Una pequeña bolsa con piedras y huesos o un colgante extraño hallado en la tierra.

RASGO DE ESPERANZA DEL DRUIDA

Evolución: Gasta 3 Puntos de Esperanza para transformarte en una Forma Bestial sin marcar Estrés. Cuando lo hagas, elige uno de tus rasgos y súbelo en +1 mientras permanezcas en esa Forma Bestial.

RASGO DE CLASE

Forma Bestial: Marca un punto de Estrés para transformarte mágicamente en una criatura de tu nivel o inferior de la lista de Formas Bestiales. Puedes abandonar esta forma en cualquier momento. Mientras estés transformado, no puedes usar armas ni lanzar conjuros de cartas de dominio, pero sí puedes seguir usando otros rasgos o habilidades a los que tengas acceso. Los conjuros que hayas lanzado antes de transformarte siguen activos y mantienen su duración normal. Puedes hablar y comunicarte con normalidad. Además, ganas los rasgos de la Forma Bestial, sumas su bonificador de Evasión a tu Evasión y usas el rasgo indicado en sus estadísticas para atacar. Mientras estés en Forma Bestial, tu armadura pasa a formar parte de tu cuerpo y marcas Espacios de Armadura como de costumbre; cuando vuelvas a tu forma normal, esos espacios marcados permanecen marcados. Si marcas tu último Punto de Golpe, vuelves automáticamente a tu forma normal.

Toque Salvaje: Puedes realizar efectos inocuos y sutiles relacionados con la naturaleza (como hacer que una flor crezca rápidamente, invocar una suave ráfaga de viento o encender una hoguera) siempre que quieras.

SUBCLASES DE DRUIDA

Eige entre la subclase *Guardián de los Elementos* o *Guardián de la Renovación*.

GUARDIÁN DE LOS ELEMENTOS

Juega como Guardián de los Elementos si quieras encarnar los elementos naturales del mundo salvaje.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Instinto.

RASGO DE BASE

Encarnación Elemental: Marca un Estrés para Canalizar uno de los siguientes elementos hasta que recibas Daño Grave o hasta tu próximo descanso:

- **Fuego:** Cuando un adversario a Alcance Cuerpo a Cuerpo te cause daño, recibe 1d10 de daño mágico.
- **Tierra:** Ganas un bono a tus umbrales de daño igual a tu Competencia.
- **Agua:** Cuando causes daño a un adversario a Alcance Cuerpo a Cuerpo, todos los demás adversarios en Alcance Muy Cercano deben marcar un Estrés.
- **Aire:** Puedes flotar, ganando ventaja en Tiradas de Agilidad.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Aura Elemental: Una vez por descanso, mientras Canalizas, puedes asumir un aura correspondiente a tu elemento. El aura afecta a todos los objetivos en Alcance Cercano hasta que termine la Canalización.

- **Fuego:** Cuando un adversario marque 1 o más Puntos de Golpe, también debe marcar un Estrés.
- **Tierra:** Tus aliados ganan un +1 a Fuerza.
- **Agua:** Cuando un adversario te cause daño, puedes marcar un Estrés para moverlo a cualquier punto dentro de su Alcance Muy Cercano.
- **Aire:** Cuando tú o un aliado recibáis daño de un ataque más allá del Alcance Cuerpo a Cuerpo, reduce el daño en 1d8.

RASGO DE MAESTRÍA

Dominio Elemental: Encarnas aún más tu elemento. Mientras Canalizas, obtienes el siguiente beneficio:

- **Fuego:** Obtienes un +1 a tu Competencia en ataques y conjuros que causen daño.
- **Tierra:** Cuando debas marcar Puntos de Golpe, lanza un d6 por cada uno. Por cada resultado de 6, reduce en 1 los Puntos de Golpe que marcas.
- **Agua:** Cuando un ataque contra ti tenga éxito, puedes marcar un Estrés para hacer que el atacante quede temporalmente Vulnerable.
- **Aire:** Ganas un +1 a tu Evasión y puedes volar.

GUARDIÁN DE LA RENOVACIÓN

Juega como *Guardián de la Renovación* si quieres usar magia poderosa para sanar a tu grupo.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Instinto.

RASGOS DE BASE

Claridad de la Naturaleza: Una vez por descanso largo, puedes crear un espacio de serenidad natural a Alcance Cercano. Cuando tú (o tus aliados) descanséis unos minutos dentro de ese espacio, podéis limpiar una cantidad de Estrés igual a tu puntuación de Instinto, distribuida como quieras entre los miembros del grupo.

Regeneración: Toca a una criatura y **gasta 3 Esperanza**. Esa criatura limpia **1d4** Puntos de Golpe.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Alcance Regenerativo: Puedes usar tu rasgo de «Regeneración» con criaturas a Alcance Muy Cercano.

Protección del Guardián: Una vez por descanso largo, **gasta 2 Esperanza** para limpiar 2 Puntos de Golpe a **1d4** aliados a Alcance Cercano.

RASGO DE MAESTRÍA

Defensor: Tu transformación en forma animal encarna el espíritu de un guardián sanador. Cuando estás en Forma Bestial y un aliado a Alcance Cercano marca 2 o más Puntos de Golpe, puedes **marcar un Estrés** para reducir en 1 la cantidad de PG que marca.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿Por qué la comunidad en la que creciste dependía tanto de la naturaleza y de sus criaturas?
- ¿Cuál fue el primer animal salvaje con el que formaste un vínculo? ¿Por qué terminó ese vínculo?
- ¿Quién te ha estado dando caza? ¿Qué quiere de ti?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué me confesaste que hace que siempre me lance al peligro por ti?
- ¿Qué animal digo que me recuerdas?
- ¿Qué apodo cariñoso me has puesto?

OPCIONES DE FORMA BESTIAL

Cuando uses tu rasgo de «Forma Bestial», elige una categoría de criatura de tu nivel o inferior. A discreción del DJ, puedes describir cómo te transformas en cualquier animal que encaje razonablemente dentro de esa categoría.

Las categorías de Forma Bestial están divididas por niveles. Cada entrada incluye la siguiente información:

- **Categoría de Criatura:** El nombre de cada categoría describe el rol común o comportamiento de las criaturas que pertenecen a ella (por ejemplo, Explorador Ágil). Este nombre va seguido de algunos ejemplos de animales que encajan en dicha categoría (en este caso, zorro, ratón y comadreja).
- **Rasgos del Personaje:** Mientras estás transformado, obtienes un bonificador al rasgo indicado. Por ejemplo, mientras estés en forma de Explorador Ágil, ganas un +1 a tu Agilidad. Cuando sales de esta forma, pierdes este bonificador.
- **Tiradas de Ataque:** Al atacar mientras estás transformado, usas el alcance, el rasgo y los dados de daño indicados por la criatura, pero empleas tu propia puntuación de Competencia. Por ejemplo, como Explorador Ágil puedes atacar a un objetivo a Alcance Cuerpo a Cuerpo usando tu Agilidad. Si tienes éxito, infliges d4 de daño físico, utilizando tu Competencia.
- **Evasión:** Mientras estás transformado, añades el bonificador de Evasión de la criatura a tu Evasión normal. Por ejemplo, si tu Evasión habitual es 8 y tu Forma Bestial indica «Evasión +2», tu Evasión será 10 mientras estés en esa forma.
- **Ventajas:** Tu forma te vuelve especialmente hábil para ciertas acciones. Cuando realices una tirada de acción o de reacción relacionada con uno de los verbos listados en la categoría de criatura, obtienes ventaja en dicha tirada. Por ejemplo, un Explorador Ágil tiene ventaja al hacer tiradas para moverse sigilosamente, buscar objetos o criaturas y actividades similares.
- **Rasgos Especiales:** Cada forma incluye rasgos únicos. Por ejemplo, un Explorador Ágil destaca por su movimiento silencioso y ágil, pero también es frágil, lo que hace que sea más probable que pierdas la Forma Bestial si recibes daño.

NIVEL 1

■ EXPLORADOR ÁGIL

(Zorro, Ratón, Comadreja, etc.)

Agilidad +1 | Evasión +2.

Cuerpo a Cuerpo Agilidad d4 físico.

Ventajas en: engañar, buscar, moverse sigilosamente.

Ágil: Te mueves en silencio y puedes **gastar 1 Esperanza** para desplazarte hasta Alcance Lejano sin tirar.

Frágil: Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

■ AMIGO DEL HOGAR

(Gato, Perro, Conejo, etc.)

Instinto +1 | Evasión +2.

Cuerpo a Cuerpo Instinto d6 físico.

Ventajas en: prepar, buscar, proteger.

Compañero: Cuando Ayudas a un Aliado, puedes tirar **d8** como dado de ventaja.

Frágil: Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

■ PRESA ESCURRIDIZA

(Cerdo, Gacela, Cabra, etc.)

Agilidad +1 | Evasión +3.

Cuerpo a Cuerpo Agilidad d6 físico.

Ventajas en: saltar, moverse sigilosamente, correr.

Presa Elusiva: Cuando una tirada de ataque contra ti vaya a acertar, puedes **marcar 1 Estrés** y tirar **1d4**. Suma el resultado a tu Evasión contra ese ataque.

Frágil: Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

■ DEPREDADOR DE MANADA

(Coyote, Hiena, Lobo, etc.)

Fuerza +2 | Evasión +1.

Cuerpo a Cuerpo Fuerza d8+2 físico.

Ventajas en: atacar, correr, rastrear.

Golpe Incapacitante: Cuando aciertas un ataque contra un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar 1 Estrés** para volverlo Vulnerable temporalmente.

Caza en Manada: Si aciertas un ataque contra el mismo objetivo que atacó un aliado justo antes que tú, añade **1d8** a tu tirada de daño.

■ EXPLORADOR ACUÁTICO

(Anguila, Pez, Pulpo, etc.).

Agilidad +1 | Evasión +2.

Cuerpo a Cuerpo Agilidad d4 físico.

Ventajas en: nadar, navegar, moverse sigilosamente.

Acuático: Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua.

Frágil: Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

■ ARÁCNIDO ACECHADOR

(Tarántula, Araña Lobo, etc.)

*Sutileza +1 | Evasión +2.
Cuerpo a Cuerpo Sutileza d6+1 físico.*

Ventajas en: atacar, trepar, moverse sigilosamente.

Mordedura Venenosa: Cuando aciertas un ataque a un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, queda Envenenado temporalmente. Una criatura Envenenada sufre **1d10** de daño físico directo cada vez que actúe.

Lanzarredes: Puedes generar un material de telaraña resistente útil para aventuras y combate. La telaraña puede sostener a una criatura. Puedes Restringir temporalmente a un objetivo en Alcance Cercano si aciertas una tirada de Sutileza contra él.

NIVEL 2

■ CENTINELA BLINDADO

(Armadillo, Pangolín, Tortuga, etc.)

*Fuerza +1 | Evasión +1.
Cuerpo a Cuerpo Fuerza d8+2 físico.*

Ventajas en: excavar, buscar, proteger

Caparazón Blindado: Tu cuerpo endurecido te da resistencia al daño físico. Además, puedes **marcar una Ranura de Armadura** para replegar dentro de tu caparazón. Mientras estés dentro, el daño físico se reduce en una cantidad igual a tu Puntuación de Armadura (tras aplicar la resistencia), pero no puedes realizar otras acciones sin salir de esta forma.

Bola de Cañón: **Marca 1 Estrés** para permitir que un aliado te lance o dispare contra un adversario. Ese aliado hace una tirada de ataque usando Agilidad o Fuerza (a su elección) contra un objetivo en Alcance Cercano. Si tiene éxito, el adversario recibe **d12+2** de daño físico usando la Competencia del lanzador. Puedes **gastar 1 Esperanza** para impactar a un segundo adversario en Alcance Muy Cercano del primero. Este segundo objetivo recibe la mitad del daño infligido al primero.

BESTIA PODEROSA

(oso, toro, alce, etc.)

Fuerza +1 | Evasión +3

Cuerpo a Cuerpo Fuerza D10+4 físico

Ventajas en: navegar, proteger, intimidar

Embestida: Cuando saques un 1 en un dado de daño, puedes tirar **1d10** y sumar el resultado al daño. Además, antes de hacer una tirada de ataque, puedes **marcar 1 Estrés** para obtener un +1 a tu Competencia en ese ataque.

Piel Gruesa: Obtienes un +2 a tus umbrales de daño.

■ TROTADOR IMPONENTE

(Camello, Caballo, Cebra, etc.)

*Agilidad +1 | Evasión +2.
Cuerpo a Cuerpo Agilidad D8+1 físico.*

Ventajas en: saltar, navegar, correr.

Transportista: Puedes transportar hasta dos aliados voluntarios cuando te desplaces.

Pisotón: **Marca 1 Estrés** para moverte en línea recta hasta Alcance Cercano y atacar a todos los objetivos dentro del Alcance Cuerpo a Cuerpo de esa línea. Los objetivos a los que aciertes reciben **d8+1** de daño físico usando tu Competencia y quedan Vulnerables temporalmente.

■ SERPIENTE FULMINANTE

(Cobra, Serpiente de Cascabel, Víbora, etc.)

*Sutileza +1 | Evasión +2.
Muy Cercano Sutileza d8+4 físico.*

Ventajas en: preparar, engañar, correr.

Golpe Venenoso: Haz un ataque contra cualquier número de objetivos en Alcance Muy Cercano. Si aciertas, los objetivos quedan Envenenados temporalmente. Una criatura Envenenada sufre **1d10** de daño físico directo cada vez que actúe.

Siseo de Alerta: **Marca 1 Estrés** para obligar a cualquier número de objetivos en Alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a Alcance Muy Cercano.

■ DEPREDADOR SALTADOR

(Guepardo, León, Pantera, etc.).

*Instinto +1 | Evasión +3.
Cuerpo a Cuerpo Instinto d8+6 físicos.*

Ventajas en: atacar, trepar, moverse sigilosamente

Veloz: **Gasta 1 Esperanza** para moverte hasta Alcance Lejano sin tirar.

Derribo: **Marca 1 Estrés** para entrar en Alcance Cuerpo a Cuerpo de un objetivo y hacer una tirada de ataque contra él. Si aciertas, obtienes un +2 a tu Competencia para ese ataque y el objetivo debe marcar 1 Estrés.

■ BESTIA ALADA

(Halcón, Búho, Cuervo, etc.).

*Sutileza +1 | Evasión +3.
Cuerpo a Cuerpo Sutileza d4+2 físico.*

Ventajas en: engañar, buscar, intimidar

Vista de Pájaro: Puedes volar a voluntad. Una vez por descanso, mientras estés en el aire, puedes hacerle al DJ una pregunta sobre la escena que observas desde arriba sin necesidad de tirar. La primera vez que un personaje actúe con base en esta información, obtiene ventaja en su tirada.

Huesos Huecos: Sufres una penalización de -2 a tus umbrales de daño.

NIVEL 3

■ GRAN DEPREDADOR

(Lobo Gigante, Velociraptor, Tigre Dientes de Sable, etc.)

Fuerza +2 | Evasión +2.

Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+8 físico.

Ventajas en: atacar, moverse sigilosamente, correr.

Transportista: Puedes transportar hasta dos aliados voluntarios cuando te desplaces.

Zarpa Feroz: Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo, puedes **gastar 1 Esperanza** para hacerlo Vulnerable temporalmente y obtener un +1 a tu Competencia para ese ataque.

■ LAGARTO PODEROSO

(Caimán, Cocodrilo, Monstruo de Gila, etc.)

Instinto +2 | Evasión +1.

Cuerpo a Cuerpo Instinto d10+7 físico.

Ventajas en: atacar, moverse sigilosamente, rastrear.

Defensa Física: Obtienes un +3 a tus umbrales de daño.

Mordida Trampa: Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **gastar 1 Esperanza** para atraparlo entre tus fauces, dejándolo temporalmente Restringido y Vulnerable.

■ GRAN BESTIA ALADA

(Águila Gigante, Halcón, etc.)

Sutileza +2 | Evasión +3.

Cuerpo a Cuerpo Sutileza d8+6 físico.

Ventajas en: engañar, distraer, buscar.

Vista de Pájaro: Puedes volar a voluntad. Una vez por descanso, mientras estés en el aire, puedes hacerle al DJ una pregunta sobre la escena que observas desde arriba sin necesidad de tirar. La primera vez que un personaje actúe con base a esta información, obtiene ventaja en su tirada.

Transportista: Puedes transportar hasta dos aliados voluntarios cuando te desplaces.

DEPREDADOR ACUÁTICO

(Delfín, Orca, Tiburón, etc.)

Agilidad +2 | Evasión +4.

Cuerpo a Cuerpo Agilidad d10+6 físico.

Ventajas en: atacar, nadar, rastrear

Acuático: Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua.

Mazazo Feroz: Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo, puedes **gastar 1 Esperanza** para hacerlo Vulnerable y obtener un +1 a tu Competencia para ese ataque.

■ BESTIA LEGENDARIA

(Versión mejorada de forma de Nivel 1)

Evolucionada: Elige una opción de Forma Bestial de Nivel 1 y transfórmate en una versión más grande y poderosa de esa criatura. Mientras estés en esta forma, conservas todos los rasgos y habilidades de la forma original y además obtienes:

- Un +6 a las tiradas de daño
- Un +1 al rasgo utilizado por esta forma
- Un +2 a la Evasión

■ HÍBRIDO LEGENDARIO

(Grifos, Esfinges, etc.)

Fuerza +2 | Evasión +3

Cuerpo a Cuerpo Fuerza d10+8 físico

Rasgos Híbridos: Para transformarte en esta criatura, debes **marcar 1 Estrés adicional**. Elige dos formas de Bestia de los Niveles 1 o 2. Escoge un total de cuatro ventajas y dos habilidades de entre esas formas.

NIVEL 4

■ BESTIA COLOSAL

(Elefante, Mamut, Rinoceronte, etc.)

Fuerza +3 | Evasión +1.

Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+12 físico.

Ventajas en: buscar, proteger, intimidar, correr.

Transportista: Puedes transportar hasta cuatro aliados voluntarios cuando te desplaces.

Demoler: **Gasta 1 Esperanza** para moverte hasta alcance Lejano en línea recta y realizar un ataque contra todos los objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo de esa línea. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben **d8+10** de daño físico usando tu Competencia y quedan Vulnerables temporalmente.

Imperturbable: Obtienes un +2 a todos tus umbrales de daño.

■ LAGARTO TERRIBLE

(Braquiosaurio, Tiranosaurio, etc.)

Fuerza +3 | Evasión +2.

Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+10 físico.

Ventajas en: atacar, engañar, intimidar, rastrear,

Golpes Devastadores: Cuando inflijas daño Grave a un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar 1 Estrés** para forzarle a marcar un Punto de Golpe adicional.

Zancada Descomunal: Puedes moverte hasta alcance Lejano sin necesidad de tirar. Ignoras terreno difícil (a discreción del DJ) debido a tu tamaño.

■ CAZADOR AÉREO MÍTICO

(Dragón, Pterodáctilo, Ruc, Guiverno, etc.)

Sutileza +3 | Evasión +4.

Cuerpo a Cuerpo Sutileza d10+11 físico.

Ventajas en: atacar, engañar, buscar, orientarse.

Transportista: Puedes transportar hasta tres aliados voluntarios cuando te desplaces.

Rapaz Letal: Puedes volar a voluntad y moverte hasta alcance Lejano como parte de tu acción. Cuando te muevas en línea recta desde al menos alcance Cercano hasta alcance Cuerpo a Cuerpo de un objetivo y le ataques en la misma acción, puedes volver a tirar todos los dados de daño cuyo resultado sea menor que tu Competencia.

■ BESTIA ACUÁTICA ÉPICA

(Calamar Gigante, Ballena, etc.)

Agilidad +3 | Evasión +3.

Cuerpo a Cuerpo Agilidad d10+10 físico

Ventajas en: localizar, proteger, asustar, rastrear.

Amo del Océano: Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua. Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes Restringirlo temporalmente.

Inquebrantable: Cuando vayas a marcar una Ranura de Armadura, tira **1d6**. Con un resultado de 5 o más, reduces la gravedad del daño en un nivel sin marcar la Ranura de Armadura.

BESTIA MÍTICA

(versión mejorada de forma de Nivel 1 o 2)

Evolucionado: Elige una opción de Forma Bestial de Nivel 1 o 2 y transformate en una versión más grande y poderosa de esa criatura. Mientras estés en esta forma, conservas todos los rasgos y habilidades de la forma original y además obtienes:

- Un +9 a las tiradas de daño.
- Un +2 al rasgo utilizado por esta forma.
- Un +3 a Evasión.
- Tus dados de daño aumentan un tamaño (d6 pasa a d8, d8 a d10, etc.).

■ HÍBRIDO MÍTICO

(Quimera, Cocatriz, Mantícora, etc.)

Fuerza +3 | Evasión +2 Fuerza.

Cuerpo a Cuerpo d12+10 físico.

Rasgos Híbridos: Para transformarte en esta criatura, **marca 2 Estrés adicionales**. Elige tres opciones de Forma Bestial de los Niveles 1 a 3. Escoge un total de cinco ventajas y tres habilidades de entre esas opciones.

GUARDIÁN

El título de guardián representa una variedad de profesiones marciales, definido más por su brújula moral y su inquebrantable fortaleza que por sus métodos de combate. Si bien muchos guardianes se unen a grupos armados por una causa o país, es más probable que sigan a aquellos pocos a los que realmente aprecian, sin importar la mayoría. Los guardianes son conocidos por luchar con una fuerza remarcable incluso contra probabilidades abrumadoras, defendiendo a su grupo por encima de todo. ¡Ay de quien hiera a un aliado de un guardián, pues este responderá con la misma moneda!

DOMINIOS: Valor y Filo.

EVASIÓN INICIAL: 9.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 7.

OBJETOS DE CLASE: Un tótem de tu mentor o una llave secreta.

■ RASGO DE ESPERANZA DEL GUARDIÁN

Muro del frente: Gasta 3 Esperanza para limpiar 2 Ranuras de Armadura.

■ RASGO DE CLASE

Imparable: Una vez por descanso largo, puedes convertirte en Imparable. Obtienes un Dado Imparable. Al nivel 1, es un **d4**. Colócalo en tu hoja de personaje con el valor 1 hacia arriba. Cada vez que infligas al menos 1 Punto de Golpe con una tirada de daño, incrementa el valor del dado en 1. Cuando el dado supere su valor máximo o termine la escena, retira el dado y dejas de estar Imparable. Al nivel 5, tu Dado Imparable pasa a ser un **d6**.

Mientras estás Imparable:

- Reduces un nivel la gravedad del daño físico recibido (Grave → Mayor, Mayor → Menor, Menor → Ninguno).
- Añades el valor actual del Dado Imparable a tus tiradas de daño.
- No puedes quedar Restringido ni ser Vulnerable.

Apunte: Si tu Dado Imparable es un d4 y el 4 está actualmente hacia arriba, retiras el dado la próxima vez que lo fueras a aumentar. Sin embargo, si tu Dado Imparable ha aumentado a un d6 y el 4 está actualmente hacia arriba, lo girarás al 5 la próxima vez que lo fueras a aumentar. En este caso, retirarás el dado después de que necesites aumentarlo por encima de 6.

SUBCLASES DE GUARDIÁN

Eige entre la subclase **Inquebrantable** o **la de Venganza**.

INQUEBRANTABLE

Juega como Inquebrantable si quieres recibir golpes brutales y seguir luchando.

RASGOS DE BASE

Firmeza: Obtienes un bonificador permanente de +1 a tus umbrales de daño.

Voluntad de hierro: Cuando recibas daño físico, puedes **marcar una Ranura de Armadura adicional** para reducir su gravedad.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Implacable: Obtienes un bonificador permanente de +2 a tus umbrales de daño.

Compañeros de Armas: Cuando un aliado a alcance Muy Cercano reciba daño, puedes **marcar una Ranura de Armadura** para reducir la gravedad en un nivel.

RASGOS DE MAESTRÍA

Imperturbable: Obtienes un bonificador permanente de +3 a tus umbrales de daño.

Protector leal: Cuando un aliado a alcance Cercano tenga 2 o menos Puntos de Golpe y vaya a recibir daño, puedes **marcar un Estrés** para correr a su lado y recibir tú el daño en su lugar.

VENGANZA

Juega como Venganza si quieres abatir a los enemigos que dañen a tus aliados o a ti.

RASGOS DE BASE

A gusto: Obtienes una ranura adicional de Estrés.

Venganza: Cuando un adversario a alcance Cuerpo a Cuerpo tenga éxito en un ataque contra ti, puedes **marcar 2 Estrés** para obligarlo a marcar 1 Punto de Golpe.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Acto de represalia: Cuando un adversario dañe a un aliado a alcance Cuerpo a Cuerpo, obtienes un bonificador de +1 a tu Competencia en el siguiente ataque exitoso que realices contra ese adversario.

RASGO DE MAESTRÍA

Nemesis: Gasta 2 Esperanza para Priorizar a un adversario hasta tu próximo descanso. Mientras ataques a tu adversario Prioritario, puedes intercambiar los resultados de tus dados de Esperanza y Miedo. Solo puedes Priorizar a un adversario a la vez.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿A quién de tu comunidad no lograste proteger y por qué lo sigues recordando?
- Te han encomendado proteger algo importante y llevártalo a un lugar peligroso. ¿Qué es y adónde debe llegar?
- Consideras que hay un aspecto de ti que es una debilidad. ¿Cuál es y cómo te ha afectado?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Cómo te salvé la vida la primera vez que nos conocimos?
- ¿Qué pequeño regalo me diste y notas que siempre llevo conmigo?
- ¿Qué mentira me has contado sobre ti que me he creído por completo?

EXPLORADOR

Los exploradores son cazadores altamente cualificados que, a pesar de sus habilidades marciales, rara vez prestan sus servicios a un ejército. Mediante el dominio del cuerpo y una profunda comprensión de la naturaleza salvaje, los exploradores se convierten en astutos estrategas, persiguiendo a su presa con ingenio y paciencia. Muchos exploran y combaten junto a un compañero animal con el que han forjado un poderoso vínculo espiritual. Al perfeccionar sus habilidades en plena naturaleza, los exploradores se vuelven expertos rastreadores, igual de propensos a atrapar a sus enemigos en una trampa como a enfrentarse a ellos de frente.

DOMINIOS: Hueso y Sabio.

EVASIÓN INICIAL: 12.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 6.

OBJETOS DE CLASE: Un trofeo de tu primera presa o una brújula aparentemente rota.

RASGO DE ESPERANZA DEL EXPLORADOR

Retenerlos: Gasta 3 Esperanza cuando tengas éxito en un ataque con un arma para usar esa misma tirada contra dos adversarios adicionales que estén dentro del alcance del ataque.

RASGO DE CLASE

Concentración del Explorador: Gasta una Esperanza y realiza un ataque contra un objetivo. Si tienes éxito, infinge el daño normal del ataque y convierte temporalmente a ese objetivo en tu Presa. Hasta que esta característica termine o marques a otra criatura como tu nueva Presa, obtienes los siguientes beneficios contra ella:

- Sabes exactamente en qué dirección se encuentra.
- Cuando le infinges daño, debe marcar un Estrés.
- Cuando fallas un ataque contra ella, puedes finalizar esta característica para volver a tirar tus Dados de Dualidad.

SUBCLASES DEL EXPLORADOR

Eige entre las subclases *Vinculado a la Bestia* o *Guía del Camino*.

VINCULADO A LA BESTIA

Juega esta subclase si quieres formar un vínculo profundo con un aliado animal.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Agilidad.

RASGO DE BASE

Compañero: Tienes un compañero animal de tu elección (a discreción del DJ). Permanece a tu lado salvo que le digas lo contrario.

Toma la hoja de Compañero del Explorador. Cuando subas de nivel, elige también una mejora para tu compañero de dicha hoja.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Entrenamiento Experto: Eige una mejora adicional para tu compañero.

Lazo de Combate: Cuando un adversario te ataque y esté dentro del alcance Cuerpo a Cuerpo de tu compañero, obtienes un +2 a tu Evasión contra ese ataque.

RASGOS DE MAESTRÍA

Entrenamiento Avanzado: Eige dos mejoras adicionales para tu compañero.

Amigo Leal: Una vez por descanso largo, cuando el daño de un ataque fuese a marcar el último Estrés de tu compañero o tu último Punto de Golpe y estéis a Alcance Cercano, tú o tu compañero podéis acudir en ayuda del otro y recibir el daño en su lugar.

GUÍA DEL CAMINO

Juega esta subclase si quieres acechar a tu presa y atacar con fuerza letal.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Agilidad.

RASGOS DE BASE

Depredador Implacable: Cuando realices una tirada de daño, puedes **marcar un Estrés** para ganar un +1 a tu Competencia. Además, cuando infligas daño Grave a un adversario, este debe marcar un Estrés.

Camino Abierto: Cuando viajes a un lugar que ya hayas visitado o lleves un objeto que haya estado allí antes, puedes identificar el camino más corto y directo hacia tu destino.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Depredador Escurridizo: Cuando tu Presa realice un ataque contra ti, obtienes un +2 a tu Evasión contra ese ataque.

RASGO DE MAESTRÍA

Depredador Supremo: Antes de realizar una tirada de ataque contra tu Presa, puedes **gastar una Esperanza**. Si el ataque tiene éxito, elimina un Miedo de la reserva del DJ.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- Una criatura terrible hirió a tu comunidad y has jurado cazarla. ¿Qué es y qué rastro o señal única deja tras de sí?
- Tu primera caza casi acaba contigo. ¿Qué fue y qué parte de ti jamás volvió a ser la misma tras ese encuentro?
- Has viajado por tierras peligrosas, pero ¿cuál es el único lugar al que te niegas a regresar?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué tipo de competencia amistosa tenemos?
- ¿Por qué te comportas distinto cuando estamos a solas que cuando hay otros alrededor?
- ¿Qué amenaza me pediste vigilar y por qué te preocupa tanto?

COMPAÑERO DEL EXPLORADOR

Cuando eliges la subclase Vinculado a la Bestia, toma una hoja de compañero. Esta hoja contiene importante información acerca del compañero de tu personaje y puedes colocar esta hoja debajo del lado derecho de tu hoja de personaje para consultarla fácilmente.

PASO 1: NOMBRA A TU COMPAÑERO

Trabaja con el DJ para decidir qué tipo de animal es tu compañero. Ponle nombre y añade una imagen en la hoja correspondiente.

PASO 2: ESCRIBE SU EVASIÓN

Rellena su Evasión, que comienza en 10.

PASO 3: ELIGE SUS EXPERIENCIAS

Crea dos Experiencias para tu compañero basadas en su entrenamiento y en la historia que compartís.

Empieza con +2 en ambas Experiencias. Siempre que ganes una nueva Experiencia, tu compañero también gana una. Todas las nuevas Experiencias comienzan con +2.

Ejemplos de Experiencias del Compañero

Distracción Audaz, Escalador Experto, Atrápalo, Amistoso, Guardián del Bosque, Horripilante, Intimidante, Leal Hasta el Final, Navegación, Ágil, Que Nadie Quede Atrás, En Alerta Máxima, Protector, Compañero Real, Explorador, Animal de Servicio, Montura de Confianza, Vigilante, Siempre los Encontramos, No Puedes Darle a lo que No Puedes Ver.

PASO 4: ELIGE SU ATAQUE Y REGISTRA EL DADO DE DAÑO

Describe cómo inflige daño tu compañero (su ataque estándar) y anótalo en la sección «Ataque y Daño». En el nivel 1, su dado de daño es un d6 y su alcance es Cuerpo a Cuerpo.

TRABAJAR CON TU COMPAÑERO

Las siguientes secciones te guiarán en lo básico para trabajar con tu compañero.

USAR TIRADAS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS, ESPERANZA Y EXPERIENCIAS

Haz una Tirada de Lanzamiento para conectar con tu compañero y ordenarle actuar. Gasta una Esperanza para añadir una Experiencia del compañero relevante a la tirada. Con un éxito usando Esperanza, si tu siguiente acción se basa en su éxito, obtienes ventaja en esa tirada.

ATACAR CON TU COMPAÑERO

Cuando ordenas a tu compañero atacar, recibe los mismos beneficios que normalmente se aplicarían a ti (como los efectos de «Concentración del Explorador»). Con un éxito, su tirada de daño utiliza tu Competencia y su dado de daño.

RECIBIR DAÑO COMO ESTRÉS

- Cuando tu compañero reciba cualquier cantidad de daño, marca un Estrés. Si marca su último Estrés, abandona la escena (escondiéndose, huyendo o algo similar). No estará disponible hasta el comienzo de tu siguiente descanso largo, momento en el que regresará con 1 Estrés eliminado.
- Si eliges una acción de descanso que te permita eliminar Estrés, tu compañero elimina la misma cantidad.

SUBIR DE NIVEL A TU COMPAÑERO

Cuando tu personaje sube de nivel, elige una opción de mejora disponible para tu compañero de la siguiente lista y anótala:

- **Inteligente:** Tu compañero gana un +1 permanente a una de sus Experiencias.
- **Luz en la Oscuridad:** Puedes usar esto como una ranura adicional de Esperanza que tú puedes marcar.
- **Consuelo Animal:** Una vez por descanso, si dedicas un momento tranquilo a darle cariño a tu compañero, puedes ganar una Esperanza o ambos podéis eliminar un Estrés.
- **Blindado:** Cuando tu compañero reciba daño, puedes marcar una de tus Ranuras de Armadura en lugar de que él marque Estrés.
- **Feroz:** Aumenta el dado de daño o el alcance de tu compañero en un paso (de d6 a d8, de Cuerpo a Cuerpo a Cercano, etc.).
- **Resistente:** Tu compañero gana una ranura adicional de Estrés.
- **Vinculado:** Cuando marques tu último Punto de Golpe, tu compañero acude a tu lado para reconfortarte. Lanza un número de **d6** igual a sus ranuras de Estrés sin marcar y márcalas. Si alguno saca un 6, tu compañero te ayuda a levantarte. Elimina tu último Punto de Golpe marcado y vuelve a la escena.
- **Alerta:** Tu compañero gana un +2 permanente a su Evasión.

PÍCARO

Los pícaros son los canallas, tanto de actitud como de oficio. Aunque en general se les conoce como mentirosos y ladrones, los mejores de su clase se mueven por el mundo sin dejar rastro. Gracias a su ingenio afilado y sus hojas rápidas, los pícaros engañan a sus enemigos mediante manipulación social con la misma facilidad con la que fuerzan cerraduras, trepan por ventanas o asestan golpes traicioneros. Estos maestros del arte mágico manipulan las sombras y el movimiento, añadiendo a su repertorio una serie de herramientas útiles y letales. A menudo, los pícaros forman gremios donde conocer futuros compinches, aceptar encargos y perfeccionar habilidades secretas, demostrando que existe el honor entre ladrones... para quien sabe dónde buscarlo.

DOMINIOS: Medianoche y Gracia.

EVASIÓN INICIAL: 12.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 6.

OBJETOS DE CLASE: Un juego de herramientas de falsificación o un garfio de escalada.

RASGO DE ESPERANZA DEL PÍCARO

Esquiva del Pícaro: Gasta 3 Esperanza para ganar un +2 a tu Evasión hasta que un ataque tenga éxito contra ti. Si ningún ataque acierta, el bono dura hasta tu siguiente descanso.

RASGOS DE CLASE

Encapuchado: Cada vez que consigas el estado Oculto, estás Encapuchado en su lugar. Además de los beneficios de la condición Oculto, mientras estés Encapuchado permaneces invisible si estás inmóvil y un adversario se mueve a una posición desde la que normalmente te vería. Pierdes el estado Encapuchado después de atacar o de finalizar un movimiento dentro del campo de visión de un adversario.

Ataque Furtivo: Cuando tengas éxito en un ataque mientras estás Encapuchado o mientras un aliado está en alcance Cuerpo a Cuerpo de tu objetivo, añade un número de **d6** a la tirada de daño igual a tu rango.

- Nivel 1 → Rango 1.
- Niveles 2 a 4 → Rango 2.
- Niveles 5 a 7 → Rango 3.
- Niveles 8 a 10 → Rango 4.

SUBCLASES DEL PÍCARO

Eige entre **Caminante Nocturno** o **Sindicato**.

CAMINANTE NOCTURNO

Juega como Caminante Nocturno si quieres manipular sombras para moverte por el entorno.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Sutileza.

RASGO DE BASE

Caminante Sombrío: Puedes moverte de sombra en sombra. Cuando entres en un área de oscuridad o en la sombra proyectada por otra criatura u objeto, puedes **marcar un Estrés** para desaparecer y reaparecer dentro de otra sombra en alcance Lejano. Al reaparecer, estás Encapuchado.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Nube Oscura: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros(15)**. Con éxito, creas una nube oscura temporal que cubre cualquier área en alcance Cercano. Nadie dentro de esta nube puede ver fuera y nadie fuera puede ver dentro. Se te considera Encapuchado respecto a cualquier adversario para quien la nube bloquee su línea de visión.

Adrenalina: Mientras estés Vulnerable, añade tu nivel a tus tiradas de daño.

RASGOS DE MAESTRÍA

Sombra Fugaz: Ganas un +1 permanente a tu Evasión. Puedes usar tu rasgo «Caminante Sombrío» para moverte a alcance Muy Lejano.

Desaparición: Marca un Estrés para tomar la condición Encapuchado en cualquier momento. Si estás Restringido, se elimina esa condición automáticamente. Permaneces Encapuchado de esta forma hasta que tires con Miedo o hasta tu siguiente descanso.

SINDICATO

Juega como Sindicato si quieras tener una red de contactos allá donde vayás.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Sutiliza.

RASGO DE BASE

Bien Conectado: Al llegar a una ciudad o entorno importante, conoces a alguien que vive allí. Ponle un nombre, anota cómo crees que podría ayudarte y elige uno de los siguientes hechos:

- Me debe un favor, pero será difícil encontrarlo.
- Me pedirá algo a cambio.
- Siempre está metido en líos.
- Estuvimos juntos. Es una larga historia.
- No acabamos en buenos términos.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Contactos por Todas Partes: Una vez por sesión, puedes recurrir brevemente a un contacto turbio. Elegí uno de los siguientes beneficios y describe cómo ha llegado hasta ti en este momento:

- Te proporciona un puñado de oro, una herramienta única o un objeto mundano que la situación requiere.
- En tu próxima tirada de acción, su ayuda te da un +3 al resultado de tu Dado de Esperanza o de Miedo.
- La próxima vez que hagas daño, el contacto dispara desde las sombras y añade **2d8** a tu tirada de daño.

RASGO DE MAESTRÍA

Refuerzo Fiable: Puedes usar tu rasgo «Contactos por Todas Partes» tres veces por sesión. Además, se añaden las siguientes opciones a la lista de beneficios:

- Cuando marques 1 o más Puntos de Golpe, tu contacto puede salir a cubrirte, reduciendo en 1 los Puntos de Golpe que marcas.
- Cuando hagas una Tirada de Presencia en una conversación, esa persona te apoya. Puedes tirar un **d20** como tu Dado de Esperanza.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿Qué te pillaron haciendo que acabó con tu exilio de tu comunidad de origen?
- Antes llevabas otra vida. ¿Quién de tu pasado sigue persiguiéndote?
- ¿A quién fue más doloroso decir adiós cuando te marchaste?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué te convencí de hacer recientemente que nos metió a ambos en un lío?
- ¿Qué he descubierto de tu pasado que mantengo en secreto ante los demás?
- ¿A quién conoces de mi pasado y cómo ha influido eso en lo que piensas de mí?

SERÁFICO

Los seráficos son luchadores y sanadores divinos imbuidos de un propósito sagrado. Existe una amplia variedad de deidades en los reinos y, por tanto, muchos tipos de seráficos designados por estos dioses. Su ética suele alinearse con el dominio o los objetivos de su deidad, como defender a los débiles, ejercer la venganza, proteger una tierra o artefacto o mantener una fe concreta. Algunos seráficos se alían con ejércitos o regiones, para satisfacción de sus gobernantes, pero otros cruzados luchan contra las locuras del Reino Mortal. Es mejor ser aliado de un seráfico que su enemigo, pues son rivales terribles para quienes desafían su propósito.

DOMINIOS: Esplendor y Valor.

EVASIÓN INICIAL: 9.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 7.

OBJETOS DE CLASE: Un fardo de ofrendas o un símbolo de tu dios.

RASGO DE ESPERANZA DEL SERÁFICO

Soporte Vital: Gasta 3 Esperanza para limpiar un Punto de Golpe de un aliado en alcance Cercano.

RASGO DE CLASE

Dados de Oración: Al comienzo de cada sesión, tira un número de **d4** igual al valor de tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros según tu subclase. Coloca estos dados en tu hoja de personaje. Son tus Dados de Oración. Puedes gastar cualquier número de ellos para ayudar a ti o a un aliado en alcance Lejano. Puedes usar el valor del dado gastado para reducir daño recibido, sumarlo a una tirada después de haberla realizado u obtener Esperanza igual al resultado. Al final de cada sesión, elimina todos los Dados de Oración no usados.

SUBCLASES DEL SERÁFICO

Eige entre **Portador Divino** o **Centinela Alado**.

POR TADOR DIVINO

Juega como Portador Divino si quieras dominar el campo de batalla con un arma legendaria.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Fuerza.

RASGOS DE BASE

Arma Espiritual: Si tienes un arma equipada de alcance Cuerpo a Cuerpo o Muy Cercano, esta puede volar desde tu mano para atacar a un enemigo en alcance Cercano y luego regresar a ti. Puedes **marcar un Estrés** para atacar a un adversario adicional dentro del alcance con la misma tirada de ataque.

Toque Compasivo: Una vez por descanso largo, toca a una criatura y limpia 2 Puntos de Golpe o 2 Estrés de ella.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Devoto: Cuando tires tus Dados de Oración, puedes tirar un dado adicional y descartar el resultado más bajo. Además, puedes usar tu rasgo «Toque Compasivo» dos veces por descanso largo en lugar de una.

RASGO DE MAESTRÍA

Resonancia Sagrada: Cuando hagas una tirada de daño con tu «Arma Espiritual», si dos o más dados muestran el mismo valor, dobla ese valor en todos los dados coincidentes. Por ejemplo, dos 5 cuentan como dos 10.

CENTINELA ALADO

Juega como Centinela Alado si quieras volar y lanzar golpes demoledores desde el cielo.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Fuerza.

RASGO DE BASE

Alas de Luz: Puedes volar. Mientras estás volando, puedes:

- **Marcar un Estrés** para recoger y llevar a otra criatura voluntaria de tamaño similar o menor.
- **Gastar una Esperanza** para hacer **1d8** de daño adicional con un ataque exitoso.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Apariencia Etérea: Tu aspecto sobrenatural provoca asombro y temor. Mientras vuelas, tienes ventaja en las Tiradas de Presencia. Cuando tengas éxito con Esperanza en una Tirada de Presencia, puedes eliminar un Miedo de la reserva del DJ en vez de ganar Esperanza.

RASGOS DE MAESTRÍA

Ascendido: Obtienes un +4 permanente a tu umbral de daño Grave.

Poder de los Dioses: Mientras vuelas, infinges **1d12** de daño adicional en lugar del 1d8 habitual de «Alas de Luz».

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿A qué dios te consagraste? ¿Qué hazaña increíble realizó por ti en un momento de desesperación?
- ¿Cómo cambió tu aspecto tras realizar tu juramento?
- ¿De qué forma extraña o única te comunicas con tu dios?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué promesa me hiciste hacer si muriese en el campo de batalla?
- ¿Por qué me haces tantas preguntas sobre mi dios?
- Me pediste que protegiera a un miembro del grupo por encima de todos, incluso de ti. ¿Quién es y por qué?

HECHICERO

No todos los usuarios de magia innata eligen perfeccionar su don, pero quienes lo hacen pueden convertirse en poderosos hechiceros. Los dones de estos portadores se transmiten por linaje, incluso cuando la familia no lo sepa o se resista a practicarlos. Las habilidades de un hechicero pueden abarcar desde lo elemental hasta lo ilusorio y muchos se agrupan en colectivos según su talento. Convertirse en un hechicero formidable no consiste en adquirir poder, sino en cultivar y controlar el poder que ya se posee. La magia de un hechicero sin disciplina o mal guiado es una fuerza ciertamente peligrosa.

DOMINIOS: Arcana y Medianoche.

EVAZIÓN INICIAL: 10.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 6.

OBJETOS DE CLASE: Un orbe susurrante o una reliquia familiar.

RASGO DE ESPERANZA DEL HECHICERO

Magia Volátil: Gasta 3 Esperanza para repetir cualquier cantidad de dados de daño en un ataque que cause daño mágico.

RASGOS DE CLASE

Sentido Arcano: Puedes percibir la presencia de personas y objetos mágicos en alcance Cercano.

Ilusión Menor: Haz una **Tirada de Lanzamiento Conjuros (10)**. Con éxito, creas una ilusión visual menor, no más grande que tú, en alcance Cercano. Esta ilusión es convincente para cualquiera en alcance Cercano o más lejos.

Canalizar Energía Pura: Una vez por descanso largo, puedes colocar una carta de dominio de tu equipo en tu reserva y elegir entre:

- Obtener Esperanza igual al nivel de la carta.
- Mejorar un conjuro que cause daño, añadiendo un bono al daño igual al doble del nivel de la carta.

SUBCLASES DEL HECHICERO

Elige entre **Origen Elemental** u **Origen Primigenio**.

ORIGEN ELEMENTAL

Juega esta subclase si quieres canalizar magia pura tomando la forma de un elemento específico.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Instinto.

RASGO DE BASE

Elementalista: Elige uno de los siguientes elementos al crear tu personaje: aire, tierra, fuego, rayo o agua.

Puedes moldear este elemento para crear efectos inofensivos. Además, **gasta una Esperanza** y describe cómo tu control sobre este elemento te ayuda en una tirada de acción que estés a punto de hacer y obtiene un +2 a la tirada o un +3 al daño de esa acción.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Evasión Natural: Puedes invocar tu elemento para protegerte del daño. Cuando una tirada de ataque contra ti tenga éxito, puedes **marcar un Estrés** y describir cómo usas tu elemento para defenderte. Haz una tirada de **d6** y suma el resultado a tu Evasión contra ese ataque.

RASGO DE MAESTRÍA

Trascendencia: Una vez por descanso largo, puedes transformarte en una manifestación física de tu elemento. Describe tu transformación y elige dos de los siguientes beneficios, que mantendrás hasta tu próximo descanso:

- +4 al umbral de daño Grave.
- +1 a un rasgo de personaje a tu elección.
- +1 a tu Competencia.
- +2 a tu Evasión.

ORIGEN PRIMIGENIO

Juega esta subclase si quieres potenciar y diversificar tus hechizos de formas únicas y versátiles.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Instinto.

RASGO DE BASE

Manipular la Magia: Tu origen primigenio te permite modificar la esencia misma de la magia. Después de lanzar un conjuro o hacer un ataque con un arma que cause daño mágico, puedes **marcar un Estrés** para elegir una de las siguientes opciones:

- Aumentar el alcance del hechizo o ataque en un nivel.
- Obtener un +2 al resultado de la tirada.
- Duplicar un dado de daño de tu elección.
- Afectar a un objetivo adicional dentro del alcance.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Ayuda Encantada: Puedes potenciar la magia de otros con tu esencia. Cuando Ayudes a un Aliado en una Tirada de Lanzamiento de Conjuros, puedes tirar un d8 como dado de ventaja. Una vez por descanso largo, después de que un aliado realice una Tirada de Lanzamiento de Conjuros con tu ayuda, puedes intercambiar los resultados de sus Dados de Dualidad.

RASGO DE MAESTRÍA

Carga Arcana: Puedes acumular energía mágica para potenciar tus habilidades. Cuando recibas daño mágico, quedas Cargado. Alternativamente, puedes **gastar 2 Esperanza** para volverte Cargado. Mientras estés Cargado, cuando realices un ataque exitoso que cause daño mágico, puedes limpiar tu Carga para elegir entre obtener una bonificación de +10 al daño o una bonificación de +3 a la Dificultad de una tirada de reacción que el conjuro obligue a hacer al objetivo. Pierdes tu estado de Cargado tras tu siguiente descanso largo.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿Qué hiciste para que tu comunidad te mire con desconfianza?
- ¿Qué mentor te enseñó a controlar tu magia salvaje y por qué ya no puede guiarte?
- Tienes un miedo profundo que ocultas a todos. ¿Cuál es y por qué te aterra?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Por qué confías tanto en mí?
- ¿Qué hice que te hace ser cauteloso conmigo?
- ¿Por qué mantenemos en secreto nuestro pasado común?

GUERRERO

Convertirse en un guerrero requiere años, a menudo toda una vida, de entrenamiento y dedicación al dominio de las armas y la violencia. Aunque muchos que desean luchar solo perfeccionan su fuerza, los guerreros comprenden la importancia de tener un cuerpo y una mente ágiles, lo que les convierte en algunos de los luchadores más solicitados en todos los reinos. Frecuentemente, los guerreros encuentran empleo en ejércitos, bandas de mercenarios o incluso como guardias reales, pero su potencial se desperdicia en cualquier puesto que no les permita seguir mejorando y expandiendo sus habilidades. Los guerreros son conocidos por tener un arma favorita; interponerse entre ellos y su hoja sería un error fatal.

DOMINIOS: Hoja y Hueso.

EVAZIÓN INICIAL: 11.

PUNTOS DE GOLPE INICIALES: 6.

OBJETOS DE CLASE: Un dibujo de un amante o una piedra de afilar.

RASGO DE ESPERANZA DEL GUERRERO

Sin piedad: Gasta 3 Esperanzas para obtener un bonificador de +1 a tus tiradas de ataque hasta tu siguiente descanso.

RASGOS DE CLASE

Ataque de oportunidad: Si un adversario dentro de tu alcance de Cuerpo a Cuerpo intenta salir de ese alcance, haz una tirada de reacción usando un rasgo de tu elección contra su Dificultad. Elige un efecto si tienes éxito o dos si tienes un éxito crítico:

- No puede moverse del lugar donde está.
- Le infinges daño igual al dado de daño de tu arma principal.
- Te mueves con él.

Entrenamiento de combate: Ignoras la carga al equipar armas. Cuando infinges daño físico, ganas un bonificador a tu tirada de daño igual a tu nivel.

SUBCLASES DE GUERRERO

Eige entre *Llamado del Valiente* o *Llamado del Verdugo*.

LLAMADO DEL VALIENTE

Juega con el Llamado del Valiente si quieras usar la fuerza de tus enemigos para alimentar tu propio poder.

RASGOS DE BASE

Coraje: Cuando fallas una tirada con Miedo, obtienes una Esperanza.

Ritual de batalla: Una vez por descanso largo, antes de intentar algo increíblemente peligroso o enfrentarte a un enemigo que claramente te supera, describe qué ritual realizas o qué preparativos haces. Cuando lo hagas, elimina 2 Estrés y obtén 2 Esperanzas.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Alzarse ante el desafío: Estás siempre alerta ante el peligro creciente. Mientras tengas 2 o menos Puntos de Golpe sin marcar, puedes tirar un **d20** como tu Dado de Esperanza.

RASGO DE MAESTRÍA

Camaradería: Tu valentía inquebrantable es un punto de apoyo para tus aliados. Puedes iniciar una Tirada de Equipo una vez adicional por sesión. Además, cuando un aliado inicie una Tirada de Equipo contigo, solo necesita gastar 2 Esperanzas para hacerlo.

LLAMADO DEL VERDUGO

Juega con el Llamado del Verdugo si quieras abatir adversarios con fuerza descomunal.

RASGO DE BASE

Verdugo: Obtienes una reserva de dados llamada Dados del Verdugo. Con una tirada con Esperanza, puedes colocar un **d6** en esta carta en lugar de ganar una Esperanza, añadiendo el dado a la reserva. Puedes almacenar un número de Dados del Verdugo igual a tu Competencia. Cuando hagas una tirada de ataque o de daño, puedes gastar cualquier número de estos Dados del Verdugo, tirarlos y añadir su resultado a la tirada. Al final de cada sesión, elimina todos los Dados del Verdugo no gastados y gana una Esperanza por cada dado eliminado.

RASGO DE ESPECIALIZACIÓN

Especialista en armas: Puedes empuñar múltiples armas con peligrosa facilidad. Cuando tengas éxito en un ataque, puedes **gastar una Esperanza** para añadir uno de los dados de daño de tu arma secundaria a la tirada de daño. Además, una vez por descanso largo, cuando tires tus Dados del Verdugo, repite los 1.

RASGO DE MAESTRÍA

Preparación marcial: Eres un guerrero inspirador para todos los que viajan contigo. Tu grupo obtiene acceso a la acción de descanso Preparación Marcial. Para usar esta acción durante un descanso, describe cómo entrenas e

instruyes a tu grupo. Tú y cada aliado que elija esta acción de descanso obtendréis un d6 de Dado del Verdugo. Un PJ con un Dado del Verdugo puede gastarlo para tirarlo y añadir el resultado a una tirada de ataque o daño de su elección.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿Quién te enseñó a luchar y por qué se quedó atrás cuando dejaste tu hogar?
- Alguien te derrotó en combate hace años y te dejó por muerto. ¿Quién fue y cómo te tricionó?
- ¿Qué lugar legendario siempre has querido visitar y por qué es tan especial?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- Nos conocíamos mucho antes de que este grupo se formara. ¿Cómo?
- ¿Qué tarea mundana sueles ayudarme a hacer fuera del campo de batalla?
- ¿Qué miedo estoy ayudándote a superar?

MAGO

Ya sea mediante una institución o por estudio individual, aquellos conocidos como magos adquieren y perfeccionan un inmenso poder mágico a lo largo de años de aprendizaje, utilizando una variedad de herramientas, incluidos libros, piedras, pociónes y hierbas. Algunos magos dedican su vida a dominar una escuela de magia en particular, mientras que otros aprenden de una amplia variedad de disciplinas.

Muchos magos se convierten en figuras sabias y poderosas dentro de sus comunidades, asesorando a gobernantes, proporcionando medicinas y curación e incluso liderando consejos de guerra. Aunque todos estos hechiceros trabajan con el objetivo común de reunir conocimiento mágico, los magos a menudo entran en conflicto entre sí, ya que la adquisición, conservación y difusión de secretos poderosos es un tema de intenso debate que ha provocado innumerables muertes.

DOMINIOS: Códice y Esplendor.

EVASIÓN INICIAL: 11.

PUNTOS DE VIDA INICIALES: 5.

OBJETOS DE CLASE: Un libro que estás intentando traducir o una diminuta mascota elemental inofensiva.

RASGO DE ESPERANZA DEL MAGO

Esta Vez, No: Gasta 3 Esperanza para obligar a un adversario a Distancia Lejana a repetir una tirada de ataque o de daño.

RASGOS DE CLASE

Prestidigitación: Puedes realizar efectos mágicos inocuos y sutiles a voluntad. Por ejemplo, puedes cambiar el color de un objeto, crear un olor, encender una vela, hacer flotar un objeto pequeño, iluminar una habitación o reparar un objeto pequeño.

Patrones Extraños: Elige un número entre 1 y 12. Cuando saques ese número en un Dado de Dualidad, ganas 1 Esperanza o eliminas 1 Estrés.

Puedes cambiar este número cuando hagas un Descanso Largo.

SUBCLASES DE MAGO

Elige entre la subclase **Escuela del Conocimiento** o **Escuela de la Guerra**.

ESCUELA DEL CONOCIMIENTO

Juega como Escuela del Conocimiento si quieras una comprensión aguda del mundo que te rodea.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Conocimiento,

RASGOS DE BASE

Preparado: Escoge una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

Adepto: Cuando Utilices una Experiencia, puedes **marcar un Estrés** en lugar de gastar Esperanza. Si lo haces, duplica el modificador de tu Experiencia para esa tirada.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Consumado: Escoge una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

Memoria Perfecta: Una vez por descanso, cuando recuperes una carta de dominio de tu bóveda, puedes reducir su Coste de Recuperación en 1.

RASGOS DE MAESTRÍA

Brillante: Escoge una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

Pericia Afilada: Cuando utilices una Experiencia, lanza **1d6**. Con un resultado de 5 o más, puedes usarla sin gastar Esperanza.

ESCUELA DE LA GUERRA

Juega como Escuela de la Guerra si quieras usar magia entrenada para la violencia.

RASGO DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Conocimiento.

RASGOS DE BASE

Mago de Batalla: Has centrado tus estudios en convertirte en una fuerza inconquistable en el campo de batalla. Ganas un espacio adicional de Puntos de Vida.

Enfrenta Tu Miedo: Cuando tienes éxito con Miedo en una tirada de ataque, infinges **1d10** de daño mágico adicional.

RASGOS DE ESPECIALIZACIÓN

Conjurar Escudo: Puedes mantener una barrera protectora de magia. Mientras tengas al menos 2 Esperanza, añades tu Competencia a tu Evasión.

Impulsado por el Miedo: El daño mágico adicional de tu rasgo «Enfrenta Tu Miedo» aumenta a **2d10**.

RASGOS DE MAESTRÍA

Prosperar en el Caos: Cuando aciertas un ataque, puedes **marcar 1 Estrés** después de tirar el daño para obligar al objetivo a marcar un Punto de Golpe adicional.

Sin Miedo: El daño mágico adicional de tu rasgo «Enfrenta Tu Miedo» aumenta a **3d10**.

PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde a cualquiera de estas preguntas de trasfondo (o crea tus propias preguntas):

- ¿Qué responsabilidades te confiaban tu comunidad en el pasado? ¿Cómo les fallaste?
- Has pasado tu vida buscando un libro u objeto de gran importancia. ¿Qué es y por qué es tan importante para ti?
- Tienes un rival poderoso. ¿Quién es y por qué estás tan decidido a derrotarle?

CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje (o crea preguntas nuevas):

- ¿Qué favor te pedí que no estás seguro de poder cumplir?
- ¿Qué afición rara o fascinación extraña compartimos?
- ¿Qué secreto sobre ti mismo me confiaste solo a mí?

LINAJES

Los linajes representan la ascendencia de tu personaje, lo cual afecta a su apariencia física y al acceso a ciertas habilidades especiales. La siguiente sección describe cada linaje en Daggerheart y las características que suelen compartir los miembros de ese linaje. Sin embargo, cada jugador decide hasta qué punto su personaje se alinea con la expresión «estándar» o «promedio» de su linaje.

En Daggerheart, el término «pueblo» se utiliza para referirse a todos los linajes, ya que los individuos de todas las ascendencias poseen características únicas, culturas propias y, por supuesto, condición de persona.

Algunos linajes se describen usando el término «humanoide». Esto no implica ninguna relación genética con los «humanos», que son un linaje distinto dentro de Daggerheart. En su lugar, hace referencia al conjunto de características físicas que los humanos reconocerán como similares a su propia anatomía, como el movimiento bípedo, la postura erguida, la disposición facial y más. Estos rasgos varían según el linaje y el individuo, aunque «humanoide» sigue siendo un marco de referencia útil.

El conjunto de reglas básicas incluye los siguientes linajes: Clank, Drakona, Elfo, Enano, Fauno, Feérico, Firbolg, Fungril, Galapa, Gigante, Goblin, Humano, Infernis, Katari, Mediano, Orco, Ribbet, Simiah y Linaje Mixto.

RASGOS DE LINAJE

Cada linaje otorga dos rasgos de linaje. Aunque algunos rasgos (como la capacidad de volar) están implícitamente ligados a la anatomía del linaje, los jugadores determinan la forma física de sus personajes. Habla con el DJ para ajustar cualquier rasgo implícito que no encaje con tu concepto de personaje.

Si quieras crear un personaje que combine más de un linaje, consulta «Linaje Mixto».

CLANK

Los Clank son seres mecánicos conscientes construidos con una variedad de materiales, incluidos metal, madera y piedra. Pueden parecer humanoides, animales o incluso objetos inanimados. Al igual que los seres orgánicos, sus cuerpos varían mucho en tamaño. Debido a su construcción personalizada, muchos Clank tienen configuraciones físicas altamente especializadas. Ejemplos incluyen manos en forma de garra para agarrar, ruedas para moverse o armas integradas.

Muchos Clank adoptan modificaciones corporales tanto por estilo como por funcionalidad y miembros de otros linajes suelen recurrir a artesanos Clank para fabricar ayudas de movilidad personalizadas o adornos físicos. Otros linajes pueden crear Clanks, incluso usando sus propias características físicas como inspiración, pero también es habitual que los Clank se construyan entre sí. La vida útil de un Clank se prolonga mientras puedan adquirir o fabricar piezas nuevas, lo que hace que su forma física sea efectivamente inmortal. Dicho esto, su mente sí está sujeta a los efectos del tiempo y se deteriora a medida que la magia que los impulsa pierde potencia.

RASGOS DE LINAJE

Diseño Intencionado: Decide quién te construyó y con qué propósito. Al crear tu personaje, elige una de tus Experiencias que mejor se alinee con ese propósito y gana un +1 permanente en ella.

Eficiente: Cuando hagas un descanso corto, puedes elegir una acción de descanso largo en lugar de una de descanso corto.

DRAKONA

Los Drakona se asemejan a dragones sin alas en forma humanoide y poseen un aliento elemental poderoso. Todos los Drakona tienen escamas gruesas que actúan como excelente armadura natural tanto contra ataques como contra los elementos. Son grandes en tamaño, con una estatura media que va de los 1,50 metros a los 2,10 metros, con dientes largos y afilados. Les crecen nuevos dientes durante toda su vida (que puede alcanzar los 350 años), por lo que nunca corren peligro de perder un colmillo de forma permanente. A diferencia de sus ancestros dragones, los Drakona no tienen alas y no pueden volar sin ayuda mágica. Este linaje transmite el elemento de su aliento de generación en generación, aunque en casos raros puede manifestarse un poder elemental distinto al del resto de la familia.

RASGOS DE LINAJE

Escamas: Tus escamas actúan como protección natural. Cuando vayas a recibir Daño Grave, puedes **marcar un Estrés** para marcar 1 Punto de Golpe menos.

Aliento Elemental: Elige un elemento para tu aliento (como electricidad, fuego o hielo). Puedes usar este aliento contra un objetivo o grupo de objetivos a Alcance Muy Cercano, tratándolo como un arma de Instinto que infinge **d8** de daño mágico usando tu Competencia.

ELFO

Los Elfos son humanoides altos con orejas puntiagudas y sentidos extraordinariamente agudos. Sus orejas varían en tamaño y forma y, con la edad, las puntas comienzan a inclinarse hacia abajo. Aunque los Elfos tienen todo tipo de complejiones, suelen ser bastante altos, con una estatura de entre 1,80 metros y 2 metros. Todos los Elfos pueden entrar en un trance celestial en lugar de dormir, lo que les permite descansar eficazmente en poco tiempo.

Algunos Elfos poseen lo que se conoce como una «forma mística», que surge cuando se han dedicado profundamente al estudio o protección del mundo natural hasta el punto de que su forma física cambia. Estas características pueden incluir pecas celestiales, hojas, enredaderas o flores en el cabello, ojos que parpadean como llamas y más. A veces se heredan de los progenitores, pero si un Elfo cambia de entorno o enfoque mágico, su apariencia también puede cambiar con el tiempo. Dado que los Elfos viven unos 350 años, estos rasgos pueden transformarse más de una vez durante su vida.

RASGOS DE LINAJE

Reflejos Rápidos: Marca un Estrés para obtener ventaja en una tirada de reacción.

Trance Celestial: Durante un descanso, puedes entrar en trance para elegir una acción adicional de descanso.

ENANO

Los Enanos se reconocen fácilmente como humanoides bajos, de complexión cuadrada, musculatura densa y vello abundante. Su altura media va de los 1,20 metros a los 1,65 metros y suelen tener una constitución ancha en proporción a su estatura. Su piel y uñas tienen un alto contenido de queratina, lo que los hace naturalmente resistentes. Esto permite que los Enanos incrusten gemas en su cuerpo y se adornen con tatuajes o pírsines. Su cabello crece con densidad (normalmente en la cabeza, pero algunos Enanos tienen vello espeso en todo el cuerpo). Los Enanos de todos los géneros pueden dejarse barba, la cual suelen arreglar con estilos elaborados. Típicamente viven hasta los 250 años, manteniendo su masa muscular hasta edades avanzadas.

RASGOS DE LINAJE

Piel Gresosa: Cuando recibas Daño Menor, puedes **marcar 2 Estrés** en lugar de marcar un Punto de Golpe.

Fortaleza Aumentada: Gasta 3 Esperanza para reducir a la mitad el daño físico recibido.

FAUNO

Los Faunos se asemejan a cabras humanoides con cuernos curvados, pupilas rectangulares y pezuñas hendidas. Aunque su aspecto varía, la mayoría tiene torso humanoide y parte inferior de cabra cubierta de pelo espeso. El rostro puede parecer más caprino o más humano y sus orejas y cuernos presentan una gran variedad de formas. Los cuernos de los Faunos van desde pequeños y apenas curvados hasta grandes con espirales marcadas. Su estatura media va de los 1,20 metros a los 2 metros, pero puede variar mucho según su postura. La mayoría tiene extremidades largas en proporción a su cuerpo, sin importar tamaño o forma y son conocidos por sus potentes patadas. Viven alrededor de 225 años y, con el tiempo, su aspecto se vuelve cada vez más caprino.

RASGOS DE LINAJE

Salto Caprino: Puedes saltar a cualquier punto dentro de Alcance Cercano como si se tratara de un movimiento normal, permitiéndote superar obstáculos, saltar abismos o escalar barreras con facilidad.

Patada: Cuando aciertes un ataque contra un objetivo a Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar un Estrés** para impulsarte con una patada, infligiendo **2d6** de daño adicional y empujándote a ti o al objetivo a Alcance Muy Cercano.

FEÉRICO

Los Feéricos son criaturas humanoides aladas con rasgos insectoides. Estas características abarcan un amplio espectro entre lo humanoide y lo insectoide: algunos tienen brazos adicionales, ojos compuestos, órganos luminosos, exoesqueletos quitinosos o agujones. Debido a su estrecho vínculo con la naturaleza, también suelen tener rasgos que les permiten mimetizarse con las plantas. Su estatura media varía entre los 60 cm. y los 1,50 metros, aunque algunos Feéricos alcanzan los 2 metros. Todos poseen alas membranosas y pasan por un proceso de metamorfosis. Este proceso y los cambios que conlleva varían de uno a otro, pero durante esta transformación cada Feérico manifiesta la apariencia única que conservará el resto de su vida, que suele durar unos 50 años.

RASGOS DE LINAJE

Manipulador de Suerte: Una vez por sesión, después de que tú o un aliado voluntario a Alcance Cercano realicéis una tirada de acción, puedes **gastar 3 Esperanza** para repetir los Dados de Dualidad.

Alas: Puedes volar. Mientras vuelas, puedes **marcar un Estrés** después de que un adversario te ataque para ganar un +2 a tu Evasión contra ese ataque.

FIRBOLG

Los Firbolg son humanoides bovinos reconocibles por sus narices anchas y largas orejas caídas. Algunos tienen rostros que mezclan rasgos humanoides con los de bisontes, toros, vacas u otras criaturas bovinas. Otros, a los que a menudo se llama minotauros, tienen cabezas que parecen completamente a las de ganado. Son criaturas altas y musculosas, con una estatura que varía entre los 1,50 metros y los 2,10 metros y poseen una fuerza impresionante sin importar su edad. Algunos Firbolg son conocidos por usar esta fuerza para embestir a sus adversarios, algo especialmente efectivo en aquellos con los muchos tipos de cuernos que se encuentran en este linaje. Aunque sus características pueden variar mucho, todos los Firbolg están cubiertos de pelaje ya sea en tonos tierra apagados o en una gama de colores pastel, como rosas y azules suaves. De media, los Firbolg viven unos 150 años.

RASGOS DE LINAJE

Carga: Cuando tengas éxito en una Tirada de Agilidad para pasar desde Alcance Lejano o Muy Lejano a Alcance Cuerpo a Cuerpo con uno o más objetivos, puedes **marcar un Estrés** para inflictir **1d12** de daño físico a todos los objetivos a ese alcance.

Inquebrantable: Cuando vayas a marcar un Estrés, lanza un **d6**. Con un resultado de 6, no lo marcas.

FUNGRIL

Los Fungril se asemejan a setas humanoides. Pueden parecer más humanoides o más fúngicos y existen en una gran variedad de colores: desde tonos tierra hasta rojos, amarillos, morados y azules intensos. Los Fungril presentan una increíble diversidad de cuerpos, rostros y extremidades, sin una forma común predominante. Incluso su estatura varía entre apenas 60 cm y hasta 2,10 metros. Aunque su esperanza de vida ronda los 300 años, se han documentado casos de Fungril que han vivido mucho más. Pueden comunicarse sin hablar y muchos usan una red de micelio para intercambiar información de forma química con otros Fungril a grandes distancias.

RASGOS DE LINAJE

Red Fungril: Haz una Tirada de Instinto (12) para usar tu red micelial y hablar con otros miembros de tu linaje. Si tienes éxito, puedes comunicarte a cualquier distancia.

Conexión con la Muerte: Mientras toques un cadáver que haya muerto recientemente, puedes **marcar un Estrés** para extraer un recuerdo relacionado con una emoción o sensación concreta de tu elección.

GALAPA

Los Galapa se asemejan a tortugas antropomórficas con grandes caparazones abovedados en los que pueden retraerse. De media miden entre 1,20 metros y 1,80 metros y sus cuerpos y cabezas pueden parecerse a cualquier tipo de tortuga. Los Galapa presentan una variedad de tonos tierra (normalmente verdes o marrones) y sus caparazones están adornados con patrones únicos. Pueden retraer la cabeza, brazos y piernas dentro del caparazón como defensa, usándolo como escudo natural cuando lo necesitan. Algunos refuerzan su caparazón o lo decoran con armaduras o tallas personalizadas, aunque este proceso resulta extremadamente doloroso. La mayoría se mueve lentamente a cualquier edad y su esperanza de vida ronda los 150 años.

RASGOS DE LINAJE

Caparazón: Gana un bonificador a tus umbrales de daño igual a tu Competencia.

Retraerse: **Marca un Estrés** para retraerte dentro de tu caparazón. Mientras estés dentro, tienes resistencia al daño físico, desventaja en las tiradas de acción y no puedes moverte.

GIGANTE

Los Gigantes son humanoides enormes, de hombros anchos, brazos largos y entre uno y tres ojos. Los adultos miden entre 2 metros y 2,60 metros de altura y son naturalmente musculosos, sin importar su complejión. Se les reconoce fácilmente por sus cuerpos anchos, cuellos largos y extremidades alargadas. Aunque pueden tener hasta tres ojos, todos los Gigantes nacen sin ninguno y permanecen ciegos durante su primer año de vida. Hasta que cumplen los 10 años y sus rasgos se desarrollan por

completo, la formación de sus ojos puede variar. Aquellos que desarrollan un solo ojo son comúnmente conocidos como cíclopes. La esperanza de vida media de un Gigante es de unos 75 años.

RASGOS DE LINAJE

Resistencia: Obtienes una ranura adicional de Puntos de Golpe al crear tu personaje.

Alcance: Cualquier arma, habilidad, hechizo u otro rasgo con alcance Cuerpo a Cuerpo se considera que tiene alcance Muy Cercano en su lugar.

GOBLIN

Los Goblins son humanoides pequeños fácilmente reconocibles por sus ojos grandes y sus enormes orejas membranosas. Gracias a su agudo oído y vista penetrante, perciben detalles tanto a grandes distancias como en la oscuridad, lo que les permite moverse con soltura por entornos poco óptimos. El color de su piel y ojos es increíblemente variado, sin que haya un tono (vibrante o apagado) predominante sobre otro. Un goblin típico mide entre 90 cm. y 1,20 metros y cada una de sus orejas tiene más o menos el tamaño de su cabeza. Los goblins son conocidos por utilizar la posición de sus orejas con gran precisión al comunicarse de forma no verbal. La esperanza de vida de un goblin ronda los 100 años y muchos mantienen su agudeza visual y auditiva incluso en la vejez.

RASGOS DE LINAJE

Paso Seguro: Ignoras la desventaja en las Tiradas de Agilidad.

Sentido del Peligro: Una vez por descanso, **marca un Estrés** para obligar a un adversario a repetir una tirada de ataque contra ti o contra un aliado a Alcance Muy Cercano.

HUMANO

Los humanos se reconocen fácilmente por sus manos hábiles, orejas redondeadas y cuerpos diseñados para la resistencia. Su estatura media va desde poco menos de los 1,50 metros hasta aproximadamente los 2 metros. Tienen una amplia variedad de complejiones: algunos son bastante anchos, otros esbeltos y muchos se sitúan en algún punto intermedio. Los humanos son físicamente adaptables y se ajustan con relativa facilidad a climas hostiles. En general, viven hasta una edad de unos 100 años y sus cuerpos cambian drásticamente entre la infancia y la vejez.

RASGOS DE LINAJE

Alta Resistencia: Ganas una ranura de Estrés adicional al crear tu personaje.

Adaptabilidad: Cuando falles una tirada que haya usado una de tus Experiencias, puedes **marcar un Estrés** para repetirla.

INFERNIS

Los Infernis son humanoides que poseen colmillos afilados, orejas puntiagudas y cuernos. Son descendientes de demonios de los Círculos Inferiores. Miden entre 1,50 metros y 2,10 metros y son conocidos por sus dedos largos y uñas puntiagudas. Algunos tienen colas largas, delgadas y suaves que terminan en puntas, horquillas o formas de flecha. Es común que tengan dos o cuatro cuernos, aunque algunos presentan coronas con múltiples cuernos o solo uno. Estos cuernos pueden crecer de forma asimétrica, formando siluetas únicas que los Infernis decoran con grabados y ornamentos. Su piel, cabello y cuernos aparecen en una amplia gama de colores, desde pasteles suaves hasta tonos intensos y vibrantes como escarlata rosado, púrpura profundo o negro absoluto.

Los Infernis poseen un «rostro de terror» que se manifiesta involuntariamente al experimentar miedo o emociones intensas o voluntariamente para intimidar. Esta transformación puede alargar sus colmillos y uñas, cambiar el color de sus ojos, retorcer sus cuernos o aumentar su estatura. Viven en promedio hasta los 350 años y muchos atribuyen esta longevidad a su linaje demoníaco.

RASGOS DE LINAJE

Intrépido: Cuando tires con Miedo, puedes **marcar 2 Estrés** para convertirlo en una tirada con Esperanza.

Rostro de Terror: Tienes ventaja en las tiradas para intimidar a criaturas hostiles.

KATARI

Los Katari son humanoides felinos con garras retráctiles, pupilas verticales y orejas triangulares altas. También pueden tener colmillos pequeños, pelaje suave y largos bigotes que les ayudan a orientarse. Sus orejas pueden girar casi 180 grados para captar sonidos, mejorando sus sentidos. Su aspecto varía entre lo felino y lo humanoide, con atributos como cabello, bigotes o incluso hocico. Aproximadamente la mitad de la población katari tiene cola. Su piel y pelaje pueden presentar una gran variedad de colores y patrones: lisos, calicós, atigrados, moteados, jaspeados o con bandas. Su altura va desde los 90 cm. a los 2 metros y su esperanza de vida ronda los 150 años.

RASGOS DE LINAJE

Instintos Felinos: Cuando hagas una Tirada de Agilidad, puedes **gastar 2 Esperanza** para repetir tu Dado de Esperanza.

Garras Retráctiles: Haz una Tirada de Agilidad para arañar a un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, ese objetivo queda Vulnerable temporalmente.

MEDIANO

Los Medianos son humanoides pequeños con grandes pies peludos y orejas redondeadas prominentes. De media, miden entre 90 cm. y 1,20 metros y sus orejas, nariz y pies son desproporcionadamente grandes

respecto al resto del cuerpo. Viven alrededor de 150 años y su aspecto suele mantenerse juvenil incluso al envejecer. Los Medianos están sintonizados de forma natural con los campos magnéticos del Reino Mortal, lo que les proporciona un fuerte sentido de la orientación interna. También poseen sentidos muy agudos del oído y del olfato y a menudo pueden identificar a conocidos solo por el sonido de sus pasos.

RASGOS DE LINAJE

Portador de Fortuna: Al inicio de cada sesión, todos los miembros de tu grupo ganan un punto de Esperanza.

Brújula Interna: Cuando saques un 1 en tu Dado de Esperanza, puedes volver a tirarlo.

ORCO

Los orcos son humanoides reconocibles fácilmente por sus rasgos cuadrados y sus colmillos similares a los de un jabalí, que sobresalen de la mandíbula inferior. Los colmillos varían en tamaño y, aunque sobresalen de la boca, no se usan para masticar. En su lugar, muchos orcos eligen decorarlos con ornamentos significativos. Los orcos viven aproximadamente 125 años y, a menos que los alteren, sus colmillos siguen creciendo durante toda su vida. Tienen orejas puntiagudas y su piel y cabello presentan tonos verdes, azules, rosados o grises. Suelen tener complexión musculosa y su altura media oscila entre los 1,50 metros y los 2 metros.

RASGOS DE LINAJE

Robusto: Cuando te queda solo 1 Punto de Golpe, los ataques contra ti tienen desventaja.

Colmillos: Cuando aciertes un ataque contra un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **gastar 1 Esperanza** para ensartarlo con tus colmillos, causando **1d6** de daño adicional.

RIBBET

Los Ribbet se asemejan a ranas antropomórficas con ojos saltónes y extremidades palmeadas. Tienen la piel lisa y húmeda (a veces verrugosa), con los ojos situados a los lados de la cabeza. Algunos tienen patas traseras más del doble de largas que su torso, mientras que otros poseen extremidades más cortas. Independientemente de su tamaño (de 90 cm. a 1,35 metros), los Ribbet se desplazan principalmente a saltos. Todos tienen extremidades palmeadas, lo que les permite nadar con facilidad. Algunos presentan camuflaje natural verde y marrón, mientras que otros son de colores vivos y patrones llamativos. Todos los Ribbet nacen de huevos puestos en el agua, eclosionan como renacuajos y, tras unos 6 o 7 años, se convierten en anfibios capaces de andar por tierra. Viven aproximadamente 100 años.

RASGOS DE LINAJE

Anfibio: Puedes respirar y moverte con naturalidad bajo el agua.

Lengua Larga: Puedes usar tu lengua larga para agarrar objetos a Alcance Cercano. **Marca 1 Estrés** para usar tu lengua como un arma de Destreza de Alcance Cercano que causa d12 de daño físico usando tu Competencia.

SIMIAH

Los Simiah se asemejan a monos y simios antropomórficos con extremidades largas y pies prensiles. Su aspecto refleja toda la variedad simia, desde gorilas hasta titíes, aunque su tamaño no corresponde al de sus equivalentes animales y puede oscilar entre los 60 cm. y 2 metros de altura. Todos los Simiah pueden usar sus pies hábiles para comunicarse sin palabras, realizar trabajos o luchar. Algunos también tienen colas prensiles que les permiten agarrar objetos o mantener el equilibrio en maniobras complicadas. Estas características les proporcionan una agilidad única que les ayuda en diversas tareas físicas. Son especialmente buenos escaladores y alternan con facilidad entre andar erguidos, caminar con los nudillos y trepar. Viven aproximadamente 100 años.

RASGOS DE LINAJE

Escalador Natural: Tienes ventaja en Tiradas de Agilidad relacionadas con el equilibrio y la escalada.

Ágil: Gana un +1 permanente a tu Evasión al crear tu personaje.

LINAJE MIXTO

Las familias en el mundo de Daggerheart son tan únicas como los pueblos y culturas que lo habitan. La apariencia y habilidades de cualquiera pueden estar moldeadas por la sangre, la magia, la cercanía o una variedad de otros factores.

Si decides que tu personaje desciende de múltiples linajes y quieres representarlo mecánicamente en el juego, sigue los pasos que se indican a continuación:

1. Determina la Combinación de Linajes

Cuando elijas un linaje al crear tu personaje, anota cómo se identifica en la sección de Herencia de tu hoja de personaje. Por ejemplo, si tu personaje desciende tanto de goblins como de orcos, puedes usar un término híbrido como «goblin-orco» para describir su linaje, indicar solo el linaje con el que más se identifica (por ejemplo, simplemente «goblin» u «orco») o inventar un término nuevo, como «colmillejo».

2. Elige Rasgos de Linaje

Trabaja con tu DJ para elegir dos rasgos de los linajes que forman parte de la herencia de tu personaje. Debes elegir el primer rasgo de un linaje y el segundo de otro. Anótalos ambos en una tarjeta que puedas guardar con tus otras cartas o junto a tu hoja de personaje.

Por ejemplo, si estás creando un goblin-orco, podrías elegir los rasgos «Paso Seguro» y «Colmillos» o bien «Robusto» y «Sentido del Peligro». No puedes escoger «Paso Seguro» y «Robusto», ya que ambos son los primeros rasgos listados en sus respectivas cartas de linaje.

El linaje de tu personaje puede incluir más de dos ascendencias, pero solo puedes elegir rasgos de dos. Puedes representar linajes adicionales mediante su apariencia o historia personal.

COMUNIDADES

Las Comunidades representan un aspecto clave de la **cultura**, **clase** o **entorno de origen** que más ha influido en la crianza de tu personaje.

La comunidad de tu personaje le otorga un **rastro de comunidad**. Cada carta de comunidad también incluye seis adjetivos que puedes usar como inspiración para crear la personalidad de tu personaje, su relación con sus iguales, su actitud hacia su crianza o el carácter con el que interactúa con el resto del grupo.

ILUSTRE

Formar parte de una comunidad ilustre significa estar acostumbrado a una vida de elegancia, opulencia y prestigio dentro de los estratos más altos de la sociedad.

Tradicionalmente, los miembros de una comunidad ilustre poseen una enorme riqueza material. Aunque esta puede adoptar diversas formas dependiendo de la comunidad (como oro y otros minerales, tierras o el control de los medios de producción), este estatus siempre va acompañado de poder e influencia. Los ilustres otorgan gran valor a los títulos y las posesiones y existe muy poca movilidad social dentro de sus filas. Los miembros de una comunidad ilustre suelen controlar el estatus político y económico de las regiones donde viven, gracias a su capacidad para influir sobre las personas y la economía con su inmensa fortuna. La salud y seguridad de las clases menos acomodadas que viven en estas zonas suele depender de la capacidad de esta clase dirigente ilustre para anteponer el bienestar de sus súbditos al beneficio económico.

Los ilustres suelen ser afables, directos, intrigantes, emprendedores, ostentosos e imperturbables.

RASGO DE COMUNIDAD

Privilegio: Tienes ventaja en tiradas para tratar con nobles, negociar precios o usar tu reputación para conseguir lo que deseas.

SABINO

Las comunidades Sabinas valoran enormemente el conocimiento ya sea en forma preservación, ventaja política, estudio científico, desarrollo de habilidades o recopilación de mitología y tradiciones. La mayoría de sus miembros investigan en instituciones ubicadas en bastiones de civilización, aunque algunos pocos prefieren recabar información directamente del mundo natural. Algunos pueden ser aislacionistas, actuando desde enclaves, escuelas o gremios con su propio código único. Otros aplican su saber a gran escala, haciendo maniobras políticas con gran destreza.

Los Sabinos suelen ser directos, elocuentes, curiosos, pacientes, rapsódicos e ingeniosos.

RASGO DE COMUNIDAD

Muy Leído: Tienes ventaja en tiradas que involucren la historia, cultura o política de una persona o lugar prominente.

ORTANO

Formar parte de una comunidad Ortana implica provenir de un colectivo centrado en la disciplina o la fe y respetar un conjunto de principios derivados de esa experiencia. Los Ortanos suelen ser algunos de los más poderosos entre las comunidades vecinas. Al alinear a sus miembros en torno a un valor común (como una deidad, una doctrina, una ética o incluso una profesión compartida), sus líderes pueden movilizar grandes poblaciones con relativa facilidad. Estas comunidades pueden adoptar muchas formas (algunas incluso profundamente pacifistas), aunque las más temidas son aquellas organizadas en torno a la destreza militar. En tales casos, no es raro que los Ortanos provean soldados de alquiler a otras ciudades o naciones.

Los Ortanos suelen ser ambiciosos, benévolos, reflexivos, prudentes, sarcásticos y estoicos.

RASGO DE COMUNIDAD

Entregado: Apunta tres dichos o valores que tu crianza te inculcó. Una vez por descanso, cuando describas cómo estás encarnando uno de estos principios mediante tu acción actual, puedes tirar un d20 como tu Dado de Esperanza.

CRESTINO

Pertenecer a una comunidad Crestina significa haber llamado hogar a las cimas rocosas y los afilados acantilados de las montañas. Quienes han vivido en las alturas suelen considerarse más resistentes que la mayoría, ya que han prosperado en uno de los terrenos más hostiles de muchos continentes. Estos grupos son expertos en adaptación, desarrollando tecnologías y equipos únicos para trasladar personas y bienes por terrenos difíciles. Por ello, los Crestinos crecen trepando y escalando, lo que los hace firmes y decididos. Sus asentamientos adoptan diversas formas: ciudades talladas en riscos, castillos de piedra o casas solitarias en picos azotados por el viento. Las fuerzas externas a menudo tienen dificultades para atacar a los Crestinos, ya que sus milicias y ejércitos aprovechan su ventaja en las alturas.

Los Crestinos suelen ser audaces, resistentes, indomables, leales, reservados y testarudos.

RASGO DE COMUNIDAD

Firmeza: Tienes ventaja en tiradas para atravesar riscos peligrosos, navegar por entornos hostiles y aplicar tus conocimientos de supervivencia.

MARINO

Formar parte de una comunidad Marina implica haber vivido sobre o junto a una gran masa de agua. Estas comunidades se construyen física y culturalmente en torno a los cuerpos de agua que habitan. Algunas viven en la costa, construyendo puertos tanto para los lugareños como para los viajeros. Estos puertos funcionan como centros de comercio, atracciones turísticas o incluso como refugio tras semanas de viaje. Otras comunidades Marinas viven sobre el agua, en pequeños botes o grandes navíos, donde la idea de «hogar» se refiere al barco y su tripulación, más que a cualquier masa terrestre. Sin importar su ubicación exacta, estas comunidades están profundamente ligadas a las mareas oceánicas y a las criaturas que las habitan. Los Marininos aprenden a pescar desde temprana edad y se entrena desde su nacimiento para contener la respiración y nadar incluso en aguas turbulentas. Muchas personas de estos grupos son muy solicitadas por sus habilidades náuticas y muchas terminan como capitanas de navíos ya sea dentro de su propia comunidad, al servicio de otra o incluso al mando de una poderosa operación naval.

Los Marininos suelen ser frances, cooperativos, exuberantes, feroces, resueltos y curtidos.

RASGO DE COMUNIDAD

Conocer la Marea: Puedes sentir el flujo y reflujo de la vida. Cuando tires con Miedo, coloca una ficha sobre tu carta de comunidad. Puedes conservar un número de fichas igual a tu nivel. Antes de realizar una tirada de acción, puedes gastar cualquier número de estas fichas para obtener un +1 a la tirada por cada ficha gastada. Al final de cada sesión, elimina todas las fichas no gastadas.

ASTUTO

Formar parte de una comunidad Astuta implica provenir de un grupo que opera al margen de la ley, incluyendo criminales, timadores y estafadores de todo tipo. Los miembros de estas comunidades están unidos por objetivos poco respetables y por su astucia para alcanzarlos. Muchas personas en estas comunidades poseen un abanico de habilidades poco escrupulosas: falsificación, robo, contrabando y violencia. La gente de cualquier clase social puede ser Astuta, desde quienes han acumulado grandes riquezas e influencia hasta quienes no tienen ni una moneda. A ojos del exterior, los Astutos pueden parecer maleantes sin lealtad, pero estas comunidades tienen algunos de los códigos de honor más estrictos y romperlos puede conllevar consecuencias aterradoras.

Los Astutos suelen ser calculadores, ingeniosos, formidables, perceptivos, astutos y tenaces.

RASGO DE COMUNIDAD

Canalla: Tienes ventaja en tiradas para negociar con criminales, detectar mentiras o encontrar un lugar seguro donde esconderte.

SUBTERRÁNEO

Formar parte de una comunidad Subterránea implica haber nacido en una sociedad bajo tierra. Muchas viven justo debajo de ciudades y pueblos, mientras que otras se hallan mucho más profundo. Estas comunidades varían desde pequeños grupos familiares en madrigueras hasta enormes metrópolis en cavernas de piedra. En muchos lugares, se reconoce a los Subterráneos por su valentía y habilidades, que les permiten hazañas arquitectónicas e ingenieriles extraordinarias. Suelen ser contratados por su coraje, ya que incluso los menos osados probablemente hayan enfrentado bestias subterráneas formidables. Aprender a acabar con esas criaturas es parte habitual de su entrenamiento. Debido a los peligros de su entorno, muchas comunidades Subterráneas desarrollan lenguajes no verbales únicos que resultan igual de útiles en la superficie.

Los Subterráneos suelen ser serenos, esquivos, indomables, innovadores, ingeniosos y sin pretensiones.

RASGO DE COMUNIDAD

Vida en Penumbra: Cuando estás en un área con poca luz o sombra intensa, tienes ventaja en tiradas para esconderte, investigar o percibir detalles dentro de esa zona.

ERRANTE

Formar parte de una comunidad Errante significa haber vivido como nómada, renunciando a un hogar permanente y experimentando una gran variedad de culturas. A diferencia de muchas comunidades definidas por su localización, los Errantes se definen por su estilo de vida itinerante. Debido a su migración frecuente, los Errantes valoran menos la acumulación de posesiones materiales en favor de obtener información, habilidades y conexiones. Mientras que algunos Errantes están unidos por un ethos común, como una religión o un conjunto de valores políticos o económicos, otros se unen tras una tragedia compartida, como la pérdida de su hogar o tierra. Sea cual sea la razón, los peligros de la vida en la carretera y la decisión de seguir juntos ese camino hacen que los Errantes sean conocidos por su lealtad inquebrantable.

Los Errantes suelen ser inescrutables, magnánimos, joviales, fiables, astutos y poco convencionales.

RASGO DE COMUNIDAD

Mochila Nómada: Añade una Mochila Nómada a tu inventario. Una vez por sesión, puedes gastar una Esperanza para buscar dentro de esta mochila y sacar un objeto mundial útil para tu situación. Colabora con la DJ para determinar qué objeto sacas.

SALVAJE

Formar parte de una comunidad Salvaje significa haber vivido en lo profundo del bosque. Estas comunidades se definen por su dedicación a la conservación de sus tierras natales y muchas tienen fuertes lazos religiosos o culturales con la fauna que las habita. Esto da lugar a avances arquitectónicos y tecnológicos únicos que priorizan la sostenibilidad frente a resultados rápidos y de alto rendimiento. Es característico de las sociedades Salvajes integrar sus aldeas y ciudades con el entorno natural, evitando perturbar la vida de las plantas y los animales. Mientras algunas construyen sus hogares en lo alto de las ramas, otras los establecen en el suelo bajo el dosel del bosque. No es raro que los Salvajes permanezcan recluidos y ocultos dentro de sus hogares selváticos.

Los Salvajes suelen ser resistentes, leales, protectores, reservados, sabios y vibrantes.

RASGO DE COMUNIDAD

Pisada Ligera: Tu movimiento es naturalmente silencioso. Tienes ventaja en tiradas para moverte sin ser oído.

MECÁNICAS BÁSICAS

FLUJO DEL JUEGO

Daggerheart es una conversación. La DJ describe escenarios ficticios en los que participan los PJ y los jugadores toman turnos para describir cómo reaccionan sus personajes. El objetivo de todas las personas en la mesa es construir a partir de las ideas de los demás y contar una historia satisfactoria en conjunto. El sistema facilita este proceso colaborativo al proporcionar estructura a la conversación, así como mecánicas para resolver momentos de tensión donde el destino o la suerte determinan el resultado de los acontecimientos.

PRINCIPIOS Y BUENAS PRÁCTICAS PARA JUGADORES

Para sacar el máximo provecho de Daggerheart, recomendamos que los jugadores tengan en cuenta los siguientes principios y prácticas durante cada sesión:

PRINCIPIOS

- Sé fan de tu personaje y de su viaje.
- Alenta a tus amigos.
- Dirígete a los personajes y también a los jugadores.
- Construid el mundo juntos.
- Jugad para descubrir qué sucede.
- Tómatelo con calma.

BUENAS PRÁCTICAS

- Abrazad el peligro.
- Usad vuestros recursos.
- Contad la historia.
- Descubrid a vuestro personaje.

Para más información, consulta el Manual Básico de Daggerheart, páginas 9 y 108.

BUCLE BÁSICO DE JUEGO

El bucle básico de juego es el procedimiento que impulsa cada escena, tanto dentro como fuera del combate:

PASO 1: ESTABLECER LA ESCENA

El DJ describe un escenario, estableciendo el entorno de los PJ y cualquier peligro, PNJ u otros detalles importantes que los personajes notarían.

PASO 2

HACER Y RESPONDER PREGUNTAS

Los jugadores hacen preguntas para explorar la escena más a fondo y obtener información que pueda guiar las acciones de sus personajes. El DJ responde a estas preguntas dando la información que sus personajes podrían obtener fácilmente o haciendo nuevas preguntas a los jugadores. Los jugadores también responden a cualquier pregunta que el DJ les haga. De este modo, la mesa construye la ficción de forma colaborativa.

PASO 3

CONSTRUYE SOBRE LA FICCIÓN

A medida que la escena se desarrolla, los jugadores encuentran oportunidades para actuar: problemas que resolver, obstáculos que superar, misterios que investigar y más. Los jugadores describen cómo proceden sus personajes; si las acciones propuestas no conllevan posibilidad de fallo (o si fallar sería aburrido), tienen éxito automáticamente. Pero si el resultado de su acción es incierto, el DJ solicita una tirada de acción. Sea cual sea el caso, la mesa incorpora el resultado en la historia y hace avanzar la ficción, narrando cómo las acciones del PJ han cambiado la situación.

PASO 4

VUELVE AL PASO 1

El proceso se repite desde el principio, con el DJ comunicando cualquier detalle actualizado o cambio sustancial a los jugadores. Este proceso continúa hasta que la escena termina por una mecánica o de forma orgánica.

EL FOCO

El foco es un símbolo que representa la atención de la mesa y, por tanto, el centro inmediato tanto de la narrativa como de las mecánicas del juego. Siempre que un personaje o jugador se convierte en el centro de una escena, «está en el foco» o «tiene el foco».

El foco se mueve de forma orgánica por la mesa a medida que se desarrollan las escenas, a menos que una mecánica determine a dónde va después. Por ejemplo, cuando un jugador falla una tirada de acción, las mecánicas indican que el DJ tome el foco y haga un movimiento de DJ.

ORDEN DE TURNO Y ECONOMÍA DE ACCIONES

En Daggerheart, los turnos no siguen un formato rígido tradicional: no hay una mecánica explícita de iniciativa ni un número fijo de acciones que un personaje pueda realizar antes de que el foco pase a otro jugador. Un jugador con el foco describe lo que hace su personaje y el foco simplemente se desplaza hacia quien:

- A. la ficción indique de forma natural,
- B. no haya tenido el foco en un tiempo o
- C. una mecánica desencadenada lo determine.

Opcional: Herramienta de Seguimiento del Foco

Si tu grupo prefiere una economía de acciones más tradicional, podéis usar fichas para llevar la cuenta de cuántas veces ha tenido el foco cada jugador. Al comenzar una sesión o escena, cada jugador coloca un número determinado de fichas (se recomiendan 3) en su hoja de personaje y retira una cada vez que realiza una acción. Si el foco pasara a alguien sin fichas, pasa a otro jugador. Una vez que todos han usado sus fichas, vuelven a recargar el mismo número y la partida continúa.

REALIZAR MOVIMIENTOS Y TOMAR ACCIONES

Cada vez que un personaje hace algo que hace avanzar la historia como hablar con otro personaje, interactuar con el entorno, atacar, lanzar un conjuro o usar una habilidad de clase, está realizando un movimiento.

TIRADAS DE ACCIÓN

Cualquier movimiento cuyo éxito sea trivial o cuyo fallo sería aburrido tiene éxito automático. Pero si la acción es difícil o arriesgada, se activa una **tirada de acción**.

VISIÓN GENERAL

Todas las tiradas de acción usan un par de **d12** llamados **Dados de Dualidad**: uno representa la Esperanza y el otro el Miedo (deben ser visualmente distintos).

Para hacer una tirada de acción: Lanza los Dados de Dualidad, suma los resultados, aplica modificadores relevantes y compara el total con la Dificultad establecida para determinar el resultado:

- **Éxito con Esperanza:** Si el total alcanza o supera la Dificultad y el dado de Esperanza es mayor que el de Miedo, es un Éxito con Esperanza. Tienes éxito y ganas 1 Esperanza.
- **Éxito con Miedo:** Si el total alcanza o supera la Dificultad y el dado de Miedo es mayor que el de Esperanza, es un Éxito con Miedo. Tienes éxito con un coste o complicación y la DJ gana 1 Miedo.

• **Fallo con Esperanza:** Si el total es menor que la Dificultad y el dado de Esperanza es mayor que el de Miedo, es un Fallo con Esperanza. Fallas con una consecuencia menor y ganas 1 Esperanza. El foco pasa a la DJ.

• **Fallo con Miedo:** Si el total es menor que la Dificultad y el dado de Miedo es mayor que el de Esperanza, es un Fallo con Miedo. Fallas con una consecuencia grave y la DJ gana 1 Miedo. El foco pasa a la DJ.

• **Éxito Crítico:** Si ambos dados muestran el mismo resultado, es un Crítico. Tienes éxito automático con bonificación, ganas 1 Esperanza y limpias 1 Estrés. Si es un ataque, infliges daño crítico.

Nota: Un Éxito Crítico cuenta como una tirada «con Esperanza».

Después de resolver la tirada, la mesa colabora para integrar el resultado en la narrativa y la partida continúa.

■ FALLAR HACIA ADELANTE

En Daggerheart, cada vez que tiras los dados, la escena cambia de alguna manera. No existe una tirada en la que «no pasa nada», porque la ficción evoluciona constantemente a partir de los éxitos y fracasos de los personajes.

PROCEDIMIENTO

Los siguientes pasos describen con más detalle el procedimiento que siguen todas las tiradas de acción:

■ PASO 1: ELIGE UN RASGO ADECUADO

Algunas acciones o efectos indican explícitamente qué rasgo se debe usar en la tirada. Si no lo hacen, la DJ le indica al jugador cuál de los rasgos de su personaje se aplica mejor a la acción que intenta. Si más de un rasgo puede aplicarse, la DJ puede decidir o permitir que el jugador elija.

■ PASO 2: DETERMINA LA DIFICULTAD

Algunas acciones o habilidades indican directamente cuál es la Dificultad. Si no, la DJ la determina en función de la situación. Puede decidir si la comparte con la mesa o no. En cualquier caso, debe comunicar las consecuencias potenciales del fallo al jugador.

■ PASO 3: APlica DADOS EXTRA Y MODIFICADORES

El jugador decide si va a Usar una Experiencia o activar otros efectos. Si aplica, añade las fichas y dados correspondientes (como ventaja o dados de Arenga) a su reserva.

Nota: A menos que una acción, habilidad o rasgo lo indique explícitamente, el jugador debe declarar el uso de cualquier Experiencia, dado extra u otro modificador antes de tirar.

PASO 4: LANZA LOS DADOS

El jugador lanza toda su reserva de dados y anuncia el resultado en el formato: «[resultado total] con [Esperanza/Miedo]» o «¡Crítico!», si los Dados de Dualidad tienen el mismo número.

Ejemplo: Una jugadora hace una tirada de acción con +1 en el rasgo relevante y sin modificadores. Lanza los Dados de Dualidad y obtiene un 5 en el dado de Esperanza y un 7 en el de Miedo. Entonces anuncia: «He sacado un 13 con Miedo».

PASO 5: RESUELVE EL RESULTADO

El jugador activo y la DJ trabajan juntos (con la ayuda y sugerencias del resto de la mesa) para resolver el resultado de la acción.

MOVIMIENTOS DEL DJ Y ACCIONES DE LOS ADVERSARIOS

Los DJ también hacen movimientos. Deberían considerar hacer un movimiento cuando un jugador haga alguna de las siguientes cosas:

- Resuelva con Miedo en una tirada de acción.
- Falle una tirada de acción.
- Haga algo que tenga consecuencias.
- Les ofrezca una oportunidad de oro.
- Los mire esperando saber qué ocurre a continuación.

Después del turno del DJ, el foco vuelve a los PJ.

Muchos adversarios y entornos tienen **Rasgos de Miedo**: movimientos especialmente poderosos o significativos que el DJ debe activar gastando Miedo.

Nota: Este Miedo es adicional a cualquier Miedo que el DJ haya gastado previamente para tomar el foco o activar otra acción o habilidad.

ACCIONES DE LOS ADVERSARIOS

Cuando el turno pasa al DJ, este puede hacer un movimiento del DJ para enfocar a un adversario. Un adversario en foco puede:

- Moverse a rango Cercano y hacer un ataque estándar.
- Moverse a rango Cercano y usar una acción de adversario.
- Eliminar una condición.
- Correr a rango Lejano o Muy Lejano en el campo de batalla.
- Hacer cualquier otra cosa que exija la ficción o que el DJ considere apropiada.

El DJ puede gastar Miedo adicional para enfocar a más adversarios. Una vez que el DJ ha terminado, el foco vuelve a los PJ.

TIRADAS ESPECIALES

Algunas tiradas tienen especificaciones únicas o modifican el procedimiento de tirada de acción: tiradas de rasgo, Tiradas de Conjuro, tiradas de ataque y tiradas de daño. A menos que se indique lo contrario, puedes aplicar cualquier bonificador, modificador o efecto a una tirada especial como si fuera una tirada de acción estándar.

TIRADAS DE RASGO

Una tirada de acción que especifica qué rasgo del personaje se aplica se llama **tirada de rasgo**. En el texto de un rasgo o efecto, una tirada de rasgo se menciona con el formato «Tirada de [Rasgo] (Dificultad)» (por ejemplo, «Tirada de Agilidad (12)»). Si el texto de un efecto no especifica la Dificultad, el DJ la determina en función de las circunstancias.

Los rasgos y efectos que afectan a una tirada de rasgo también afectan a cualquier tirada de acción que use ese mismo rasgo, incluidas tiradas de ataque, tiradas de Conjuro y tiradas de acción estándar.

Ejemplo: El rasgo de linaje de los katari, «Instintos Felinos», que permite repetir una Tirada de Agilidad, también puede usarse en una tirada de acción estándar que use Agilidad para cruzar un terreno peligroso o en una tirada de ataque con un arma que use Agilidad.

TIRADAS DE LANZAMIENTO DE CONJURO

Las **Tiradas de Lanzamiento Conjuro** (o **Tiradas de Conjuro**) son tiradas de rasgo que requieren usar tu rasgo de Conjuro. Tu rasgo de Conjuro, si tienes uno, lo determina tu subclase.

Solo se hace una Tirada de Lanzamiento de Conjuro cuando un personaje usa un rasgo que requiere una. Una Tirada de Lanzamiento de Conjuro exitosa activa el efecto tal como lo describe el rasgo.

Notas: Una Tirada de Lanzamiento de Conjuro que pueda dañar a un objetivo también se considera una tirada de ataque.

Cuando lanzas un conjuro, el texto te dice cuándo termina el efecto. El DJ puede gastar 1 Miedo para terminar un efecto temporal. Si tu conjuro no especifica cuándo termina, se termina cuando tú lo decides o en un momento natural de la historia. Puedes decidir terminar tu conjuro antes de tiempo.

Puedes lanzar y mantener más de un conjuro al mismo tiempo.

TIRADAS DE REACCIÓN

Una tirada de reacción se realiza en respuesta a un ataque o un peligro y representa el intento de un personaje de evitar o resistir un efecto inminente.

Las tiradas de reacción funcionan como las tiradas de acción, salvo que no generan Esperanza ni Miedo o activan movimientos adicionales del DJ y otros personajes no pueden ayudarte con Ayudar a un Aliado.

Si obtienes un Éxito Crítico en una tirada de reacción, no limpia Estrés ni ganas Esperanza, pero ignoras por completo cualquier efecto que te habría afectado con un éxito, como recibir daño o marcar Estrés.

TIRADAS DE ACCIÓN EN GRUPO

Cuando varios PJ actúan juntos, el grupo elige un PJ que **liderará la acción**. Cada otro jugador describe cómo colabora su personaje en la tarea. El líder realiza una tirada de acción como de costumbre, mientras los demás jugadores hacen tiradas de reacción utilizando los rasgos que ellos y el DJ consideren más apropiados.

El personaje líder obtiene un +1 a su tirada de acción por cada tirada de reacción que tenga éxito y un -1 por cada tirada de reacción fallida.

TIRADAS EN EQUIPO

Cada jugador puede, una vez por sesión, iniciar una **Tirada en Equipo** entre su personaje y otro PJ gastando 3 Esperanza. Los jugadores trabajan juntos para describir cómo combinan sus acciones de forma única y espectacular. Ambos jugadores realizan tiradas de acción separadas; antes de resolver el resultado, eligen una de las dos tiradas y aplican ese resultado a ambas acciones. En una tirada con Esperanza, todos los PJ involucrados ganan una Esperanza. En una tirada con Miedo, el DJ gana una ficha de Miedo por cada PJ involucrado.

Si se trata de una tirada de ataque exitosa, ambos jugadores tiran daño y suman los totales para determinar el daño infligido, tratándose como si viniera de una única fuente. Si los ataques infligen tipos de daño distintos, los jugadores eligen qué tipo aplicar.

Notas: Una Tirada en Equipo cuenta como una única tirada de acción a efectos de contadores o rasgos que hagan seguimiento de las tiradas.

Aunque cada jugador solo puede iniciar una Tirada en Equipo por sesión, un mismo PJ puede participar en múltiples Tiradas en Equipo.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Algunas habilidades y efectos permiten tirar con ventaja o desventaja en una tirada de acción o reacción:

- **Ventaja** representa una oportunidad que aprovechas para aumentar tus probabilidades de éxito. Cuando tiras con ventaja, añades un dado de ventaja (d6) a tu reserva de dados y sumas su resultado al total.
- **Desventaja** representa una dificultad adicional, obstáculo o reto que enfrentas al intentar una acción. Cuando tiras con desventaja, añades un dado de desventaja (d6) a tu reserva de dados y restas su resultado del total.

Ventajas o desventajas pueden ser otorgadas por mecanismos del sistema o a discreción del DJ. Cuando un PJ te ayuda con Ayudar a un Aliado, lanza su propio dado de ventaja y tú sumas ese resultado a tu total.

Los dados de ventaja y desventaja se anulan entre sí de uno en uno si se aplican a la misma tirada, por lo que nunca tirarás ambos a la vez. Si tienes ventaja o desventaja de fuentes externas que no afectan directamente tu propia reserva de dados (como Ayudar a un Aliado de otro jugador), sus efectos se suman a los resultados de tu tirada.

ESPERANZA Y MIEDO

La **Esperanza** y el **Miedo** son metamonedas que representan las fuerzas cósmicas que moldean los acontecimientos de la historia en tu mesa. La Esperanza potencia las habilidades y características de los PJ, mientras que el Miedo potencia las habilidades del DJ, así como de los adversarios y entornos que controla.

ESPERANZA

Cada PJ comienza con 2 puntos de Esperanza al crear el personaje y puede ganar más durante la partida. Un PJ puede tener un máximo de 6 puntos de Esperanza a la vez y esta se conserva entre sesiones.

Los jugadores pueden gastar Esperanza para:

- **Ayudar a un Aliado**
Cuando Ayudes a un Aliado que esté haciendo una tirada de acción, describe cómo lo haces y lanza un dado de ventaja. Varios jugadores pueden gastar Esperanza para ayudar al mismo jugador activo, pero este solo añade el resultado más alto a su tirada final.
- **Usar una Experiencia**
Cuando uses una Experiencia en una tirada relevante, suma su modificador al resultado. Puedes gastar múltiples puntos de Esperanza para usar varias Experiencias.
- **Iniciar una Tirada en Equipo**
Gasta 3 puntos de Esperanza para iniciar una Tirada en Equipo, combinando las acciones de dos PJ en un único acto impresionante de sinergia. Ambos jugadores hacen sus tiradas de acción y luego eligen cuál de los resultados aplicar al desenlace.
- **Activar una Característica de Esperanza**
Una Característica de Esperanza es cualquier efecto que permite (o requiere) gastar una cantidad específica de Esperanza para activarse. Las **características de Clase de Esperanza** son habilidades específicas de cada clase que cuestan 3 Esperanza activarlas y están detalladas en tu hoja de personaje.

Nota: cuando uses una Característica de Esperanza, si la tirada se ha realizado con Esperanza, el punto de Esperanza que obtienes con esa tirada puede usarse en esa misma característica (o para ella, si requiere más de un punto).

MIEDO

El DJ gana Miedo siempre que un jugador tira con Miedo y puede gastar Miedo en cualquier momento para realizar o potenciar un movimiento del DJ o para usar una Característica de Miedo. El DJ puede tener un máximo de 12 puntos de Miedo a la vez. El Miedo también se conserva entre sesiones.

COMBATE

Aunque Daggerheart se basa en el mismo flujo de narración colaborativa dentro y fuera del combate, los conflictos físicos dependen más de varias mecánicas clave relacionadas con atacar, maniobrar y recibir daño.

EVASIÓN

La **Evasión** representa la capacidad de un personaje para evitar ataques y otros efectos no deseados. Cualquier tirada contra un PJ tiene una Dificultad igual a la Evasión del objetivo. La Evasión base de un PJ viene determinada por su clase, aunque puede modificarse mediante cartas de dominio, equipo, condiciones u otros efectos.

Nota: los ataques contra adversarios usan la Dificultad del objetivo en lugar de su Evasión.

PUNTOS DE GOLPE Y UMBRALES DE DAÑO

Los **Puntos de Golpe (PG)** representan la capacidad de un personaje para resistir lesiones físicas. Cuando un personaje recibe daño, marca entre 1 y 3 PG, según sus **umbrales de daño**.

- Si el daño final es igual o superior a tu umbral de Daño Grave, marca 3 PG.
- Si el daño final es igual o superior a tu umbral de Daño Mayor, pero inferior al de Daño Grave, marca 2 PG.
- Si el daño final es inferior al umbral de Daño Mayor, marca 1 PG.
- Si el daño entrante se reduce a 0 o menos, no se marca ningún PG.

Los umbrales de daño de un PJ se calculan sumando su nivel a los umbrales indicados por la armadura equipada. Los PG iniciales de un PJ dependen de su clase, aunque puede ganar PG adicionales mediante mejoras, habilidades y otros efectos.

Los umbrales de daño y PG de un adversario aparecen en su bloque de estadísticas.

Cuando un personaje marca su último Punto de Golpe, cae. Si un PJ cae, realiza un movimiento de muerte.

Los personajes pueden recuperar PG con movimientos de descanso (ver: Descanso) o activando habilidades o efectos especiales relevantes.

Regla opcional: Daño Masivo

Si un personaje recibe daño igual al doble de su umbral de Daño Grave, en lugar de marcar 3 PG, marca 4 PG.

ESTRÉS

El **Estrés** representa el límite mental, físico y emocional que un personaje puede soportar. Algunas habilidades o efectos especiales requieren que el personaje que los activa marque Estrés. El DJ también puede exigir que un PJ marque Estrés como movimiento del DJ o como coste, complicación o consecuencia de una tirada de acción.

Cuando un personaje marca su último punto de Estrés, se vuelve *Vulnerable* (ver: Condiciones) hasta que libere al menos 1 punto de Estrés.

Si un personaje debe marcar 1 o más puntos de Estrés y no puede, en su lugar marca 1 PG. Un personaje no puede usar movimientos que exijan marcar Estrés si tiene todos sus espacios de Estrés marcados.

Los PJ pueden liberar Estrés mediante movimientos de descanso (ver: Descanso). El máximo de Estrés de un PJ viene determinado por su clase, aunque puede incrementarse mediante avances, habilidades y otros efectos.

ATAQUES

TIRADAS DE ATAQUE

Una **tirada de ataque** es una tirada de acción destinada a infligir daño. El atributo que aplica en una tirada de ataque depende del arma o hechizo usado. Los ataques sin armas usan Fuerza o Destreza (a elección del DJ). La Dificultad de una tirada de ataque, salvo que se indique lo contrario, es igual a la puntuación de Dificultad del objetivo.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando se acierta un ataque, se tira el daño. El daño para la **tirada de daño** se calcula con la fórmula indicada en la descripción del ataque, en el formato « $xdy+[modificador]$ ». (Por ejemplo, un hechizo que infinge « $1d8+2$ » implica tirar un dado de 8 caras y sumar 2 al resultado: el daño total será esa suma).

Siempre que un efecto indique que infinges daño usando tu atributo de Lanzamiento de Conjuros, tira tantos dados como el valor de tu atributo de Lanzamiento de Conjuros.

Nota: si tu atributo Lanzamiento de Conjuros es +0 o menor, no tires ningún dado.

Con armas, el número de dados de daño que tiras es igual a tu **Competencia**. Tu Competencia multiplica los dados, pero no afecta al modificador. (Ejemplo: un PJ con Competencia 2 que usa un arma con daño « $d8+2$ » infinge « $2d8+2$ » de daño en un ataque exitoso).

Los ataques sin armas infingen un daño de [Competencia]d4.

DAÑO CRÍTICO

Cuando obtienes un éxito crítico (es decir, los Dados de Dualidad muestran el mismo número) en una tirada de ataque, infinges daño adicional. Realiza la tirada de daño normalmente y añade el resultado máximo posible de los dados de daño al total final. Por ejemplo, si normalmente infinges $2d8+1$, un éxito crítico infinge $2d8+1+16$.

■ TIPOS DE DAÑO

Existen dos tipos de daño: **daño físico (fís)** y **daño mágico (mag)**. Salvo que se indique lo contrario, las armas mundanas y los ataques desarmados infligen daño físico, mientras que los conjuros infligen daño mágico.

■ RESISTENCIA, INMUNIDAD Y DAÑO DIRECTO

Si un objetivo tiene **resistencia** a un tipo de daño, reduce el daño recibido de ese tipo a la mitad antes de compararlo con sus Umbrales de Daño. Si el objetivo tiene otras formas de reducir el daño, como marcar Ranuras de Armadura, la resistencia se aplica primero. Los efectos de múltiples resistencias al mismo tipo de daño no se acumulan.

Si un objetivo tiene **inmunidad** a un tipo de daño, ignora todo el daño recibido de ese tipo.

Si un ataque infinge tanto daño físico como mágico, un personaje solo se beneficia de resistencia o inmunidad si es resistente o inmune a ambos tipos de daño.

El **daño directo** es aquel que no puede ser reducido marcando Ranuras de Armadura.

■ TIRADAS DE ATAQUE A MÚLTIPLES OBJETIVOS

Si un conjuro o habilidad te permite atacar a varios adversarios, realiza una única tirada de ataque y una única tirada de daño, aplicando los resultados a cada objetivo por separado.

■ FUENTES DE DAÑO MÚLTIPLES

El daño infligido simultáneamente por múltiples fuentes se suma antes de compararse con los Umbrales de Daño del objetivo.

Por ejemplo: si un PJ con linaje Orco realiza un ataque exitoso contra un objetivo en Rango Cuerpo a Cuerpo y decide gastar 1 Esperanza para usar su rasgo «Colmillos» (que añade 1d6 de daño extra), lanzaría el daño normal del arma y sumaría d6 al resultado, infligiendo ese total al adversario.

MAPAS, RANGOS Y MOVIMIENTO

Daggerheart puede jugarse como un «teatro de la mente» o usando mapas y miniaturas. Las conversiones siguientes entre rangos abstractos y medidas físicas asumen que 2,5 cm. del mapa representan aproximadamente 1,5 metros (5 pies) en el espacio ficticio.

Daggerheart utiliza los siguientes rangos para traducir la posición narrativa a distancia relativa, con fines de apuntar, moverse y aplicar otras mecánicas:

Cuerpo a Cuerpo: Lo bastante cerca para tocar, hasta unos pocos pies (menos de 1 metro).

Muy Cerca: Lo bastante cerca para ver detalles finos, entre 1,5 y 3 metros (de 5 a 10 pies). Mientras haya peligro, puedes moverte de Muy Cerca a Cuerpo a Cuerpo como parte de tu acción. *En el mapa: cualquier cosa dentro del lado corto de una carta de juego (de 5 cm. a 7,5 cm.).*

Cerca: Lo bastante cerca para ver detalles prominentes. A unos 3 metros o 9 metros de distancia (de 10 a 30 pies). Mientras haya peligro, puedes moverte de Cerca a Cuerpo a Cuerpo como parte de tu acción. *En el mapa: a una distancia similar a la de un lápiz: 12 a 15 cm. (de 5 a 6 pulgadas).*

Lejos: Es difícil ver algún detalle de algo. De 9 a 30 metros de distancia (de 30 a 100 pies). Para moverte de Lejos a Cuerpo a Cuerpo mientras hay peligro, debes superar una Tirada de Agilidad. *En el mapa: hasta el borde largo de una hoja A4: Unos 27 cm. o 30 cm. (de 11 a 12 pulgadas).*

Muy Lejos: No se aprecia detalle alguno. Entre 30 metros y 90 metros de distancia (de 100 a 300 pies). Mientras haya peligro, un personaje debe superar una Tirada de Agilidad para moverse con seguridad de Muy Lejos a Cuerpo a Cuerpo. *En el mapa: cualquier punto más allá de Lejos, pero aún dentro del escenario o conflicto.*

Fuera de Rango: Más allá de Muy Lejos; no puede ser alcanzado normalmente.

El rango se mide desde el origen del efecto (como el lanzador del conjuro o atacante) hasta el objetivo.

Regla Opcional: Rangos Definidos

Si vuestra mesa prefiere usar reglas más precisas de rango, podéis usar un mapa de cuadrícula de 2,5 cm por casilla: Si lo hacéis, usad la siguiente guía para jugar:

- **Cuerpo a Cuerpo:** 1 casilla.
- **Muy Cerca:** 3 casillas.
- **Cerca:** 6 casillas.
- **Lejos:** 12 casillas.
- **Muy Lejos:** 13 casillas o más.
- **Fuera de Rango:** Fuera del mapa.

■ MOVIMIENTO BAJO PRESIÓN

Cuando estés bajo presión o en peligro y hagas una Tirada de Acción, puedes moverte a una ubicación dentro del rango Cerca como parte de esa acción. Si no estás realizando ya una Tirada de Acción o si quieres moverte más allá del rango Cerca, necesitas superar una Tirada de Agilidad para reposicionarte con seguridad.

Un adversario puede moverse dentro de Cerca de forma gratuita como parte de una acción o hasta Muy Lejos como una acción separada.

■ ÁREA DE EFECTO

Salvo que se indique lo contrario, todos los objetivos de un efecto grupal deben estar dentro de Muy Cerca desde un único punto de origen dentro del alcance del efecto.

■ LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA

A menos que se indique lo contrario, un atacante a distancia debe tener **línea de visión** con su objetivo para realizar una Tirada de Ataque. Si hay una obstrucción parcial entre el atacante y el objetivo, este último tiene **cobertura**. Los ataques realizados a través de cobertura se tiran con desventaja. Si la obstrucción es total, no hay línea de visión.

CONDICIONES

Las **condiciones** son efectos que otorgan beneficios o penalizaciones específicas al objetivo que las sufre.

CONDICIONES ESTÁNDAR

Daggerheart incluye tres condiciones estándar:

OCULTO

Estás *Oculto* cuando estás fuera de la vista de todos los enemigos y no conocen tu ubicación. Todas las tiradas contra una criatura *Oculta* tienen desventaja. Cuando un adversario se mueve hasta poder verte, entras en su línea de visión o realizas un ataque, dejas de estar *Oculto*.

RESTRINGIDO

Las criaturas *Restringidas* no pueden moverse, pero pueden realizar acciones desde su posición actual.

VULNERABLE

Cuando una criatura está *Vulnerable*, todas las tiradas contra ella tienen ventaja.

Algunas habilidades pueden aplicar condiciones especiales o únicas que funcionan tal como se describe en el texto de la habilidad.

Salvo que se indique lo contrario, una misma condición no puede aplicarse más de una vez al mismo objetivo.

ETIQUETAS TEMPORALES Y CONDICIONES ESPECIALES

La etiqueta **temporal** indica una condición o efecto que la criatura afectada puede eliminar realizando una acción contra dicha condición. La etiqueta temporal indica una condición o efecto que la criatura afectada puede eliminar realizando una acción contra dicha condición. Cuando un adversario intenta eliminar una condición o efecto temporal, el DJ pone el foco sobre ese adversario y describe cómo lo hace; no requiere tirada, pero consume el foco de dicho adversario.

Las **condiciones especiales** solo se eliminan al cumplir unos requisitos específicos, como realizar cierta acción o usar un objeto concreto. Los requisitos para eliminar estas condiciones se indican en el texto del efecto que las aplica.

TIEMPO DE DESCANSO

Entre conflictos, el grupo puede tomar un **descanso** para recuperar recursos gastados y fortalecer sus lazos. Durante un descanso, cada PJ puede realizar hasta dos movimientos de descanso.

Cuando el grupo descansa, debe elegir entre descanso corto o descanso largo. Si el grupo realiza tres descansos cortos seguidos, el siguiente descanso debe ser largo.

Si un **descanso corto** es interrumpido (por ejemplo, por un ataque enemigo), los personajes no obtienen sus beneficios. Si un descanso largo es interrumpido, los personajes solo obtienen los beneficios de un descanso corto.

Un **descanso corto** dura aproximadamente una hora en el mundo del juego, suficiente para recuperar el aliento. Cada jugador puede mover cartas de dominio entre su equipo y su reservar sin coste y luego elegir dos de los siguientes movimientos de descanso (puede repetir):

- **Curar Heridas:** Recupera 1d4+Nivel de Puntos de Golpe para ti o un aliado.
- **Eliminar Estrés:** Recupera 1d4+Nivel de Estrés.
- **Reparar Armadura:** Recupera 1d4+Nivel de Ranuras de Armadura propias o de un aliado.
- **Prepararse:** Describe cómo te preparas para lo que está por venir y gana 1 Esperanza. Si te preparas junto a uno o más miembros del grupo, cada uno gana 2 Esperanza.

Al **final de un descanso corto**, se recargan las habilidades o efectos que tengan usos limitados por descanso y expiran los efectos que duren hasta tu siguiente descanso.

Un **descanso largo** representa varias horas de sueño o relajación. Cada jugador puede mover cartas de dominio entre su equipo y su bóveda sin coste y luego elegir dos veces entre los siguientes movimientos de descanso (puede repetir):

- **Curar Todas las Heridas:** Recupera todos los Puntos de Golpe para ti o un aliado.
- **Eliminar Todo el Estrés:** Recupera todo tu Estrés.
- **Reparar Toda la Armadura:** Recupera todas las Ranuras de Armadura propias o de un aliado.
- **Prepararse:** Describe cómo te preparas para la próxima aventura y gana 1 Esperanza. Si te preparas junto a uno o más miembros del grupo, cada uno gana 2 Esperanza.
- **Trabajar en un Proyecto:** Con aprobación del DJ, puedes avanzar en un proyecto a largo plazo (como traducir un texto antiguo o forjar un arma). La primera vez que inicies uno, se le asigna un conteo regresivo. Cada vez que hagas este movimiento, puedes avanzar el conteo automáticamente o realizar una Tirada de Acción para intentar avanzar (a elección del DJ).

Al final de un descanso largo, se recargan las habilidades o efectos con usos limitados por descanso o por descanso largo y expiran los efectos que duren hasta tu siguiente descanso o descanso largo.

CONSECUENCIAS DEL DESCANSO

En un descanso corto, el DJ gana 1d4 de Miedo. En un descanso largo, gana una cantidad de Miedo igual a 1d4+el número de PJ y puede avanzar un **contador a largo plazo** de su elección.

MUERTE

Cuando un PJ marca su último Punto de Golpe, debe realizar un **Movimiento de Muerte** eligiendo una de las siguientes opciones:

- **Estallido de Gloria:** Tu personaje abraza la muerte y cae en un estallido de gloria. Realiza una última acción. Tiene éxito crítico automático (con aprobación del DJ) y después cruzas el velo de la muerte.
- **Evitar la Muerte:** Tu personaje evita la muerte y enfrenta las consecuencias. Cae inconsciente temporalmente y luego colaboras con el DJ para describir cómo empeora la situación. Mientras está inconsciente, tu personaje no puede moverse ni actuar y no puede ser objetivo de ataques. Recupera la conciencia cuando un aliado le cure al menos 1 Punto de Golpe o cuando el grupo termine un descanso largo. Después de quedar inconsciente, lanza tu Dado de Esperanza. Si el valor es igual o inferior al nivel del personaje, gana una cicatriz: tacha permanentemente una casilla de Esperanza y colabora con el DJ para determinar su impacto narrativo duradero y cómo, si es posible, puede ser restaurada. Si tachas tu última casilla de Esperanza, el viaje de tu personaje llega a su fin.
- **Jugárselo Todo:** Lanza tus Dados de Dualidad. Si el Dado de Esperanza es mayor, tu personaje permanece en pie y recupera una cantidad de Puntos de Golpe o Estrés igual al valor del Dado de Esperanza (puedes dividir ese valor entre PG y Estrés como prefieras). Si el Dado de Miedo es mayor, tu personaje cruza el velo de la muerte. Si los Dados de Dualidad muestran el mismo valor, tu personaje permanece en pie y cura todos sus Puntos de Golpe y todo su Estrés.

Si tu personaje muere, crea junto al DJ un nuevo personaje al nivel actual del resto del grupo antes de la siguiente sesión.

REGLAS ADICIONALES

Las siguientes reglas se aplican a muchos aspectos del juego.

REDONDEO HACIA ARRIBA

Este juego no utiliza fracciones; si necesitas redondear a un número entero, redondea hacia arriba salvo que se indique lo contrario. En caso de duda, resuelve cualquier ambigüedad a favor de los PJ.

VOLVER A TIRAR DADOS

Cuando un rasgo te permite repetir una tirada, siempre debes quedarte con el nuevo resultado, a menos que el rasgo diga explícitamente lo contrario.

DAÑO ENTRANTE

Daño entrante se refiere al daño total de un solo ataque o fuente, antes de marcar Espacios de Armadura.

EFFECTOS SIMULTÁNEOS

Si no está claro el orden de resolución de varios efectos, la persona que los controla (jugador o DJ) decide en qué orden resolverlos.

EFFECTOS ACUMULABLES

Salvo que se indique lo contrario, todos los efectos excepto las condiciones y ventaja/desventaja pueden acumularse.

EFFECTOS DE CONJUROS EN CURSO

Si un efecto no indica una duración mecánica específica, solo termina cuando lo decide el jugador que lo controla, el DJ o lo exige la ficción.

GASTO DE RECURSOS

Salvo que un efecto indique lo contrario, no puedes gastar Esperanza ni marcar Estrés varias veces en una misma característica para aumentar o repetir su efecto en una misma tirada.

USAR RASGOS DESPUÉS DE UNA TIRADA

Si un rasgo te permite afectar una tirada después de haber sumado el resultado, puedes usarlo tras saber si el DJ declara éxito o fracaso, pero no después de que se resuelvan las consecuencias o se haga otra tirada.

SUBIDA DE NIVEL

Tu grupo sube de nivel cuando el DJ considera que habéis alcanzado un hito narrativo (normalmente cada 3 sesiones). Todos los PJ suben de nivel al mismo tiempo.

Daggerheart tiene 10 niveles de PJ divididos en 4 rangos:

- Rango 1: Solo para Nivel 1.
- Rango 2: Abarca los Niveles de 2 a 4.
- Rango 3: Abarca los Niveles de 5 a 7.
- Rango 4: Abarca los Niveles de 8 a 10.

Tu Rango afecta a tus umbrales de daño, a tus logros de rango y al acceso a mejoras.

PASO 1 LOGROS DE RANGO

Gana los logros de rango que correspondan:

- Al nivel 2 (Rango 2), ganas una nueva Experiencia a +2 y aumentas permanentemente tu Competencia en +1.
- Al nivel 5 (Rango 3), ganas una nueva Experiencia a +2, aumentas permanentemente tu Competencia en +1 y eliminas los rasgos marcados.
- Al nivel 8 (Rango 4), ganas una nueva Experiencia a +2, aumentas permanentemente tu Competencia en +1 y eliminas los rasgos marcados.

PASO 2 MEJORAS

Elige dos **mejoras** de tu grado o de un grado inferior que tengan al menos un espacio sin marcar. Las opciones con múltiples espacios pueden elegirse más de una vez. Cuando escojas una mejora, marca uno de sus espacios.

- **Cuando eliges aumentar 2 rasgos de personaje sin marcar y los marcas:** Elige 2 rasgos de personaje sin marcar y gana un +1 permanente en ambos. No puedes volver a aumentarlos hasta el siguiente rango (cuando el logro de rango te permita borrarlos).
- **Cuando eliges añadir permanentemente 1 o más ranuras de Puntos de Golpe:** Oscurece con bolígrafo o rotulador el siguiente rectángulo en la sección de PG de tu hoja de PJ.
- **Cuando eliges añadir permanentemente 1 o más espacios de Estrés:** Oscurece con bolígrafo o rotulador el siguiente rectángulo en la sección de Estrés de tu hoja.
- **Cuando eliges aumentar una Experiencia:** Ganas un +1 permanente en esa Experiencia.
- **Cuando adquieres una carta de Dominio adicional:** Elige una carta de Dominio de tu clase de tu nivel o inferior. Si tienes multiclase, puedes elegir una carta de nivel igual o inferior a la mitad de tu nivel de la clase secundaria.
- **Cuando eliges aumentar tu Evasión:** Ganas un +1 permanente a tu Evasión.
- **Cuando eliges tomar una carta de Subclase mejorada:** Elige la siguiente carta de tu Subclase. Si solo tienes la carta base, elige una Especialización. Si ya tienes una Especialización, elige una Maestría. Despues, tacha la opción de multiclase de este grado.
- **Cuando eliges aumentar tu Competencia:** Rellena uno de los círculos abiertos en la sección de «Competencia» de tu hoja de personaje y luego aumenta en 1 la cantidad de dados de daño de tu arma. *El recuadro negro alrededor de las casillas de esta mejora indica que debes gastar dos mejoras y marcar ambas casillas de subida de nivel para poder escogerla como opción.*
- **Cuando eliges multiclasear:** Elige una clase adicional, selecciona uno de sus dominios y obtén su rasgo de clase. Añade el **módulo de multiclase** correspondiente a tu hoja de personaje y toma la carta base de una de sus subclases. Luego, tacha la opción de mejora de «subclase avanzada» de este nivel y todas las demás opciones de «multiclasear» de tu hoja de personaje. *El recuadro negro alrededor de las casillas de esta mejora indica que debes gastar dos mejoras y marcar ambas casillas de subida de nivel para poder escogerla como opción.*

PASO 3 UMBRALES DE DAÑO

Aumenta todos tus umbrales de daño en +1.

PASO 4 CARTAS DE DOMINIO

Adquiere una nueva carta de Dominio de tu clase de tu nivel o inferior y añádela a tu equipamiento o reserva. Si tu equipamiento ya está lleno, no puedes añadir la carta nueva hasta que muevas otra a tu reserva. También puedes intercambiar una carta de Dominio que hayas adquirido por otra del mismo nivel o inferior.

MULTICLASE

A partir del nivel 5, puedes elegir la opción de multiclase al subir de nivel. Cuando multiclaseras, eliges una clase adicional, obtienes acceso a uno de sus dominios y adquieres su rasgo de clase. Toma el módulo de multiclase correspondiente y añádelo al lado derecho de tu hoja de personaje, luego elige una carta base de una de sus subclases. Si tus cartas base especifican distintos rasgos de Lanzamiento de Conjuros, puedes elegir cuál aplicar cuando hagas una Tirada de Lanzamiento de Conjuros.

Siempre que tengas la opción de adquirir una nueva carta de dominio, puedes elegir cartas de nivel igual o inferior a la mitad de tu nivel actual (redondeando hacia arriba) del dominio que escogiste al seleccionar la mejora de multiclase.

EQUIPO

Tus armas y armaduras equipadas son las que aparecen en las secciones de «Armas Activas» y «Armadura Activa» de tu hoja de personaje. Tu personaje solo puede atacar con las armas que tenga equipadas, beneficiarse de la armadura equipada y ganar rasgos de los objetos que lleve equipados. No puedes equipar armas ni armaduras de un nivel superior al tuyo.

Los PJ pueden llevar hasta dos armas adicionales en las secciones de «Armas en Inventario» de la hoja de personaje.

Puedes intercambiar un arma del inventario con una arma activa del mismo peso sin coste durante un descanso o un momento de calma; de lo contrario, debes marcar 1 Estrés para hacerlo.

Tu personaje solo puede tener una armadura activa a la vez. No puede equipar armadura mientras esté en peligro o bajo presión; fuera de esos casos, puede equiparla o desequiparla sin coste alguno. Cada armadura tiene sus propios Espacios de Armadura; si tu personaje se quita la armadura, registra cuántos espacios de esa armadura estaban marcados. No puedes llevar armadura en el inventario. Cuando tu personaje equipe o desequipe una armadura, recalcula sus umbrales de daño.

ARMAS

Todas las armas tienen un nivel, rasgo, alcance, dado de daño, tipo de daño y carga. Algunas armas también poseen un rasgo especial.

CATEGORÍA

La **categoría** de un arma indica si es un arma Principal o Secundaria. Tu personaje solo puede equipar un arma de cada categoría a la vez.

RASGO

El **rasgo** del arma indica qué rasgo del personaje se utiliza al realizar una Tirada de Ataque con ella.

ALCANCE

El **alcance** de un arma indica la distancia máxima entre el atacante y su objetivo al usarla.

DAÑO

El **daño** del arma indica el tamaño del dado de daño que se lanza en un ataque exitoso con ella; lanzas un número de dados igual a tu Competencia. Si el daño incluye un modificador fijo, ese número se suma al total del daño, pero no se ve afectado por la Competencia.

TIPO DE DAÑO

El **tipo de daño** del arma indica si infinge daño físico o mágico. Las armas que infligen daño mágico solo pueden ser empuñadas por personajes que tengan un rasgo de Lanzamiento de Conjuros.

CARGA

La **carga** del arma indica cuántas **manos** ocupa al estar equipada. La carga máxima de tu personaje es de 2 manos.

RASGO ESPECIAL

El **rasgo especial** del arma es una regla única que permanece activa mientras el arma esté equipada.

Puedes lanzar un arma equipada a un objetivo dentro del alcance Muy Cerca, realizando la Tirada de Ataque con Sutilza. Con éxito, infinges daño como de costumbre para esa arma. Una vez lanzada, el arma deja de considerarse equipada. Hasta que la recuperes y vuelvas a equiparla, no puedes atacar con ella ni beneficiarte de sus rasgos.

TABLAS DE ARMAS PRINCIPALES

*Los jugadores pueden elegir un arma principal de Rango 1 durante la creación de personaje.
El DJ puede poner a su disposición otras armas a lo largo de la campaña a medida que los PJ suben de nivel.*

RANGO 1 (NIVEL 1)

Armas Físicas

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Ancha	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8 físico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Espada Larga	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+3 físico	Dos Manos	—
Hacha de Guerra	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+3 físico	Dos Manos	—
Mandoble	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+3 físico	Dos Manos	Masiva: -1 a Evasión; en éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Maza	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+1 físico	Una Mano	—
Martillo de Guerra	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+3 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Daga	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+1 físico	Una Mano	—
Bastón Largo	Instinto	Cuerpo a Cuerpo	d10+3 físico	Dos Manos	—
Alfanje	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+1 físico	Una Mano	—
Estoque	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8 físico	Una Mano	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Alabarda	Fuerza	Muy Cerca	d10+2 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Lanza	Sutileza	Muy Cerca	d10+2 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Arco Corto	Agilidad	Lejos	d6+3 físico	Dos Manos	—
Ballesta	Sutileza	Lejos	d6+1 físico	Una Mano	—
Arco Largo	Agilidad	Muy Lejos	d8+3 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.

RANGO 1 (NIVEL 1)

Armas Mágicas

| Requieren el rasgo Lanzamiento de Conjuros

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Guanteletes Arcanos	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+3 mágico	Dos Manos	—
Hacha Consagrada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+1 mágico	Una Mano	—
Anillos Brillantes	Agilidad	Muy Cerca	d10+1 mágico	Dos Manos	—
Runas de Mano	Instinto	Muy Cerca	d10 mágico	Una Mano	—
Hoja Retornante	Sutileza	Cerca	d8 mágico	Una Mano	Retorno: Si la lanzas, vuelve a tu mano tras el ataque.
Bastón Corto	Instinto	Cerca	d8+1 mágico	Una Mano	—
Bastón Dual	Instinto	Lejos	d6+3 mágico	Dos Manos	—
Cetro	Presencia	Lejos	d6 mágico	Dos Manos	Versátil: También se puede usar con estas estadísticas: Presencia, Cuerpo a Cuerpo, d8.
Varita	Conocimiento	Lejos	d6+1 mágico	Una Mano	—
Gran Bastón	Conocimiento	Muy Lejos	d6 mágico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

Armas Físicas

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Ancha Mejorada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+3 físico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Espada Larga Mejorada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Dos Manos	—
Hacha de Guerra Mejorada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+6 físico	Dos Manos	—
Mandoble Mejorado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+6 físico	Dos Manos	Masiva: -1 a Evasión; en éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Maza Mejorada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 físico	Una Mano	—
Martillo de Guerra Mejorado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+6 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Daga Mejorada	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 físico	Una Mano	—
Bastón Largo Mejorado	Instinto	Cuerpo a Cuerpo	d10+6 físico	Dos Manos	—
Alfanje Mejorado	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 físico	Una Mano	—
Estoque Mejorado	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+3 físico	Una Mano	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Alabarda Mejorada	Fuerza	Muy Cerca	d10+5 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Lanza Mejorada	Sutileza	Muy Cerca	d10+5 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Arco Corto Mejorado	Agilidad	Lejos	d6+6 físico	Dos Manos	—
Ballesta Mejorada	Sutileza	Lejos	d6+4 físico	Una Mano	—
Arco Largo Mejorado	Agilidad	Muy Lejos	d8+6 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Falcata Dorada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+4 físico	Una Mano	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Cuchillas de Nudillo	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+6 físico	Dos Manos	Brutal: Cuando saques el valor máximo en un dado de daño, tira un dado de daño adicional.
Espada Ancha Urok	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+3 físico	Una Mano	Letal: Cuando infinges Daño Grave, el objetivo debe marcar un PG adicional.
Látigo Afilado	Agilidad	Muy Cerca	d8+3 físico	Una Mano	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Alabarda Reforzada en Acero	Fuerza	Muy Cerca	d8+4 físico	Dos Manos	Aterradora: En un ataque exitoso, el objetivo debe marcar 1 Estrés.
Guadaña de Guerra	Sutileza	Muy Cerca	d8+5 físico	Dos Manos	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Trabuco	Sutileza	Cerca	d8+6 físico	Dos Manos	Recarga: Tras un ataque, lanza 1d6. Si sale un 1, debes marcar 1 Estrés para recargar antes de volver a disparar.
Arco Pesado	Fuerza	Lejos	d6+6 físico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Arco de Cabellos Finos	Agilidad	Muy Lejos	d6+5 físico	Dos Manos	Fiable: +1 a tiradas de ataque.

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

Armas Mágicas

Requieren el rasgo Lanzamiento de Conjuros

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Guanteletos Arcanos Mejorados	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+6 mágico	Dos Manos	—
Hacha Consagrada Mejorada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 mágico	Una Mano	—
Anillos Brillantes Mejorados	Agilidad	Muy Cerca	d10+5 mágico	Dos Manos	—
Runas de Mano Mejoradas	Instinto	Muy Cerca	d10+3 mágico	Una Mano	—
Hoja Retornante Mejorada	Sutileza	Cerca	d8+3 mágico	Una Mano	Retorno: Si la lanzas, vuelve a tu mano tras el ataque.
Bastón Corto Mejorado	Instinto	Cerca	d8+4 mágico	Una Mano	—
Bastón Dual Mejorado	Instinto	Lejos	d6+6 mágico	Dos Manos	—
Cetro Mejorado	Presencia	Lejos	d6+3 mágico	Dos Manos	Versátil: También puede usarse con estas estadísticas; Presencia, Cuerpo a Cuerpo, d8+3.
Varita Mejorada	Conocimiento	Lejos	d6+4 mágico	Una Mano	—
Gran Bastón Mejorado	Conocimiento	Muy Lejos	d6+3 mágico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Hoja del Ego	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d12+4 mágico	Una Mano	Pomposo: Debes tener Presencia igual o inferior a 0 para usar esta arma.
Espada Canalizadora	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+4 mágico	Dos Manos	Versátil: También puede usarse con estas estadísticas; Conocimiento, Lejos, d6+3.
Daga Devoradora	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 mágico	Una Mano	Aterradora: En un ataque exitoso, el objetivo debe marcar 1 Estrés.
Martillo de Exota	Instinto	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 mágico	Dos Manos	Eruptivo: Al atacar con éxito a un objetivo en alcance cuerpo a cuerpo, todos los enemigos en Muy Cerca deben superar una tirada de reacción (14) o recibir la mitad de daño.
Arco Sangriento de Yutari	Sutileza	Lejos	d6+4 mágico	Dos Manos	Brutal: Cuando saques el valor máximo en un dado de daño, tira un dado de daño adicional.
Arco Ancestral	Instinto	Lejos	d6+4 mágico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Cetro de Elías	Presencia	Lejos	d6+3 mágico	Una Mano	Vigorizante: En un ataque exitoso, lanza 1d4; con un resultado de 4, limpia 1 Estrés.
Varita de Cautivación	Presencia	Lejos	d6+4 mágico	Una Mano	Persuasiva: Antes de hacer una tirada de Presencia, puedes marcar 1 Estrés para obtener un +2 a la tirada.
Bastón del Guardián	Conocimiento	Lejos	d6+4 mágico	Dos Manos	Fiable: +1 a tiradas de ataque.

RANGO 3 (NIVELES 5-7)

Armas Físicas

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Ancha Avanzada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Espada Larga Avanzada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+9 físico	Dos Manos	—
Hacha de Batalla Avanzada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 físico	Dos Manos	—
Mandoble Avanzado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 físico	Dos Manos	Masiva: -1 a Evasión; En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Maza Avanzada	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+7 físico	Una Mano	—
Martillo de Guerra Avanzado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+9 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Daga Avanzada	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+7 físico	Una Mano	—
Bastón Largo Avanzado	Instinto	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 físico	Dos Manos	—
Alfanje Avanzado	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+7 físico	Una Mano	—
Estoque Avanzado	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Una Mano	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Alabarda Avanzada	Fuerza	Muy Cerca	d10+8 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Lanza Avanzada	Sutileza	Muy Cerca	d10+8 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Arco Corto Avanzado	Agilidad	Lejos	d6+9 físico	Dos Manos	—
Ballesta Avanzada	Sutileza	Lejos	d6+7 físico	Una Mano	—
Arco Largo Avanzado	Agilidad	Muy Lejos	d8+9 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Espada de Lucimosca	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+5 físico	Una Mano	Ala Afilada: Suma tu Agilidad al daño.
Espada Valerosa	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+7 físico	Dos Manos	Valerosa: -1 a Evasión; +3 al umbral de daño Grave.
Martillo de la Ira	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+7 físico	Dos Manos	Devastador: Antes de tirar para atacar, puedes marcar 1 Estrés para usar 1d20 como dado de daño.
Hacha Labrys	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+7 físico	Dos Manos	Protectora: +1 a la Defensa de Armadura.
Alfanje Meridiano	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d10+5 físico	Una Mano	Duelos: Si no hay otras criaturas en alcance Cercano al objetivo, obtienes ventaja en la tirada de ataque.
Sable Retráctil	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d10+7 físico	Una Mano	Retráctil: La hoja puede esconderse en la empuñadura para evitar ser detectada.
Mangual Doble	Agilidad	Muy Cerca	d10+8 físico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Cuchillas de Garra	Sutileza	Cerca	d10+7 físico	Dos Manos	Brutal: Cuando saques el valor máximo en un dado de daño, tira un dado de daño adicional.
Revólver de Pólvora Negra	Sutileza	Lejos	d6+8 físico	Una Mano	Recarga: Tras un ataque, lanza 1d6. Con un 1, debes marcar 1 Estrés para recargar antes de volver a disparar.
Arco con Púas	Agilidad	Muy Lejos	d6+7 físico	Dos Manos	Versátil: También puede usarse con estas estadísticas; Agilidad, Cuerpo a Cuerpo, d10+5.

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

Armas Físicas

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Ancha Legendaria	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+9 físico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Espada Larga Legendaria	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+12 físico	Dos Manos	—
Hacha de Batalla Legendaria	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+12 físico	Dos Manos	—
Mandoble Legendario	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+12 físico	Dos Manos	Masiva: -1 a Evasión; En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Maza Legendaria	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+10 físico	Una Mano	—
Martillo de Guerra Legionario	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+12 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Daga Legendaria	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+10 físico	Una Mano	—
Bastón Largo Legionario	Instinto	Cuerpo a Cuerpo	d10+12 físico	Dos Manos	—
Alfanje Legendario	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+10 físico	Una Mano	—
Estoque Legionario	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d8+9 físico	Una Mano	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Alabarda Legendaria	Fuerza	Muy Cerca	d10+11 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Lanza Legendaria	Sutileza	Muy Cerca	d10+11 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Arco Corto Legionario	Agilidad	Lejos	d6+12 físico	Dos Manos	—
Ballesta Legendaria	Sutileza	Lejos	d6+10 físico	Una Mano	—
Arco Largo Legionario	Agilidad	Muy Lejos	d8+12 físico	Dos Manos	Torpe: -1 a Sutileza.
Espada de Doble Hoja	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 físico	Dos Manos	Rápido: Puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Guantelete de Impacto	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+11 físico	Una Mano	Conmocionante: Con un ataque exitoso, puedes gastar 1 Esperanza para empujar al objetivo hasta Lejos.
Hacha Demoledora	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+13 físico	Dos Manos	Destructiva: -1 a Agilidad; En ataque exitoso, todos los adversarios en Muy Cerca marcan 1 Estrés.
Daga Curva	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+9 físico	Una Mano	Serrada: Cuando saques un 1 en un dado de daño, infinge 8 de daño en su lugar.
Asta Extendida	Sutileza	Muy Cerca	d8+10 físico	Dos Manos	Larga: Este ataque afecta a todos los enemigos en línea dentro del alcance.
Cuerda con Hoja	Presencia	Cerca	d8+9 físico	Dos Manos	Agarré: En ataque exitoso, puedes gastar 1 Esperanza para Restringir al objetivo o atraerlo a alcance Cuerpo a Cuerpo.
Hachas de Rebote	Agilidad	Lejos	d6+11 físico	Dos Manos	Rebote: Marca 1 o más Estrés para impactar a esa cantidad de objetivos en el alcance del ataque.
Arco Aantari	Sutileza	Lejos	d6+11 físico	Dos Manos	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Cañón de Mano	Sutileza	Muy Lejos	d6+12 físico	Una Mano	Recarga: Tras un ataque, lanza 1d6. Con un resultado de 1, debes marcar 1 Estrés para recargar antes de volver a disparar.

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

Armas Mágicas

| Requieren el rasgo Lanzamiento de Conjuros

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Guanteletes Arcanos Legendarios	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+12 mágico	Dos Manos	—
Hacha Consagrada Legendaria	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d8+10 mágico	Una Mano	—
Anillos Brillantes Legendarios	Agilidad	Muy Cerca	d10+11 mágico	Dos Manos	—
Runas de Mano Legendarias	Instinto	Muy Cerca	d10+9 mágico	Una Mano	—
Hoja Retornante Legendaria	Sutiliza	Cerca	d8+9 mágico	Una Mano	Retorno: Si la lanzas, vuelve a tu mano tras el ataque.
Bastón Corto Legendario	Instinto	Cerca	d8+10 mágico	Una Mano	—
Bastón Dual Legendario	Instinto	Lejos	d8+12 mágico	Dos Manos	—
Cetro Legendario	Presencia	Lejos	d6+9 mágico	Dos Manos	Versátil: Esta arma también puede usarse con estas estadísticas; Presencia, Cuerpo a Cuerpo, d8+6.
Varita Legendaria	Conocimiento	Lejos	d6+10 mágico	Una Mano	—
Gran Bastón Legendario	Conocimiento	Muy Lejos	d6+9 mágico	Dos Manos	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Espada de Luz y Llama	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d10+11 mágico	Dos Manos	Caliente: Esta arma corta a través de material sólido.
Guanteletes Sifonantes	Presencia	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 mágico	Dos Manos	Robo de vida: Con un ataque exitoso, lanza 1d6. Con un 6, limpia 1 Punto de Golpe o 1 Estrés.
Guadaña de Midas	Conocimiento	Cuerpo a Cuerpo	d10+9 mágico	Dos Manos	Codiciosa: Gasta un puñado de oro para obtener +1 a tu Competencia en una tirada de daño.
Fragmentos de Hoja Flotantes	Instinto	Cerca	d8+9 mágico	Una Mano	Poderoso: En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
Bastón de Sangre	Instinto	Lejos	d20+7 mágico	Dos Manos	Doloroso: Cada vez que hagas un ataque exitoso, debes marcar 1 Estrés.
Arco de Cardo	Instinto	Lejos	d6+13 mágico	Dos Manos	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Varita de Essek	Conocimiento	Lejos	d8+13 mágico	Una Mano	Control del tiempo: Puedes elegir el objetivo del ataque después de hacer la tirada de ataque.
Revólver del Magus	Sutiliza	Muy Lejos	d6+13 mágico	Una Mano	Recarga: Tras un ataque, lanza 1d6. Con un 1, debes marcar 1 Estrés para recargar antes de volver a disparar.
Guantes de Fusión	Conocimiento	Muy Lejos	d6+9 mágico	Dos Manos	Vinculados: Añade a tus tiradas de daño un bono igual a tu nivel.

TABLAS DE ARMAS SECUNDARIAS

Los jugadores pueden elegir un arma secundaria de Rango 1 durante la creación de personaje.

El DJ puede poner a su disposición otras armas a lo largo de la campaña a medida que los PJ suben de nivel.

RANGO 1 (NIVEL 1)

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Corta	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8 físico	Una Mano	A pares: +2 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Escudo Redondo	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d4 físico	Una Mano	Protectora: +1 a la Defensa de Armadura.
Escudo Torre	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6 físico	Una Mano	Barrera: +2 a la Defensa de Armadura; -1 a Evasión.
Daga Pequeña	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8 físico	Una Mano	A pares: +2 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Látigo	Presencia	Muy Cerca	d6 físico	Una Mano	Sobresalto: Marca 1 Estrés para hacer chasquear el látigo y forzar a todos los adversarios en alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a alcance Cercano.
Garfio de Combate	Sutileza	Cerca	d6 físico	Una Mano	Enganchado: Con un ataque exitoso, puedes atraer al objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo.
Ballesta de Mano	Sutileza	Lejos	d6+1 físico	Una Mano	—

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Corta Mejorada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+2 físico	Una Mano	A pares: +3 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Escudo Redondo Mejorado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d4+2 físico	Una Mano	Protector: +2 a la Defensa de Armadura.
Escudo Torre Mejorado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6+2 físico	Una Mano	Barrera: +3 a la Defensa de Armadura; -1 a Evasión.
Daga Pequeña Mejorada	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+2 físico	Una Mano	A pares: +3 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Látigo Mejorado	Presencia	Muy Cerca	d6+2 físico	Una Mano	Sobresalto: Marca 1 Estrés para hacer chasquear el látigo y forzar a todos los adversarios en alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a alcance Cercano.
Garfio de Combate Mejorado	Sutileza	Cerca	d6+2 físico	Una Mano	Enganchado: Con un ataque exitoso, puedes atraer al objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo.
Ballesta de Mano Mejorada	Sutileza	Lejos	d6+3 físico	Una Mano	—
Escudo con Pinchos	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6+2 físico	Una Mano	Doble Función: +1 a la Defensa de Armadura; +1 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Daga de Parada	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d6+2 físico	Una Mano	Parada: Cuando seas atacado, lanza el dado de daño de esta arma. Si alguno de los dados del atacante coincide en valor con tu dado, se descarta ese resultado del daño del atacante antes de calcular cuánto daño recibes.
Hacha de Retorno	Agilidad	Cerca	d6+4 físico	Una Mano	Retorno: Si la lanzas, vuelve a tu mano tras el ataque.

RANGO 3 (NIVELES 5-7)

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Corta Avanzada	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 físico	Una Mano	A pares: +4 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Escudo Redondo Avanzado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d4+4 físico	Una Mano	Protector: +3 a la Defensa de Armadura.
Escudo Torre Avanzado	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6+4 físico	Una Mano	Barrera: +4 a la Defensa de Armadura; -1 a Evasión.
Daga Pequeña Avanzada	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+4 físico	Una Mano	A pares: +4 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Látigo Avanzado	Presencia	Muy Cerca	d6+4 físico	Una Mano	Sobresalto: Marca 1 Estrés para hacer chasquear el látigo y forzar a todos los adversarios en alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a alcance Cercano.
Garfio de Combate Avanzado	Sutileza	Cerca	d6+4 físico	Una Mano	Enganchado: Con un ataque exitoso, puedes atraer al objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo.
Ballesta de Mano Avanzada	Sutileza	Lejos	d6+5 físico	Una Mano	—
Broquel	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d4+4 físico	Una Mano	Desvío: Cuando seas atacado, puedes marcar una ranura de armadura para ganar un bonificador a tu Evasión igual a tu Defensa de Armadura contra ese ataque.
Guantelete Potenciado	Conocimiento	Cerca	d6+4 físico	Una Mano	Cargado: Marca 1 Estrés para obtener un +1 a tu Competencia en un ataque con arma principal.
Honda de Mano	Sutileza	Muy Lejos	d6+4 físico	Una Mano	Versátil: Esta arma también puede usarse con las siguientes estadísticas; Sutileza, Cerca, d8+4.

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

NOMBRE	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Espada Corta Legendaria	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Una Mano	A pares: +5 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Escudo Redondo Legionario	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d4+6 físico	Una Mano	Protector: +4 a la Defensa de Armadura.
Escudo Torre Legionario	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6+6 físico	Una Mano	Barrera: +5 a la Defensa de Armadura; -1 a Evasión.
Daga Pequeña Legendaria	Sutileza	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Una Mano	A pares: +5 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Látigo Legionario	Presencia	Muy Cerca	d6+6 físico	Una Mano	Sobresalto: Marca 1 Estrés para hacer chasquear el látigo y forzar a todos los adversarios en alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a alcance Cercano.
Garfio de Combate Legionario	Sutileza	Cerca	d6+6 físico	Una Mano	Enganchado: Con un ataque exitoso, puedes atraer al objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo.
Ballesta de Mano Legendaria	Sutileza	Lejos	d6+7 físico	Una Mano	—
Escudo Valeroso	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d4+6 físico	Una Mano	Protección Común: Cuando marques una ranura de armadura, reduce el daño que recibes tú y todos los aliados en alcance Cuerpo a Cuerpo que hayan recibido el mismo daño.
Garras de Nudillos	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d6+8 físico	Una Mano	Doble Impacto: Cuando ataques con tu arma principal, puedes infligir daño a otro objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo.
Fragmento Primario	Instinto	Muy Cerca	d4 físico	Una Mano	Fijación: Tras un ataque exitoso, tu siguiente ataque con el arma principal contra ese mismo objetivo tiene éxito automáticamente.

SILLA DE RUEDAS DE COMBATE

Por Mark Thompson

La silla de ruedas de combate es un conjunto de reglas diseñado para ayudarte a interpretar a un personaje usuario de silla de ruedas en Daggerheart. Esta sección proporciona mecánicas y orientación narrativa desde las que puedes partir, pero siéntete libre de adaptar el texto para que se ajuste mejor a tu personaje. Diviértete con el diseño de la silla: hazla tan única y personalizada como deseas.

ACCIÓN Y MOVIMIENTO

Cuando describas cómo se mueve tu personaje, puedes usar frases como:

- «Ruedo hasta la puerta para ver si está abierta».
- «Me desplazo con la silla hacia el grupo para preguntar qué está pasando».
- «Echo los frenos y derrapo en seco, girando en el asiento para apuntar con el arco al intruso».

CONSECUENCIAS

Aquí tienes ejemplos de cómo describir complicaciones al usar la silla:

«Tiro de los frenos, pero no conté con la grava suelta del suelo».

«Piso un parche de hielo de forma torpe y salgo deslizando más allá de mi objetivo».

«Intento impulsarme para dar caza, pero una de las ruedas delanteras se atasca en una grieta y me frena un instante».

El DJ debe evitar romper la silla del personaje o eliminarla del juego como consecuencia, a menos que todas las personas en la mesa (y en especial la persona que interpreta al personaje usuario de silla) den su aprobación.

EVASIÓN

Se asume que tu personaje es hábil manejando su silla y navegando distintas situaciones con ella. Por tanto, la única silla que impone penalizador a la Evasión de un PJ es el modelo de Armazón Pesado.

CARGA

Todas las sillas pueden maniobrarse con una o dos manos fuera del combate. Sin embargo, cuando se usan como arma, requieren una o dos manos para atacar, dependiendo del modelo elegido. Si tu personaje tiene movilidad reducida o nula en los brazos, su silla puede estar vinculada mágicamente a su cuerpo. Por ejemplo, puede guiarla mediante un vínculo psíquico, funcionando como una silla cuasi eléctrica. Todas las reglas presentadas aquí son adaptables a las necesidades de cualquier personaje

ELECCIÓN DE MODELO

Todas las sillas de ruedas de combate se equipan como Armas Primarias. Hay tres modelos disponibles: ligera, pesada y arcana. Se anima a que pienses en el tipo de personaje que estás interpretando y la clase a la que pertenece y elijas el modelo que mejor encaje con su concepto.

Modelos de Armazón Ligero

Aunque resistentes, estas sillas tienen estructuras ligeras que permiten un movimiento más acrobático junto al personaje. Están pensadas para aventureros que dependen de la velocidad y la flexibilidad.

NOMBRE	RANGO	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Silla de ruedas de Armazón Ligero	1	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8 físico	Una Mano	Rápida: Cuando realices un ataque, puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Silla de ruedas de Armazón Ligero Mejorada	2	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+3 físico	Una Mano	Rápida: Cuando realices un ataque, puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Silla de ruedas de Armazón Ligero Avanzada	3	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+6 físico	Una Mano	Rápida: Cuando realices un ataque, puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.
Silla de ruedas de Armazón Ligero Legendaria	4	Agilidad	Cuerpo a Cuerpo	d8+9 físico	Una Mano	Rápida: Cuando realices un ataque, puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.

MODELOS DE ARMAZÓN PESADO

Estas sillas de ruedas tienen estructuras voluminosas y pesadas, lo que permite que el peso del armazón refuerce los ataques de tu personaje. También las convierte en un objetivo más grande.

NOMBRE	RANGO	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Silla de Ruedas de Armazón Pesado	1	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+3 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Silla de Ruedas de Armazón Pesado Mejorada	2	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+6 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Silla de Ruedas de Armazón Pesado Avanzada	3	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+9 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.
Silla de Ruedas de Armazón Pesado Legendaria	4	Fuerza	Cuerpo a Cuerpo	d12+12 físico	Dos Manos	Pesado: -1 a Evasión.

Modelos de Armazón Arcano

Estas sillas de ruedas tienen estructuras sintonizadas con tu personaje y su magia, lo que les permite canalizar sus conjuros a través de la propia silla. A diferencia de otras armas mágicas primarias, el modelo de armazón arcano no especifica un rasgo a usar al realizar un ataque con ella. En su lugar, utilizas el rasgo de Lanzamiento de Conjuros indicado por tu subclase.

NOMBRE	RANGO	RASGO	ALCANCE	DAÑO	CARGA	RASGO ESPECIAL
Silla de Ruedas de Armazón Arcano	1	Lanzamiento de Conjuros	Lejos	d6 mágico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Silla de Ruedas de Armazón Arcano Mejorada	2	Lanzamiento de Conjuros	Lejos	d6+3 mágico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Silla de Ruedas de Armazón Arcano Avanzada	3	Lanzamiento de Conjuros	Lejos	d6+6 mágico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.
Silla de Ruedas de Armazón Arcano Legendaria	4	Lanzamiento de Conjuros	Lejos	d6+9 mágico	Una Mano	Fiable: +1 a tiradas de ataque.

ARMADURA

Cada armadura tiene un nombre, umbrales de daño base y una puntuación base de Defensa de Armadura. Algunas armaduras también poseen un rasgo especial.

- La puntuación base de una armadura indica cuántas casillas de Armadura proporciona a quien la lleva, antes de sumar bonificaciones adicionales para calcular su puntuación total de Defensa de Armadura. La puntuación de Defensa de Armadura de un PJ no puede superar 12.
- Los umbrales base de una armadura determinan los umbrales de Daño Mayor y Daño Grave de quien la porta, antes de añadir bonificaciones para calcular los umbrales finales.
- El rasgo especial de una armadura es una regla que se mantiene activa mientras la armadura esté equipada.

Cuando no llevas armadura, la Puntuación de Armadura base de tu PJ es 0, su umbral de Daño Mayor es igual a su nivel y su umbral de Daño Grave es igual al doble de su nivel.

REDUCCIÓN DE DAÑO RECIBIDO

Cuando recibas daño, puedes marcar una Casilla de Armadura para reducir en 1 la cantidad de PG que marcarías. Si tu PJ tiene una Puntuación de Armadura de 0, no puede marcar Casillas de Armadura. Si un efecto incrementa temporalmente tu Puntuación de Armadura, también aumenta la cantidad de Casillas de Armadura disponibles en la misma medida; cuando el efecto termina, esas Casillas adicionales también desaparecen

TABLAS DE ARMADURA

RANGO 1 (NIVEL 1)

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACION BASE	RASGO ESPECIAL
Armadura de Gambesón	5 / 11	3	<i>Flexible</i> : +1 a Evasión.
Armadura de Cuero	6 / 13	3	—
Armadura de Cota de Malla	7 / 15	4	<i>Pesado</i> : -1 a Evasión.
Armadura de Placas	8 / 17	4	<i>Muy Pesada</i> : -2 a Evasión; -1 a Agilidad.

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACION BASE	RASGO ESPECIAL
Armadura de Gambesón Mejorada	7 / 16	4	<i>Flexible</i> : +1 a Evasión.
Armadura de Cuero Mejorada	9 / 20	4	—
Armadura de Cota de Malla Mejorada	11 / 24	5	<i>Pesado</i> : -1 a Evasión.
Armadura de Placas Mejorada	13 / 28	5	<i>Muy Pesada</i> : -2 a Evasión; -1 a Agilidad.
Armadura de Cota Elundriana	9 / 21	4	<i>Protegida</i> : Reduces el daño mágico recibido en una cantidad igual a tu Puntuación de Armadura, antes de aplicarlo a los umbrales de daño.
Armadura de Hueso de Horror	9 / 21	4	<i>Resistente</i> : Antes de marcar tu última Casilla de Armadura, lanza 1d6. Con un resultado de 6, reduce la gravedad del daño en un umbral sin marcar casilla.
Armadura de Peto de Árbolhierro	9 / 20	4	<i>Reforzada</i> : Cuando marques tu última Casilla de Armadura, aumenta tus umbrales de daño en +2 hasta que despejes al menos una Casilla de Armadura.
Armadura Flotante de Runetan	9 / 20	4	<i>Cambiente</i> : Cuando seas objetivo de un ataque, puedes marcar una Casilla de Armadura para que la tirada de ataque tenga desventaja.
Armadura Suave de Tyris	8 / 18	5	<i>Silenciosa</i> : Obtienes un +2 a las tiradas que hagas para moverte sigilosamente.
Armadura de Rosalvaje	11 / 23	5	<i>Esperanzada</i> : Cuando fueras a gastar un punto de Esperanza, puedes marcar una Casilla de Armadura en su lugar.

RANGO 3 (NIVELES 5-7)

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACION BASE	RASGO ESPECIAL
Armadura de Gambesón Avanzada	9 / 23	5	<i>Flexible</i> : +1 a Evasión.
Armadura de Cuero Avanzada	11 / 27	5	—
Armadura de Cota de Malla Avanzada	13 / 31	6	<i>Pesado</i> : -1 a Evasión.
Armadura de Placas Avanzada	15 / 35	6	<i>Muy Pesada</i> : -2 a Evasión; -1 a Agilidad.
Armadura Exquisita de Bellamoi	11 / 27	5	<i>Dorada</i> : +1 a Presencia.
Armadura de Escamas de Dragón	11 / 27	5	<i>Impenetrable</i> : Una vez por descanso corto, cuando fueras a marcar tu último Punto de Golpe, puedes marcar 1 Estrés en su lugar.
Armadura de Placas con Pinchos	10 / 25	5	<i>Afilada</i> : En un ataque exitoso a un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo, añade 1d4 a la tirada de daño.
Armadura de Duelos	16 / 39	6	<i>Física</i> : No puedes marcar una Casilla de Armadura para reducir daño mágico.
Capa de Monett	16 / 39	6	<i>Mágica</i> : No puedes marcar una Casilla de Armadura para reducir daño físico.
Runas de Fortificación	17 / 43	6	<i>Dolorosas</i> : Cada vez que marques una Casilla de Armadura, debes marcar también 1 Estrés.

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACION BASE	RASGO ESPECIAL
Armadura de Gambesón Legendaria	11 / 32	6	<i>Flexible</i> : +1 a Evasión.
Armadura de Cuero Legendaria	13 / 36	6	—
Armadura de Cota de Malla Legendaria	15 / 40	7	<i>Pesado</i> : -1 a Evasión.
Armadura de Placas Legendaria	17 / 44	7	<i>Muy Pesada</i> : -2 a Evasión; -1 a Agilidad.
Sedacero de Dunamis	13 / 36	7	<i>Ralentización Temporal</i> : Marca una Casilla de Armadura para lanzar 1d4 y sumar el resultado a tu Evasión contra un ataque.
Armadura de Canalización	13 / 36	5	<i>Canalización</i> : +1 a las tiradas de Lanzamiento de Conjuros.
Armadura de Hilos Ígneos	13 / 36	6	<i>Ardiente</i> : Cuando un adversario te ataque en alcance Cuerpo a Cuerpo, marca 1 Estrés.
Armadura Totalmente Fortificada	15 / 40	4	<i>Fortificada</i> : Cuando marques una Casilla de Armadura, reduces la gravedad del daño en dos umbrales en lugar de uno.
Armadura de Ópalo Veritas	13 / 36	6	<i>Buscaverdad</i> : Esta armadura brilla cuando una criatura en alcance Cercano dice una mentira.
Cota de Salvación	18 / 48	8	<i>Difícil</i> : -1 a todos los rasgos del personaje y a la Evasión.

BOTÍN

El **botín** incluye cualquier objeto consumible o reutilizable que el grupo adquiera.

Los **objetos** pueden usarse hasta que se vendan, se descarten o se pierdan.

Para generar un objeto aleatorio, elige una rareza, lanza los dados indicados y compara el resultado total con la tabla correspondiente:

- **Común:** 1d12 o 2d12.
- **Poco Común:** 2d12 o 3d12.
- **Raro:** 3d12 o 4d12.
- **Legendario:** 4d12 o 5d12.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
01	Saco de Dormir Premium	Durante un tiempo de descanso, limpia automáticamente 1 Estrés.
02	Silbato de Flautista	Este silbato artesanal tiene un sonido distintivo. Cuando lo soplas, su tono penetrante puede oírse en un radio de 1,5 km (1 milla).
03	Carcaj de Carga	Cuando aciertas un ataque con una flecha almacenada en este carcaj, obtienes un bono al daño igual a tu Rango actual.
04	Antorcha de Alistair	Puedes encender esta antorcha mágica a voluntad. La luz de la llama llena un espacio mucho mayor de lo normal, iluminando una cueva como si fuera de día.
05	Orbes Parlantes	Este par de orbes permite que cualquier criatura que los sostenga se comunique entre sí a cualquier distancia.
06	Grilletes	Este par de esposas con cierre viene con una llave.
07	Capa Arcana	Una criatura con la característica Lanzamiento de Conjuros que lleve esta capa puede ajustar su color, textura y tamaño a voluntad.
08	Red Tejida	Puedes hacer una Tirada de Sutileza usando esta red para atrapar a una criatura pequeña. Un objetivo atrapado puede liberarse con una Tirada de Ataque exitosa (16).
09	Tarro Ígneo	Puedes verter el extraño líquido de este tarro para producir fuego al instante. El contenido se regenera cuando haces un descanso largo.
10	Vara Suspendida	Esta vara plana está inscrita con runas. Cuando la activas, queda suspendida en el aire. Hasta que se desactive, no puede moverse, no obedece las leyes de la gravedad y permanece en su sitio.
11	Piedra de Glamur	Activa esta piedra del tamaño de un guijarro para memorizar la apariencia de alguien que puedas ver. Gasta un punto de Esperanza para recrear mágicamente este aspecto en ti como una ilusión.
12	Cofre Vacío	Este cofre mágico parece vacío. Cuando pronuncias una palabra clave o realizas una acción específica y abres el cofre, puedes ver los objetos almacenados en su interior.
13	Estuche de Compañero	Este estuche puede contener a un compañero animal pequeño. Mientras el compañero esté dentro, tanto el animal como el estuche son inmunes a todo daño y efectos perjudiciales.
14	Flechas Penetrantes	Tres veces por descanso, cuando aciertes un ataque con una de estas flechas, puedes añadir tu Competencia a la tirada de daño.
15	Piedra del Valor	Puedes acoplar esta piedra a una armadura que no tenga ya un rasgo especial. La armadura gana el siguiente rasgo: «Resistente»: antes de marcar tu última Casilla de Armadura, lanza 1d6. Con un resultado de 6, reduce la gravedad del daño en un umbral sin marcar casilla.
16	Llave Calavera	Cuando uses esta llave para abrir una puerta cerrada, obtienes ventaja en la Tirada de Sutileza.
17	Prisma Arcano	Coloca este prisma en un lugar de tu elección y actívalo. Todas las aliadas en alcance Cercano ganan un +1 a sus Tiradas de Lanzamiento de Conjuros. Mientras esté activado, el prisma no se puede mover. Una vez desactivado, no puede volver a activarse hasta tu próximo descanso largo.
18	Receta de Poción Menor de Aguante	Durante una acción de descanso, puedes usar un hueso de criatura para elaborar una Poción Menor de Aguante.
19	Receta de Poción Menor de Salud	Durante una acción de descanso, puedes usar un vial de sangre para elaborar una Poción Menor de Salud.
20	Brújulas Vinculadas	Estas dos brújulas se apuntan entre sí sin importar la distancia que las separe.
21	Duende Corrector	Este diminuto duende se acomoda en el pliegue de tu canal auditivo y susurra consejos útiles durante el combate. Una vez por descanso corto, puedes obtener ventaja en una tirada de ataque.
22	Guanos de Gecko	Puedes trepar por superficies verticales y techos como si caminaras por el suelo.
23	Guardián del Saber	Puedes registrar el nombre y detalles de hasta tres criaturas hostiles en este libro. Obtienes un +1 a las tiradas de acción contra esas criaturas.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
24	Receta de Vial de Humo Oscuro	Durante una acción de descanso, puedes marcar 1 Estrés para fabricar un Vial de Humo Oscuro.
25	Piedra de Sangre	Puedes acoplar esta piedra a un arma que no tenga ya un rasgo especial. El arma gana el siguiente rasgo: Brutal : Cuando saques el valor máximo en un dado de daño, tira un dado de daño adicional.
26	Gran Piedra	Puedes acoplar esta piedra a un arma que no tenga ya un rasgo especial. El arma gana el siguiente rasgo: Poderosa : En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.
27	Planeador	Mientras estés cayendo, puedes marcar 1 Estrés para desplegar este pequeño paracaídas y planear hasta el suelo con seguridad.
28	Anillo de Silencio	Gasta un punto de Esperanza para activar este anillo. Tus pisadas se vuelven completamente silenciosas hasta tu próximo descanso.
29	Colgante Calmante	Cuando fueras a marcar tu último punto de Estrés, lanza 1d6. Con un resultado de 5 o más, no lo marques.
30	Petaca Dual	Esta petaca puede contener dos líquidos diferentes. Puedes cambiar entre ellos accionando un pequeño interruptor en el lateral del recipiente.
31	Bolsa de Arena Caprichosa	Puedes convencer a esta pequeña bolsa de arena para que pese mucho más o mucho menos con una tirada de Presencia (10) exitosa. Además, con una tirada de Sutilidad (10) exitosa, puedes soplar un poco de arena a la cara de un objetivo para dejarlo Vulnerable temporalmente.
32	Anillo de Resistencia	Una vez por descanso largo, puedes activar este anillo tras recibir un ataque exitoso para reducir el daño a la mitad.
33	Pluma de Fénix	Si llevas al menos una Pluma de Fénix cuando caes inconsciente, obtienes un +1 a la tirada para determinar si obtienes una cicatriz.
34	Caja de Muchos Tesoros	Una vez por descanso largo, puedes abrir esta pequeña caja y lanzar un d12. Resultado 1–6: está vacía. Resultado 7–10: contiene un consumible común aleatorio. Resultado 11–12: contiene dos consumibles comunes aleatorios.
35	Amuleto de Hoja Aérea	Puedes acoplar este amuleto a un arma con alcance Cuerpo a Cuerpo. Tres veces por descanso, puedes activarlo y atacar a un objetivo dentro de alcance Cercano.
36	Semilla de Portal	Puedes plantar esta semilla en el suelo para hacer crecer un portal en ese lugar. El portal estará listo para usarse en 24 horas. Puedes usarlo para viajar a cualquier otro sitio donde hayas plantado otra semilla de portal. Un portal puede ser destruido si recibe cualquier cantidad de daño mágico.
37	Cadena del Paladín	Durante una acción de descanso, puedes meditar sobre un ideal o principio que atesores y canalizar tu voluntad en esta cadena. Una vez por descanso largo, puedes gastar un punto de Esperanza para lanzar un d20 como tu Dado de Esperanza en tiradas que estén alineadas directamente con ese principio.
38	Amuleto Escurridizo	Una vez por descanso largo, puedes activar este amuleto para volverte Oculto hasta que te muevas. Mientras estés Oculto de este modo, permaneces invisible incluso si un adversario se acerca al punto donde normalmente te vería.
39	Relicario de Esperanza	Durante un descanso largo, si tienes 6 puntos de Esperanza, puedes gastar 1 para imbuir este relicario con tu determinación abundante. Cuando tengas 0 Esperanza, puedes usar el relicario para recuperar inmediatamente 1 punto. El relicario debe ser reembuido antes de poder usarse de nuevo.
40	Bolsa Infinita	Cuando guardas objetos en esta bolsa, se almacenan en un bolsillo dimensional que nunca se queda sin espacio. Puedes recuperar cualquier objeto en cualquier momento.
41	Reliquia de Zancada	Obtienes un +1 a tu Agilidad. Solo puedes llevar una reliquia.
42	Reliquia de Fortaleza	Obtienes un +1 a tu Fuerza. Solo puedes llevar una reliquia.
43	Reliquia de Control	Obtienes un +1 a tu Sutilidad. Solo puedes llevar una reliquia.
44	Reliquia de Afinación	Obtienes un +1 a tu Instinto. Solo puedes llevar una reliquia.
45	Reliquia de Encanto	Obtienes un +1 a tu Presencia. Solo puedes llevar una reliquia.
46	Reliquia de Iluminación	Obtienes un +1 a tu Conocimiento. Solo puedes llevar una reliquia.
47	Reliquia de Perfeccionamiento	Obtienes un +1 a una Experiencia de tu elección. Solo puedes llevar una reliquia.
48	Colgante de Lucimoscá	Mientras lleves este colgante, tus armas con alcance Cuerpo a Cuerpo que infligan daño físico tienen un brillo etéreo y pueden atacar a objetivos en alcance Muy Cercano.
49	Botas Caminalagunas	Puedes caminar sobre la superficie del agua como si fuera suelo blando.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
50	Compañero de Arcilla	Cuando esculpes esta bola de arcilla en forma de un animal compañero, se comporta como tal. Por ejemplo, una araña de arcilla puede tejer telarañas de arcilla, mientras que un pájaro de arcilla puede volar. El compañero de arcilla retiene su memoria e identidad entre formas, aunque puede adoptar nuevos gestos o actitudes con cada una.
51	Receta de Polvo Mítico	Como acción de descanso, puedes usar un puñado de polvo de oro fino para elaborar Polvo Mítico.
52	Fragmento de Memoria	Una vez por descanso largo, puedes gastar 2 Esperanza para recuperar una carta de dominio de tu bóveda sin pagar su Coste de Recuperación.
53	Gema de Presteza	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Agilidad al hacer ataques con esa arma.
54	Gema de Poder	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Fuerza al hacer ataques con esa arma.
55	Gema de Precisión	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Sutileza al hacer ataques con esa arma.
56	Gema de Perspicacia	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Sutileza al hacer ataques con esa arma.
57	Gema de Osadía	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Presencia al hacer ataques con esa arma.
58	Gema de Sabiduría	Puedes acoplar esta gema a un arma, lo que te permite usar tu Conocimiento al hacer ataques con esa arma.
59	Anillo de Determinación Inquebrantable	Una vez por sesión, cuando el DJ gaste un Miedo, puedes gastar 4 Esperanza para cancelar sus efectos.
60	Cinturón de Unidad	Una vez por sesión, puedes gastar 5 Esperanza para liderar una Tirada en Equipo con tres PJ en lugar de dos.

CONSUMIBLES

Los consumibles son botín que solo puede usarse una vez. Puedes llevar hasta cinco unidades de cada consumible al mismo tiempo. Usar un consumible no requiere tirada a menos que lo indique el DJ o lo exija la ficción.

Para generar un consumible aleatorio, elige una rareza, lanza los dados designados y consulta la tabla correspondiente:

- **Común:** 1d12 o 2d12.
- **Poco Común:** 2d12 o 3d12.
- **Raro:** 3d12 o 4d12.
- **Legendario:** 4d12 o 5d12.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
01	Poción de Zancada	Obtienes un +1 a tu siguiente tirada de Agilidad.
02	Poción de Refuerzo	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Fuerza
03	Poción de Control	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Sutileza.
04	Poción de Afinación	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Instinto.
05	Poción de Encanto	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Presencia.
06	Poción de Iluminación	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Conocimiento.
07	Poción Menor de Salud	Limpia 1d4 PG.
08	Poción Menor de Aguante	Limpia 1d4 Estrés.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
09	Veneno de Dientemelón	Puedes aplicar este veneno a un arma que cause daño físico para añadir un d6 a tu próxima tirada de daño con esa arma.
10	Hojas de Varik	Puedes comer estas hojas gemelas para ganar inmediatamente 2 Esperanza.
11	Frasco de Lagrimanocturna	Al beber este frasco, puedes ver en oscuridad total hasta tu próximo descanso.
12	Fragmento Arcano Inestable	Puedes hacer una Tirada de Sutileza para lanzar este fragmento a un grupo de adversarios a alcance Lejos. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben 1d20 de daño mágico.
13	Poción de Estabilidad	Puedes beber esta poción para elegir una acción adicional durante el descanso.
14	Veneno de Dientemelón Mejorado	Puedes aplicar este veneno a un arma que cause daño físico para añadir un d8 a tu próxima tirada de daño con esa arma.

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN	TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
15	Arcilla Cambiante	Puedes gastar 1 Esperanza para usar esta arcilla, alterando tu rostro lo suficiente como para que no te reconozcan hasta tu próximo descanso.	35	Polvo Mítico	Puedes aplicar este polvo a un arma que cause daño mágico para añadir un d12 a tu próxima tirada de daño con esa arma.
16	Frasco de Humo Oscuro	Cuando un adversario te ataque, usa este frasco y lanza un número de d6 igual a tu Agilidad. Suma el resultado más alto a tu Evasión contra ese ataque.	36	Pasta Ácida	Esta pasta corroe muros y otras superficies en destellos brillantes
17	Raíz Saltarina	Come esta raíz para saltar hasta alcance Lejos una vez sin necesidad de tirar.	37	Bengala de Esperanza	Cuando usas esta bengala, los aliados en alcance Cerca lanzan un d6 al gastar Esperanza. Si sacan un 6, obtienen el efecto sin gastarla. La bengala dura hasta el final de la escena.
18	Polvo de Impacto	Marca 1 Estrés y limpia 1 PG.	38	Fragmento Arcano Mayor	Puedes hacer una Tirada de Sutileza para lanzar este fragmento a un grupo de adversarios a alcance Lejos. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben 4d20 de daño mágico.
19	Poción de Salud	Limpia 1d4+1 PG.	39	Huesopluma	Puedes usar este hueso para controlar tu velocidad de caída durante un número de minutos igual a tu nivel.
20	Poción de Aguante	Limpia 1d4+1 Estrés.	40	Círculo del Vacío	Marca 1 Estrés para crear un vacío que se extiende hasta alcance Lejos. No se puede lanzar magia dentro del vacío y las criaturas en su interior son inmunes al daño mágico.
21	Reparador de Armadura	Puedes usar este cosido para gastar cualquier cantidad de Esperanza y limpiar esa misma cantidad de Ranuras de Armadura.	41	Savia del Árbol Solar	Consume esta savia y lanza un d6. Con un 5–6, limpia 2 PG. Con un 2–4, limpia 3 Estrés. Con un 1, ves a través del velo de la muerte y regresas cambiado, ganando una cicatriz
22	Ungüento Branquial	Puedes aplicarte este ungüento en el cuello para respirar bajo el agua durante un número de minutos igual a tu nivel.	42	Veneno Colmillogote	Una criatura que consuma este veneno sufre 8d10 de daño mágico directo.
23	Pergamino de Replicación	Tocando este pergamino con otro, puedes copiar perfectamente el contenido del segundo. Una vez usado, este pergamino se convierte en papel común.	43	Poción de Salud Mayor	Limpia 1d4+2 PG
24	Fragmento Arcano Mejorado	Puedes hacer una Tirada de Sutileza para lanzar este fragmento a un grupo de adversarios a alcance Lejos. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben 2d20 de daño mágico.	44	Poción de Aguante Mayor	Limpia 1d4+2 Estrés.
25	Poción de Gran Zancada	Obtienes un +1 a tu Agilidad hasta tu próximo descanso.	45	Almizcle de Ogro	Puedes usar este almizcle para impedir que te rastrean por medios mundanos o mágicos hasta tu próximo descanso.
26	Poción de Gran Refuerzo	Obtienes un +1 a tu Fuerza hasta tu próximo descanso.	46	Brote de Alas	Obtienes alas mágicas que te permiten volar durante un número de minutos igual a tu nivel.
27	Poción de Gran Control	Obtienes un +1 a tu Sutileza hasta tu próximo descanso.	47	Tarro de Voces Perdidas	Puedes abrir este tarro para liberar un eco ensordecedor de voces durante un número de minutos igual a tu Instinto. Las criaturas dentro de alcance Lejos que no estén preparadas para el sonido sufren 6d8 de daño mágico.
28	Poción de Gran Afinación	Obtienes un +1 a tu Instinto hasta tu próximo descanso.	48	Té de Flor de Dragón	Puedes beber este té para desatar un ataque de aliento de fuego. Haz una Tirada de Instinto contra todos los adversarios frente a ti en alcance Cerca. Los objetivos contra los que tengas éxito sufren d20 de daño físico usando tu Competencia.
29	Poción de Gran Encanto	Obtienes un +1 a tu Presencia hasta tu próximo descanso.	49	Semilla de Puente	Vides gruesas crecen desde tu ubicación hasta un punto a tu elección dentro de alcance Lejos, permitiéndote trepar sobre ellas o cruzarlas. Las vides se disipan en tu próximo descanso corto.
30	Poción de Gran Iluminación	Obtienes un +1 a tu Conocimiento hasta tu próximo descanso.			
31	Sangre del Yorgi	Puedes beber esta sangre para desaparecer de tu posición y reaparecer inmediatamente en un punto que veas dentro de alcance Muy Lejos.			
32	Poción Secreta de Homet	Tras beber esta poción, el siguiente ataque exitoso que hagas se considera un éxito crítico.			
33	Saliva de Espinarrojo	Puedes aplicar esta saliva a un arma que cause daño físico para añadir un d12 a tu próxima tirada de daño con esa arma.			
34	Piedra de Canalización	Obtienes un +1 a tu próxima Tirada de Conocimiento.			

TIRADA	BOTÍN	DESCRIPCIÓN
50	Savia Somnífera	Puedes beber esta poción para dormir toda la noche. Al despertar, limpias todo el Estrés.
51	Banquete de Xuria	Puedes comer esta comida para limpiar todos tus PG y Estrés y ganar 1d4 de Esperanza.
52	Miel de Unión	Esta miel puede usarse para pegar dos objetos entre sí de forma permanente.
53	Poción de Encogimiento	Puedes beber esta poción para reducir a la mitad tu tamaño hasta que decidas abandonar esta forma o hasta tu próximo descanso. Mientras estás en esta forma, tienes un bono de +2 a Agilidad y una penalización de -1 a tu Competencia.
54	Poción de Crecimiento	Puedes beber esta poción para duplicar tu tamaño hasta que decidas abandonar esta forma o hasta tu próximo descanso. Mientras estás en esta forma, tienes un bono de +2 a Fuerza y un bono de +1 a tu Competencia.
55	Piedra del Conocimiento	Si mueres mientras sostienes esta piedra, un aliado puede tomar una carta de tu equipamiento para colocarla en su equipamiento o reserva. Tras recibir este conocimiento, la piedra se desmorona.
56	Musgo Dulce	Puedes consumir este musgo durante un descanso para limpiar 1d4 PG o 1d4 Estrés.
57	Orbe Cegador	Puedes activar este orbe para crear un destello de luz brillante. Todos los objetivos en alcance Cerca se vuelven Vulnerables hasta que marquen PG.
58	Té de la Muerte	Tras beber este té, matas instantáneamente a tu objetivo cuando logres un éxito crítico en un ataque. Si no logras un éxito crítico antes de tu próximo descanso largo, mueres.
59	Espejo de Marigold	Cuando recibas daño, puedes gastar una Esperanza para anular ese daño. Despues, el espejo se rompe.
60	Gota Estelar	Puedes usar esta gota estelar para invocar una tormenta de cometas que infinge 8d20 de daño físico a todos los objetivos en alcance Muy Lejos.

ORO

El oro es una medida abstracta de cuánta riqueza posee un personaje y se mide en **puñados**, **sacos** y **cofres**, con 10 puñados equivalentes a 1 saco y 10 sacos equivalentes a 1 cofre. Cuando tengas todas las casillas marcadas en una categoría y ganes una recompensa de oro adicional en esa misma categoría, marca una casilla en la categoría siguiente y borrar todas las casillas de la actual.

Por ejemplo, si tienes 9 puñados y ganas uno más, en su lugar marcas 1 saco y borras todos los puñados. Si tienes 9 sacos y ganas otro, marcas 1 cofre y borras todos los sacos.

No puedes tener más de 1 cofre, así que si todas tus casillas de Oro están marcadas, deberás gastar parte de tu oro o almacenarlo en otro lugar antes de poder adquirir más.

Regla Opcional: Monedas de Oro

Si vuestro grupo quiere llevar un seguimiento del oro con más detalle, podéis añadir las monedas como la denominación más baja. Siguiendo el patrón establecido, 10 monedas equivalen a 1 puñado.

DIRIGIENDO UNA AVENTURA

INTRODUCCIÓN

El DJ es responsable de guiar la narrativa y de interpretar el mundo que habitan los PJ. Esta sección te ofrece consejos para dirigir Daggerheart: usar las mecánicas principales, crear encuentros memorables, planificar sesiones emocionantes, seleccionar, crear y usar movimientos del DJ, construir una campaña completa, interpretar PNJ dinámicos y más.

GUÍA DEL DJ

Estas tres secciones proporcionan una base para ayudarte a sacar el máximo provecho de este juego. Los «Principios del DJ» son tu estrella guía: cuando tengas dudas, vuelve a ellos.

PRINCIPIOS DEL DJ

■ EMPIEZA Y TERMINA CON LA FICCIÓN

Usa la ficción para activar las mecánicas y luego conecta las mecánicas de vuelta con la ficción.

■ COLABORA EN TODO MOMENTO, ESPECIALMENTE DURANTE LOS CONFLICTOS

Los PJ son los protagonistas de la campaña; el antagonismo entre el Jugador y el DJ debe existir solo dentro de la ficción.

■ LLENA EL MUNDO DE VIDA, MARAVILLAS Y PELIGROS

Muestra culturas ricas, lleva a los PJ a lugares asombrosos y preséntales criaturas peligrosas.

■ HAZ PREGUNTAS E INCORPORA LAS RESPUESTAS

Incluir las ideas de los jugadores permite una narrativa que apoya la creatividad de todo el grupo.

■ DA PESO A CADA TIRADA

Solo pide tiradas a los jugadores en momentos significativos.

■ JUEGA PARA DESCUBRIR LO QUE OCURRE

Déjate sorprender por lo que hacen los personajes, las decisiones que toman y las personas en quienes se convierten.

■ TÓMATELO CON CALMA

No te preocunes si tienes que abandonar o modificar algo que habías establecido antes.

PRÁCTICAS DEL DJ

■ FOMENTA UNA MESA CURIOSA

Sigue lo que despierte el interés de los jugadores para fomentar un entorno de exploración creativa.

■ GANA LA CONFIANZA DE TUS JUGADORES

Actúa de buena fe, cumple tus promesas, admite tus errores.

■ HAZ QUE LA HISTORIA AVANCE

Haz que la historia progrese mediante acción creciente, nueva información o cambios en las circunstancias tras cada tirada, tenga éxito o no.

■ VE DIRECTO A LA ACCIÓN

Pasa por alto lo aburrido. Si una escena se alarga demasiado, ciérrala.

■ AYUDA A LOS JUGADORES A USAR EL SISTEMA

Los jugadores se divierten más cuando comprenden cómo funciona el juego.

■ CREA UNA CONVERSACIÓN META

Da poder a los jugadores para hablar fuera de personaje, usar herramientas de seguridad y pedir declaraciones.

■ DILES LO QUE SABRÍAN

No ocultes detalles obvios o información importante que los personajes sabrían por sentido común.

■ ANCLA EL MUNDO EN MOTIVACIONES

Las acciones de un PNJ deben fluir desde sus metas y deseos.

■ DA VIDA A LAS MECÁNICAS DEL JUEGO

Da un buen ejemplo de cómo la ficción y las mecánicas se integran para enriquecer la experiencia de juego.

■ REPLANTEA EN VEZ DE RECHAZAR

Si una propuesta de un jugador entra en conflicto con la ficción, trabaja con ellos para reformularla.

■ USA MOMENTOS Y MONTAJES

Cuando enmarques una escena, decide qué momentos deben saborearse y cuáles deben pasar rápido.

ESCOLLOS A EVITAR

■ MINAR A LOS HÉROES

Si una tirada no sale bien, muestra que fue por la destreza de un adversario, factores ambientales o sorpresas inesperadas, no por incompetencia del PJ.

■ DECIR SIEMPRE A LOS JUGADORES QUÉ TIRAR

Deja que los jugadores decidan cómo enfrentar un desafío.

■ ALARGAR DEMASIADO LAS ESCENAS

Agita la situación o pasa a otra cosa cuando la escena haya terminado, la energía en la mesa decaiga o la conversación dé vueltas sin avanzar.

■ SOLUCIONES ÚNICAS

No te obsesiones con una única respuesta correcta a un problema. Si los jugadores tienen una idea ingeniosa, haz que funcione.

Planificar demasiado

Dedica tu tiempo de preparación a inventar situaciones, no a escribir escenas. Si los jugadores te sorprenden, haz una pausa y piensa tus opciones.

■ ACUMULAR MIEDO

Gasta el Miedo cuando tengas la oportunidad. Los jugadores siempre generarán más.

Para una guía más detallada para el DJ, consulta la página 140 del Manual Básico de Daggerheart.

MECÁNICAS BÁSICAS PARA EL DJ

TIRADAS DE DADOS

El DJ no utiliza Dados de Dualidad; en su lugar, lanza un único d20 llamado el Dado del DJ.

■ TIRADAS DE ATAQUE DE LOS ADVERSARIOS

Cuando un adversario ataca a un PJ, lanza tu d20 y suma el bono de ataque del adversario. Si el total iguala o supera la Evasión del objetivo, el ataque tiene éxito; de lo contrario, falla. Si el ataque tiene éxito, lanza los dados de daño correspondientes para determinar cuánto inflige.

Si obtienes un 20 natural en una tirada de ataque, el ataque tiene éxito automático y causa daño adicional. Lanza el daño normalmente, luego añade el valor más alto posible de los dados de daño al total. Por ejemplo, un ataque que hace $3d6+2$ infinge $18+3d6+2$ en un éxito crítico (el crítico no afecta al modificador plano de daño).

Nota: un éxito crítico en una tirada de reacción de un adversario siempre acierta, pero no otorga ningún beneficio adicional.

■ GUÍA PARA TIRADAS DE ACCIÓN

Cuando un jugador describe una acción que quiere realizar, puedes decidir que hace falta una tirada para ver cómo progresó la escena. Utiliza esta guía para decidir qué presentar al jugador, eligiendo lo que mejor encaje con la situación:

- Determina si la tirada es necesaria, considerando las Experiencias o historia del PJ, la presión de la situación y los posibles resultados.
- Establece las consecuencias y riesgos antes de la tirada.
- Comunica cualquier consecuencia inevitable.
- Si lo deseas, puedes ofrecer al jugador la opción de no tirar a cambio de aceptar un resultado interesante, un coste o una complicación.

REALIZAR MOVIMIENTOS

Como DJ, dispones de movimientos que modifican la historia en respuesta a las acciones de los jugadores. Estos movimientos no dependen de hechizos o efectos concretos: puedes describir lo que ocurre de la forma que exija la ficción.

Los movimientos del DJ ocurren durante los turnos del DJ. Un turno del DJ comienza cuando le toca intervenir y termina cuando la atención vuelve a los jugadores.

■ CUÁNDO HACER UN MOVIMIENTO

El DJ puede hacer un movimiento cuando quiera, pero la frecuencia y gravedad dependerán del tipo de historia, las acciones de los jugadores y el tono de la sesión.

Haz un movimiento cuando los jugadores:

- Lancen con Miedo.
- Fallen una tirada de acción.
- Realicen algo con consecuencias inevitables.
- Te den una «oportunidad de oro» (una apertura que exige respuesta inmediata).
- Te miren esperando saber qué ocurre a continuación.

■ ELEGIR MOVIMIENTOS DEL DJ

El resultado de la tirada de acción de un jugador determina tu respuesta:

En un **Éxito Crítico**, dejas que el jugador describa su éxito y luego le das una oportunidad o ventaja adicional.

En un **Éxito con Esperanza**, dejas que el jugador describa su éxito y luego muestras cómo reacciona el mundo.

En un **Éxito con Miedo**, colaboras con el jugador para describir el éxito y luego tomas un punto de Miedo y haces un Movimiento del DJ que introduzca una consecuencia menor, complicación o coste, como:

- Un adversario ataca.
- El PJ marca un Estrés.
- Introduces una nueva amenaza.
- Elevas los riesgos del conflicto.

En un **Fracaso con Esperanza**, describes cómo el PJ no consigue lo que quería y haces un Movimiento del DJ con una consecuencia menor, complicación o coste:

- Un adversario ataca.
- El PJ marca un Estrés.
- Introduces una nueva amenaza.
- Elevas los riesgos del conflicto.

En un **Fracaso con Miedo**, describes cómo todo sale mal y haces un Movimiento del DJ que introduzca una consecuencia grave, complicación o coste:

- Los pones en peligro inmediato.
- Se convierten en el objetivo de múltiples adversarios.
- Se separan del grupo.
- Pierden una oportunidad importante.

■ REFERENCIA RÁPIDA: RESOLVER TIRADAS DE ACCIÓN

Si no estás seguro de cómo resolver una tirada, piensa en estas frases clave:

Éxito con Esperanza: «Sí y...» (Obtienes lo que querías y además ganas una Esperanza).

Éxito con Miedo: «Sí, pero...» (Obtienes lo que querías, pero hay una consecuencia y el DJ gana un punto de Miedo).

Fracaso con Esperanza: «No, pero...» (No consigues lo que querías, pero ganas una Esperanza).

Fracaso con Miedo: «No y...» (No consigues lo que querías y, además, todo empeora. El DJ gana un punto de Miedo).

Si la ficción no sugiere de forma clara qué movimiento deberías hacer, inspírate en esta lista de Ejemplos de Movimientos del DJ:

- Introduce un nuevo obstáculo o enemigo.
- Pregunta al jugador qué ocurre.
- Haz que el PJ marque un Estrés.
- Di: «Todo está bien... por ahora».

■ MOVIMIENTOS SUAVES Y Duros

Los **movimientos suaves** son más amables con los jugadores: ofrecen nueva información sobre la escena y les dan una oportunidad para reaccionar. Los **movimientos duros** son más severos, impactantes o directos: los PJ no tienen opción de interrumpir, alterar ni anticipar el resultado.

Usa movimientos más suaves en tiradas con Esperanza y más duros en tiradas con Miedo.

Ejemplos de Movimientos del DJ

- Muestra cómo reacciona el mundo
- Haz una pregunta y construye sobre la respuesta
- Haz que un PNJ actúe según sus motivos
- Empuja a un PJ a actuar tentándolo con sus metas
- Señala una amenaza inminente fuera de escena
- Revela una verdad desagradable o un peligro inesperado
- Obliga al grupo a separarse
- Haz que un PJ marque un Estrés
- Realiza un movimiento que los personajes no puedan ver venir
- Muestra el daño colateral
- Elimina una condición de un adversario
- Cambia el entorno
- Enfoca la atención en un adversario
- Captura a alguien o algo importante
- Usa el trasfondo de un PJ en su contra
- Elimina una oportunidad de forma permanente

USO DEL MIEDO

Empiezas una campaña con 1 punto de Miedo por cada PJ en el grupo.

Ganas Miedo cada vez que un PJ tira con Miedo, los PJ toman un descanso (ver: Tiempo de Inactividad) o cuando una habilidad o efecto te lo indique.

Nunca puedes tener más de 12 puntos de Miedo a la vez.

El Miedo también se conserva entre sesiones.

Puedes gastar un punto de Miedo para:

- Interrumpir a los jugadores para tomar el foco narrativo y hacer un movimiento.
- Hacer un movimiento adicional del DJ.
- Usar el Rasgo de Miedo de un adversario.
- Usar el Rasgo de Miedo de un entorno.
- Añadir una Experiencia de un adversario a una tirada.

La tensión dramática de una escena se relaciona directamente con la cantidad de Miedo que gastes en ella. Para orientarte sobre cuántos puntos de Miedo deberías gastar según el tipo de escena, consulta la siguiente tabla:

TIPO DE DESCRIPCIÓN ESCENA	MIEDO GASTADO
Incidental Reencuentro entre PJ tras una escena cargada de emociones; obtener información; abastecerse en el mercado local; descanso durante un tiempo muerto.	0–1 Miedo
Menor Secuencia de viaje; escaramuza menor que presenta nuevos enemigos o indica problemas futuros.	1–3 Miedo
Estándar Batalla importante con un objetivo claro; viaje peligroso que pone a prueba fuerza e ingenio; encuentro social tenso en busca de información o ayuda crucial.	2–4 Miedo
Mayor Gran batalla contra un Solo o un Líder; escena definitoria con un cambio significativo en la historia personal de un personaje (revelación, evolución o traición).	4–8 Miedo
Climática Confrontación final con el villano de un arco; batalla épica; duelo judicial para decidir el destino de un PNJ importante.	6–12 Miedo

Si te encuentras con una **gran cantidad de Miedo** sin gastar, considera lo siguiente:

- **Gastar Rápido:** Usa Miedo antes de que los jugadores tengan oportunidad de reaccionar.
- **Gastar a Menudo:** Usa Miedo cada vez que el foco narrativo pase a ti.
- **Gastar en Grande:** Usa Miedo para realizar múltiples Movimientos del DJ seguidos.

Gastar Miedo para hacer un movimiento comunica que la acción tiene un impacto mayor. Los movimientos impulsados por Miedo suelen incluir uno o más de los siguientes elementos:

- Introducir nuevos adversarios en una escena sin haberlos anticipado o sin un contexto previo.
- Un adversario activa un conjuro o se transforma para infiligr daño masivo o mejorar sus capacidades.
- El entorno impone un efecto negativo fuerte sobre el grupo.

REFERENCIAS DE DIFICULTAD

La Dificultad de una tirada de ataque contra un adversario es igual a su puntuación de Dificultad. La Dificultad de cualquier otra tirada de acción contra un adversario es igual a su puntuación de Dificultad, más (si aplica) el valor de uno de sus modificadores de Experiencia relevantes.

Cuando un jugador realiza una tirada de acción sin una Dificultad especificada, el DJ la establece en función de la totalidad de las circunstancias. Consulta la siguiente tabla como referencia:

AGILIDAD	TIRADA	CORRER	SALTAR	MANIOBRAR
	5	Correr dentro de Alcance Cercano por un campo abierto con un enemigo presente.	Hacer un salto en carrera de la mitad de tu altura (aprox. 90 cm. para un humano)	Cruzar lentamente una viga estrecha.
	10	Correr dentro de Alcance Lejano por un campo abierto con un enemigo presente.	Hacer un salto en carrera de tu altura (aprox. 180 cm. para un humano).	Cruzar rápidamente una viga estrecha.
	15	Correr dentro de Alcance Cercano a través de terreno irregular con un enemigo presente.	Hacer un salto en carrera del doble de tu altura (aprox. 3,6 metros para un humano).	Correr sobre una viga estrecha.
	20	Correr dentro de Alcance Cercano en plena batalla con múltiples enemigos.	Hacer un salto en carrera de tres veces tu altura (aprox. 5,5 metros para un humano).	Correr sobre una viga estrecha con viento fuerte.
	25	Correr dentro de Alcance Lejano durante una batalla intensa en terreno difícil.	Hacer un salto en carrera de cinco veces tu altura (aprox. 9 metros para un humano).	Correr sobre una viga muy estrecha bajo lluvia intensa.
	30	Correr por encima de las cabezas de tus enemigos durante una batalla encarnizada.	Hacer un salto en carrera de diez veces tu altura (aprox. 18 metros para un humano).	Correr sobre una viga de apenas 2 cm de ancho cubierta de aceite en plena tormenta.

FUERZA	TIRADA	LEVANTAR	ROMPER	REDUCIR
	5	Levantar una silla.	Romper una copa de cristal.	Reducir a un infante.
	10	Levantar una mesa o arcón pequeño.	Romper una mesa pequeña de madera.	Reducir a un adulto débil.
	15	Levantar a una persona adulta o un arcón grande.	Romper una puerta de madera.	Reducir a un adulto promedio.
	20	Levantar un lateral de un carro cargado o subir un arcón grande por unas escaleras.	Romper una pared de piedra.	Reducir a un luchador entrenado.
	25	Levantar un caballo, un buey o un monstruo grande.	Romper los dientes de un drakona.	Reducir a una bestia grande.
	30	Sostener una reja de rastillo en caída.	Romper el agarre de una deidad.	Reducir a una bestia legendaria.

SUTILEZA	TIRADA	CONTROLAR	OCULTARSE	MANIPULAR
	5	Montar a caballo por terreno fácil.	Pasar desapercibido con cobertura total en una noche sin luna.	Abrir una cerradura atascada con la llave correcta.
	10	Conducir un carro tirado por bueyes.	Pasar desapercibido con cobertura limitada en una noche sin luna.	Abrir una caja de acertijos sencilla.
	15	Montar a caballo por terreno abrupto.	Pasar desapercibido con cobertura limitada en una noche promedio.	Desactivar una trampa estándar.
	20	Conducir un carro por terreno abrupto.	Pasar desapercibido entre sombras en una noche promedio.	Desactivar una trampa compleja.
	25	Montar un caballo salvaje por terreno peligroso.	Pasar desapercibido con cobertura mínima bajo luz abundante.	Abrir una puerta asegurada con una secuencia de cerraduras elaboradas.
	30	Montar una bestia enfurecida por terreno peligroso.	Pasar desapercibido sin cobertura alguna a plena luz del día.	Desactivar una trampa extremadamente sensible y letal.

INSTINTO	TIRADA	PERCIBIR	INTUIR	ORIENTARSE
	5	Oír un ruido fuerte a unos 15 metros.	Detectar una emboscada evidente o notar un engaño obvio.	Seguir un sendero marcado con buena luz y clima favorable.
	10	Oír una voz hablada a unos 40 metros.	Detectar una amenaza inminente o notar las mentiras de una persona promedio.	Seguir un camino normal con buena luz y clima favorable.
	15	Oír pasos en el bosque a unos 40 metros.	Detectar intenciones hostiles o ver a través de las mentiras de un mercader.	Seguir un camino sutil con condiciones difíciles.
	20	Oír a alguien moverse sigilosamente en el bosque a unos 40 metros.	Detectar la hostilidad velada de un político o notar la presencia de un asesino cercano.	Seguir un camino sutil en condiciones extremas.
	25	Oír a un animal al acecho a unos 40 metros.	Descubrir el plan de un maestro espía o leer las verdaderas intenciones de un político.	Encontrar el camino sin sendero en condiciones peligrosas.
	30	Oír a un ave en picado a unos 75 metros.	Percibir una mínima duda en el pronunciamiento de una deidad.	Encontrar el camino en el laberinto de un dios embaucador.

PRESENCIA	TIRADA	ENCANTO	ACTUACIÓN	ENGAÑO
	5	Ganarte la confianza de un vecino amigable.	Conseguir una comida de un grupo amistoso.	Engañar a un conocido confiado.
	10	Ganarte la confianza de un desconocido amigable.	Conseguir hospedaje en un pueblo pequeño o impresionar a un grupo reducido.	Engañar a un desconocido promedio.
	15	Ganarte la confianza de un desconocido cauteloso o colarte en una fiesta de nobles.	Conseguir alojamiento en una taberna modesta o impresionar a una gran multitud.	Engañar a un comerciante promedio.
	20	Ganarte la confianza de un enemigo comprensivo o colarte en una fiesta enemiga.	Conseguir habitación en una taberna lujosa o impresionar a un teatro completo.	Engañar a un cortesano entrenado.
	25	Volver a un enemigo contra su líder o colarte en una corte feérica.	Ganarte el sustento en una corte real o impresionar a todo un coliseo.	Engañar a un maestro espía.
	30	Convencer a una deidad hostil de concederte un favor.	Librarte de la ejecución tras haber ofendido a la reina.	Engañar a una deidad.

CONOCIMIENTO	TIRADA	RECORDAR	ANALIZAR	COMPRENDER
	5	Recordar datos poco comunes sobre tu comunidad.	Descifrar una metáfora evidente en un texto sencillo.	Aprender habilidades simples de un maestro excelente.
	10	Recordar datos poco comunes sobre una comunidad vecina.	Identificar subtexto evidente en una conversación.	Aprender habilidades simples de un maestro promedio.
	15	Recordar datos poco comunes sobre una comunidad lejana.	Romper un cifrado promedio en un mensaje codificado.	Aprender habilidades complejas de un maestro excelente.
	20	Recordar datos especializados sobre una comunidad lejana.	Identificar un punto débil en un plan de batalla complejo.	Aprender habilidades complejas en condiciones adversas.
	25	Recordar datos especializados sobre un reino caído.	Predecir la caída de una nación a partir de faltas encubiertas.	Aprender habilidades complejas rápidamente en condiciones peligrosas.
	30	Recordar información secreta sobre un grupo histórico olvidado.	Identificar el punto débil en la forma de combate de un campeón divino.	Aprender habilidades complejas rápidamente a partir de información incompleta.

OTORGAR VENTAJA Y DESVENTAJA

Para transmitir de forma visceral cómo las acciones o circunstancias de un PJ afectan su capacidad para actuar, otorga dados de ventaja (o impón dados de desventaja) en lugar de ajustar la Dificultad de una tirada de acción.

TIRADAS DE ACCIÓN DE ADVERSARIOS

Por defecto, los adversarios no realizan tiradas de acción, excepto las de ataque o aquellas descritas específicamente en su bloque de estadísticas. Cualquier otra acción que intente un adversario se considera automáticamente exitosa; si quieres que tenga posibilidad de fallar, haz que el PJ afectado realice una tirada de reacción.

Sin embargo, para acciones especialmente dramáticas o difíciles que los PJ no puedan influir, puedes permitir que un adversario haga una **tirada de acción**. Para ello, lanza 1d20. Si el resultado es igual o superior a la Dificultad de la acción, tiene éxito; de lo contrario, falla. Puedes gastar un punto de Miedo antes de lanzar para añadir una Experiencia relevante del bloque de estadísticas del adversario al total. Este mismo procedimiento se aplica cuando un adversario hace una **tirada de reacción**.

VENTAJA Y DESVENTAJA DE ADVERSARIOS

Si un adversario tiene ventaja en una tirada de acción, el DJ lanza un d20 adicional y se queda con el resultado más alto. Si tiene desventaja, lanza un d20 adicional y se queda con el más bajo.

ATAQUES DE ADVERSARIOS

Cuando un adversario ataca a un PJ, el DJ lanza 1d20 y le suma el Modificador de Ataque. Si el total es igual o superior a la Evasión del objetivo, el ataque tiene éxito; de lo contrario, falla. Antes de lanzar, el DJ puede otorgar ventaja o desventaja al adversario o gastar un punto de Miedo para añadir una Experiencia relevante del bloque de estadísticas.

En caso de éxito, el adversario infinge el daño indicado en su ficha al objetivo.

Si una acción del adversario permite al DJ **atacar a varios objetivos**, se hace una sola tirada de ataque y se compara con la Evasión de cada objetivo por separado.

CONTADORES

Los **contadores** representan un periodo de tiempo o una serie de eventos que preceden a un efecto futuro. Un contador comienza con un valor inicial. Cada vez que **avanza**, se reduce en 1. El efecto del contador se activa cuando alcanza 0.

Nota: Puedes llevar el seguimiento de los contadores usando datos descendentes o marcando casillas.

Los **Contadores Estándar** avanzan cada vez que un PJ hace una Tirada de Acción. Si una habilidad de un adversario o del entorno menciona «Contador [n]», se refiere a un contador estándar con valor inicial de n.

Los **Contadores Dinámicos** avanzan hasta 3 unidades según el resultado de las tiradas. Los **Contadores de Consecuencia** conducen a efectos negativos. Los **Contadores de Progreso** conducen a efectos positivos. Los **Contadores Dinámicos** avanzan según la siguiente tabla:

AVANCE DE CONTADORES DINÁMICOS

RESULTADO DE TIRADA	AVANCE EN CONTADOR DE PROGRESO	AVANCE EN CONTADOR DE CONSECUENCIA
Fallo con Miedo.	Sin Avance.	Baja 3.
Éxito con Miedo.	Sin Avance.	Baja 2.
Éxito con Miedo.	Baja 1	Baja 1.
Éxito con Esperanza.	Baja 2	Sin Avance.
Éxito Crítico.	Baja 3	Sin Avance.

FUNCIONALIDADES AVANZADAS DE CONTADORES

- Contadores con **valores iniciales aleatorios**.
- Contadores en **bucle**: se reinician a su valor inicial tras activarse.
- Contadores **crecientes**: aumentan su valor inicial en 1 cada vez que se reinician.
- Contadores **decrecientes**: reducen su valor inicial en 1 cada vez que se reinician.
- Contadores **vinculados** de progreso y consecuencia que avanzan al mismo tiempo según la misma tirada.
- Contadores a **largo plazo**, que solo avanzan después de los descansos (no por tiradas).

ENTREGA DE ORO, EQUIPO Y BOTÍN

Tú y tu mesa decidís cuánta importancia queréis dar al oro, equipo y botín en vuestra campaña.

Ajusta la disponibilidad y utilidad de la riqueza y el equipamiento para que encajen con el tono, los temas y el entorno de juego.

Si preferís no llevar la cuenta exacta del oro, podéis dejar que los PJ elijan uno o dos objetos de una lista corta preseleccionada que encaje con el entorno de vuestra campaña y la localización actual del grupo.

De lo contrario, establece los precios de bienes y servicios ajustando las entradas de la tabla de Costes Promedio para reflejar el entorno de tu campaña.

Comidas para un grupo de aventureros por noche	1 Puñado
Habitación estándar en posada por noche	1 Puñado
Habitación de lujo en posada por noche	1 Bolsa
Viaje en carroaje	2 Puñados
Montura (caballo, mula, etc.)	3 Bolsas
Herramientas especializadas:	3 Puñados
Ropa fina	3 Puñados
Ropa de lujo	1 Bolsa
Equipo de Rango 1 (armas, armaduras)	1–5 Puñados
Equipo de Rango 2 (armas, armaduras)	1–2 Bolsas
Equipo de Rango 3 (armas, armaduras)	5–10 Bolsas
Equipo de Rango 4 (armas, armaduras)	1–2 Cofres

DIRIGIR PNJ COMO EL DJ

Cuando interpretes a los PNJ como DJ, debes procurar seguir siempre tus Principios del DJ y usarlos para dar vida al mundo. Diferencia a tus PNJ con maneras únicas de hablar y actuar; deja que sus objetivos y deseos individuales motiven sus acciones.

Los únicos elementos esenciales para un PNJ son su **nombre, descripción y motivo**. Si es probable que los PJ hagan tiradas de acción contra ellos, asígnales una **Dificultad**. Los Adversarios pueden ser creados o improvisados modificando el bloque de estadísticas de otro Adversario.

Si un PNJ se convierte en aliado durante el combate, no necesita un bloque de estadísticas, simplemente pon el foco en lo que hace y muestra cómo su participación altera la ficción. Si un PJ aprovecha su ayuda durante la escena, dale ventaja a ese PJ. Los PNJ que no tienen Puntos de Golpe ni Estrés aún pueden resultar heridos o morir si la ficción lo exige.

Si quieres que un PNJ importante interactúe mecánicamente con el sistema, puedes otorgarle una o más Características con **disparadores y efectos** específicos. Un PNJ también podría tener una elección que ajuste los parámetros de su característica. Por ejemplo:

SUJECIÓN ARCANA

Eleción: Cuando comienza el combate, elige a un PJ favorecido.

Disparador: La primera vez durante el combate que el PJ favorecido está a Alcance Cercano y recibe un impacto de un ataque.

Efecto: realiza una tirada de ataque con un modificador de +6 contra el adversario. Con éxito, el objetivo queda Restringido temporalmente por hebras de magia poderosa.

EJEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS DE PNJ

LLUVIA DE FLECHAS

Disparador: comienza un combate y este PNJ está implicado.

Efecto: Activa un contador en bucle (3). El contador avanza cuando un PJ falla una tirada de ataque.

Cuando se activa, este PNJ lanza una lluvia de flechas contra un objetivo elegido por los PJ, causando **2d8+3** de daño físico.

MENTOR

Elección: Cuando comienza el combate, elige a un PJ protegido.

Disparador: Tu protegido falla una tirada de ataque estando a Alcance Cercano.

Efecto: Muévete a Alcance de Cuerpo a Cuerpo con el PJ y dale un consejo o guía. Su próxima tirada de ataque tiene ventaja.

REAGRUPARSE

Elección: Al comenzar un combate, elige un punto dentro de Alcance Lejano.

Disparador: Todos los PJ han marcado todas sus Casillas de Armadura.

Efecto: Teletransporta a todos los PJ y a este PNJ al punto elegido y desmarca una Casilla de Armadura en cada objetivo.

EN LA NOCHE

Disparador: los PJ inician un descanso largo con este PNJ.

Efecto: lanza 1d4. Con un resultado de 2 o menos, este PNJ roba un puñado de oro al grupo mientras duermen y desaparece en la noche.

MECÁNICAS OPCIONALES PARA EL DJ

TIRADAS DE DESTINO

Cuando el DJ quiere dejar un resultado totalmente al azar, puede solicitar una tirada de destino. El DJ establece qué está en juego y cómo se interpretará la tirada. Luego, un jugador lanza uno de sus Dados de Dualidad e interpreta el resultado.

Ejemplos:

«Tira tu Dado de Miedo. Si sacas 4 o menos, el fuego se extiende más allá de esta casa.»

«Creo que depende totalmente del azar si los refuerzos llegarán a tiempo. Tira tu Dado de Miedo: ese será el valor inicial del contador. Cuando se active, los refuerzos llegarán a tu Alcance Lejano.»

«Tira tu Dado de Esperanza para ver cuánta gente hay esta noche en la posada. Cuanto más alto el resultado, más grande la multitud.»

«Haz una tirada con tu Dado de Esperanza para determinar cuántas Pociones de Resistencia quedan en la tienda.»

DAÑO POR CAÍDA Y COLISIÓN

Si un personaje cae al suelo, puedes usar lo siguiente como guía para determinar el daño que recibe:

- Una caída desde Alcance Muy Cercano causa **1d10+3** de daño físico.
- Una caída desde Alcance Cercano causa **1d20+5** de daño físico.
- Una caída desde Alcance Lejano o Muy Lejano causa **1d100+15** de daño físico o la muerte a discreción del DJ.

Si un personaje colisiona con un objeto o con otro personaje a gran velocidad, recibe **1d20+5** de daño físico directo.

MOVERSE Y COMBATIR BAJO EL AGUA

Por defecto, las tiradas de ataque realizadas mientras el atacante está bajo el agua tienen desventaja.

Para las criaturas que no pueden respirar bajo el agua, utiliza un contador estándar (3) para llevar la cuenta del tiempo que pueden contener la respiración. El contador avanza cada vez que el PJ realiza una acción. Además, si el PJ falla una tirada o tira con Miedo mientras está bajo el agua, puedes gastar tu movimiento de DJ para hacer que el contador avance una vez adicional o dos veces, si ha fallado con Miedo.

Una vez que el contador llega a 0, el PJ debe marcar un Estrés cada vez que realice una acción.

CONFLICTO ENTRE PJ

A veces, un jugador puede querer que su personaje actúe en contra de otro PJ en escena. Antes de lanzarlos directamente a las tiradas, hablad sobre la situación con ambos jugadores para decidir cómo resolver el conflicto. Puede que no haga falta tirar dados para llegar a un desenlace, pero si creéis que la tirada será divertida para todos los implicados, ponéos de acuerdo en los términos de la tirada y facilitad la escena según el resultado.

En una tirada de ataque contra un PJ, el atacante tira contra la Evasión del defensor, igual que si fuera un adversario. Para cualquier otra tirada de acción, el iniciador hace una tirada de acción y el objetivo hace una tirada de reacción. Para tener éxito, el iniciador debe superar una Dificultad igual al resultado total de la tirada de reacción.

ADVERSARIOS Y ENTORNOS

USO DE ADVERSARIOS

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS DE ADVERSARIOS

Toda la información necesaria para dirigir a un adversario está contenida en su bloque de estadísticas. El bloque incluye:

NOMBRE

Cada bloque de estadísticas tiene un **nombre** único. Las habilidades que afectan a adversarios con un nombre concreto se aplican a todos los adversarios que usen ese bloque, sin importar su nombre dentro de la ficción.

RANGO

Cada adversario está diseñado para enfrentarse a PJ de un **rango** específico. Si haces que el grupo se enfrente a un adversario de otro rango, ajusta sus estadísticas según corresponda.

TIPO

El tipo del adversario aparece junto a su rango. El **tipo** representa el rol que cumple dentro de un conflicto. Los tipos de adversario son:

- **Golpeadores:** resistentes y capaces de asestar golpes potentes.
- **Hordas:** grupos de criaturas idénticas que actúan como una sola unidad.
- **Líderes:** comandan o invocan a otros adversarios.
- **Esbirros:** fáciles de eliminar, pero peligrosos en grandes cantidades.
- **A Distancia:** frágiles en combate cuerpo a cuerpo, pero letales a larga distancia.
- **Acechadores:** maniobran con agilidad y aprovechan oportunidades para emboscar.
- **Sociales:** plantean desafíos a través de la conversación, no del combate.
- **Solos:** constituyen un reto formidable incluso para todo el grupo, con o sin apoyo.
- **Estándar:** representan a su grupo o facción dentro de la ficción.
- **Apoyos:** refuerzan a sus aliados y dificultan las acciones de los PJ.

DESCRIPCIÓN

Un resumen del aspecto y comportamiento del adversario.

MOTIVOS Y TÁCTICAS

Cada adversario incluye una descripción breve, junto con sus motivos y tácticas sugeridas. Estos elementos orientan su comportamiento, pero el DJ puede improvisar libremente según la situación.

DIFICULTAD

La Dificultad de cualquier tirada hecha contra el adversario, salvo que se indique lo contrario.

UMBRALES DE DAÑO, PUNTOS DE GOLPE Y ESTRÉS

Estos sistemas funcionan de la misma forma que para los PJ. Los valores que aparecen tras «Umbral» corresponden a los umbrales de Daño Mayor y Grave del adversario.

MODIFICADOR DE ATAQUE

Cuando realizas un ataque con el adversario, aplica este bono o penalizador a tu tirada de ataque.

ATAQUE ESTÁNDAR

Una descripción de cómo este adversario infinge daño normalmente a los PJ. Incluye el **nombre** del ataque, su **Alcance** efectivo y el **daño** que causa en caso de éxito. Usar el **ataque estandar** de un adversario es un movimiento del DJ.

EXPERIENCIA (OPCIONAL)

El DJ puede gastar un punto de Miedo para añadir una Experiencia relevante del adversario a su tirada de ataque o para aumentar la Dificultad de una tirada hecha contra él.

EJEMPLOS DE EXPERIENCIAS:

Acrobacias	Acechar desde las Alturas	Navegación
Emboscador	Intimidación	Nobleza
Regateo	Infiltración	Reflejos rápidos
Maestro espadachín	Sentidos agudos	Socialité
Guardaespalda	Conocimiento mágico	Sigilo
Comandante	Amigo de la naturaleza	Rastreador

RASGO(S)

Hay tres tipos de rasgos que puede tener un adversario: **acciones**, **reacciones** y **pasivos**. Nota: el Estrés de cada adversario se gestiona de forma individual. Si un rasgo requiere gastar Estrés para activarse, ese Estrés debe provenir del propio adversario que usa el rasgo. Si un rasgo tiene un requisito de Miedo, ese punto debe gastarse además de cualquier otro gasto de Miedo necesario (por ejemplo, para interrumpir a los PJ y tomar el foco narrativo).

- **Acciones:** Un ataque especial u otra acción única que el adversario puede realizar cuando el foco narrativo está sobre él.
- **Reacciones:** Efectos especiales que se activan cuando se cumple su desencadenante, incluso si el foco no está sobre el adversario.
- **Pasivas:** Habilidades especiales que están activas por defecto y no requieren recursos ni condiciones para funcionar.

RASGO(S) DE MIEDO

Efectos de gran impacto que requieren gastar un punto de Miedo para activarse.

EJEMPLOS DE RASGOS DE ADVERSARIO

■ ACCIONES

Puñetazo Demoledor – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo a Alcance Muy Cercano. En caso de éxito, infinge X de daño físico directo.

Golpe Triturador – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo a Alcance Muy Cercano. En caso de éxito, infinge X de daño físico y el objetivo debe marcar una Ranura de Armadura sin obtener su beneficio (aun así, puede usar la armadura para reducir el daño).

Aún Quedan Más – Acción: Invoca a tres Esbirros de los Cuchillos Dentados, que aparecen a Alcance Lejano.

■ REACCIONES

Golpe Pesado – Reacción: Cuando este adversario infinge daño con un ataque estándar, puedes gastar un punto de Miedo para obtener un +X al daño.

Ataque Coordinado – Reacción: Cuando otro adversario a Alcance Muy Cercano de este infinge X de daño a una criatura, puedes marcar un punto de Estrés para realizar un ataque estándar contra esa misma criatura. En caso de éxito, combina el daño.

Impulso Mortal – Reacción: Cuando este adversario realiza un ataque exitoso contra un PJ, ganas un punto de Miedo.

■ PASIVAS

Horda (X) – Pasivo: Cuando la Horda ha marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge X de daño en lugar del habitual.

Esbirro (X) – Pasivo: Este adversario es derrotado al recibir cualquier cantidad de daño. Por cada X de daño que un PJ inflige a este adversario, derrota a otro Esbirro adicional dentro del alcance que permitiría tener éxito en el ataque.

Imparable (X) – Pasivo: Este adversario puede ser focalizado hasta X veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarle el foco.

Lento – Pasivo: La primera vez que focalices a este adversario no puede actuar si no tiene un contador sobre su ficha. Coloca un contador y describe qué está preparando. La siguiente vez que le pases el foco, retira el contador y podrá actuar.

Forma Arcana – Pasivo: Este adversario tiene resistencia al daño mágico.

Caparazón Blindado – Pasivo: Cuando este adversario recibe daño físico, reduce ese daño en X.

■ RASGOS DE MIEDO

Explosión – Acción: Gasta un punto de Miedo para estallar en una explosión de fuego. Realiza un ataque contra todos los objetivos dentro de Alcance Cercano. Los objetivos con los que tenga éxito reciben **1d8** de daño mágico y son empujados a Alcance Lejano.

CREAR ENFRENTAMIENTOS EQUILIBRADOS

Cuando prepares una batalla, comienza con el siguiente cálculo: **[(3 × número de PJ en combate) + 2] = Puntos de Batalla** y luego aplica los siguientes ajustes:

- 1 si se trata de un combate más fácil o breve.
- 2 si usas 2 o más Adversarios de Tipo Solo.
- 2 si decides añadir +1d4 (o un +2 fijo) al daño de todos los adversarios.
- +1 si eliges adversarios de un nivel inferior al del grupo.
- +1 si no incluyes ningún Golpeador, Horda, Líder o Solo.
- +2 si se trata de un combate más difícil o prolongado.

Una vez que determines tus Puntos de Batalla, gástalos para añadir Adversarios al encuentro según esta escala:

Gasta 1 punto por cada grupo de Esbirros igual al tamaño del grupo de PJ.

Gasta 1 punto por cada adversario tipo Social o Apoyo.

Gasta 2 puntos por cada adversario tipo Horda, A Distancia, Acechador o Estándar.

Gasta 3 puntos por cada Líder.

Gasta 4 puntos por cada Golpeador.

Gasta 5 puntos por cada Solo.

ADVERSARIOS DERROTADOS

Cuando un Adversario marca su último PG, se considera derrotado: esto puede significar que ha sido incapacitado, inmovilizado, obligado a huir, asesinado o cualquier otro resultado que el grupo considere coherente con la ficción.

REFERENCIAS DE ESTADÍSTICAS PARA ADVERSARIOS

ESTADÍSTICA DE ADVERSARIO	RANGO 1	RANGO 2	RANGO 3	RANGO 4
Modificador de Ataque	+1	+2	+3	+4
Dados de Daño	1d6+2 a 1d12+4	2d6+3 a 2d12+4	3d8+3 a 3d12+5	4d8+10 a 4d12+15
Dificultad	11	14	17	20
Umbrales de Daño	Mayor 7 / Grave 12	Mayor 10 / Grave 20	Mayor 20 / Grave 32	Mayor 25 / Grave 45

ADVERSARIOS POR RANGO

Esta sección contiene los siguientes bloques de estadísticas de adversarios clasificados por su nivel:

RANGO 1 (NIVEL 1)

- Excavador Ácido
- Oso
- Ogro de Cueva
- Constructo
- Cortesano
- Defensor de Raíz Profunda
- Lobo Terrible
- Mosquitos Gigantes
- Rata Gigante
- Escorpión Gigante
- Serpiente de Cristal
- Hostigador
- Guardia Arquero
- Guardia con Espada
- Jefe de Guardia
- Bandido de los Cuchillos Dentados
- Hechicero de los Cuchillos Dentados
- Romperrodillas de los Cuchillos Dentados
- Lacayo de los Cuchillos Dentados
- Teniente de los Cuchillos Dentados
- Sombra de los Cuchillos Dentados
- Francotirador de los Cuchillos Dentados
- Mercader
- Elemental Menor del Caos
- Elemental Menor de Fuego
- Demonio Menor
- Árbol Viviente Menor
- Moco Verde
- Moco Verde Diminuto
- Moco Rojo
- Moco Rojo Diminuto
- Noble de Segunda
- Capitán Pirata
- Asaltantes Piratas
- Matón Pirata

- Espada de Alquiler
- Arquero Esqueleto
- Esqueleto Dragado
- Caballero Esqueleto
- Guerrero Esqueleto
- Hoja Hechizada
- Enjambre de Ratás
- Soldado Silvano
- Enjambre de Zarzas Enredadas
- Zarza Enredada
- Maestro de Armas
- Dríada Joven
- Zombi Fornido
- Zombi Remendado Colosal
- Zombi Podrido
- Zombi Tambaleante
- Manada de Zombis

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

- Escuadrón de Arqueros
- Asesino Aprendiz
- Asesino Envenenador
- Asesino Maestro
- Caja de Batalla
- Calavera del Caos
- Recluta
- Cortesana
- Adepto del Culto
- Colmillo del Culto
- Iniciado del Culto
- Manada de Sabuesos Demoníacos
- Anguilas Eléctricas
- Soldado de Élite
- Experimento Fallido
- Maestro de Bestias Gigantes
- Golpeador Gigante
- Recluta Gigante

- Águila Gigante
- Gorgona
- Lucimosca Juvenil
- Caballero del Reino
- Ladrón Enmascarado
- Barón Mercante
- Minotauro Destructor
- Cazador Mortal
- Consejero Real
- Guardador de Secretos
- Tiburón
- Sirena
- Arquero Espectral
- Capitán Espectral
- Guardián Espectral
- Espía
- Ánima de Piedra
- Mago de Guerra
- Señor de la Guerra Caído:
- Campeón Invicto
- Arquero Consagrado
- Soldado Consagrado
- Serafín Supremo
- Kraken
- Oráculo de la Perdición
- Abominación de los Reinos Exteriores
- Corruptor de los Reinos Exteriores
- Esclavo de los Reinos Exteriores
- Dragón Volcánico:
- Depredador de Obsidiana
- Dragón Volcánico:
- Azote Fundido
- Dragón Volcánico:
- Tirano de Ceniza
- Zombi Perfeccionado
- Legión Zombi

RANGO 3 (NIVELES 5-7)

- Lucimosca Adulto
- Demonio de la Avaricia
- Demonio de la Desesperación
- Demonio de la Soberbia
- Demonio de los Celos
- Demonio de la Ira
- Murciélagos Terribles
- Dríada
- Chispa Elemental
- Elemental Mayor de Tierra
- Elemental Mayor de Agua
- Gran Moco Verde
- Hidra
- Monarca
- Caballero del Ciervo
- Árbol Viviente de Roble
- Brote de Árbol Viviente
- Vampiro Jefe
- Vampiro
- Carcelero Guardián de la Bóveda
- Centinela Guardián de la Bóveda
- Torreta Guardiana de la Bóveda
- Joven Dragón de Hielo

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

- Archinigromante
- Tropa de Choque Caída
- Hechicero Caído
- Señor de la Guerra Caído:
- Quebrarreinos

ADVERSARIOS DE RANGO 1 (NIVEL 1)

EXCAVADOR ÁCIDO

Rango 1 — Solo

Un insecto del tamaño de un caballo, con garras excavadoras y sangre ácida.

Motivaciones y Tácticas: Excavar, arrastrar, alimentarse, repositionarse.

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 8 | Estrés: 3
ATQ.: +3 | Garras: Muy Cercano | 1d12+2 físico

Experiencia: Sentido Sísmico +2

RASGOS

Implacable (3) – Pasiva: El Excavador puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Erupción de Tierra – Acción: Marca un Estrés para que el Excavador emerja del suelo de forma explosiva. Todas las criaturas en alcance Muy Cercano deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad o caer derribadas, quedando Vulnerables hasta su siguiente acción.

Escupitajo Ácido – Acción: Realiza un ataque contra todos los objetivos frente al Excavador en alcance Cercano. Los objetivos impactados reciben **2d6** de daño físico y deben marcar una Casilla de Armadura sin obtener su beneficio (pueden seguir usando la armadura para reducir daño). Si no pueden marcar una Casilla de Armadura, deben marcar un PG adicional y tú ganas un Miedo.

Baño Ácido – Reacción: Cuando el Excavador recibe daño Grave, todas las criaturas en alcance Cercano son bañadas en su sangre ácida, recibiendo **1d10** de daño físico. La salpicadura cubre el suelo en alcance Muy Cercano, y toda criatura que no sea el Excavador que se mueva a través de ella recibe **1d6** de daño físico.

OSO

Rango 1 – Golpeador

Un oso grande, de pelaje espeso y garras poderosas.

Motivaciones y Tácticas: trepar, defender su territorio, aporrear, rastrear

Dificultad: 14 | Umbrales: 9 / 17 | PG: 7 | Estrés: 2
ATQ.: +1 | Garras: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+3 físico

Experiencia: Acechador +3, Sentidos Agudos +2

RASGOS

Fuerza Abrumadora – Pasiva: Los objetivos que marquen PG tras el ataque estándar del Oso son empujados hasta rango Muy Cercano.

Mordisco – Acción: Marca 1 Estrés para hacer un ataque contra un objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo. Si tiene éxito, infinge **3d4+10** de daño físico y el objetivo queda Restringido hasta que logre liberarse con una tirada exitosa de Fuerza.

Impetu – Reacción: Cuando el Oso impacta con éxito a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

OGRO DE CUEVA

Rango 1 — Solo

Un humanoide colosal que considera a toda criatura sapiente como comida.

Motivaciones y Tácticas: arrancar cabezas de un bocado, devorar, arrancar extremidades, pisotear, lanzar enemigos

Dificultad: 13 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 8 | Estrés: 3
ATQ.: +1 | Garrote: Muy Cercano | 1d10+2 físico

Experiencia: Lanzamiento +2

RASGOS

Desenfreno – Pasiva: Debes gastar 1 punto de Miedo para pasarle el foco al Ogro. Mientras tenga el foco, puede realizar su ataque estándar contra todos los objetivos en alcance.

Rompehuesos – Pasiva: Los ataques del Ogro infligen daño directo.

Lluvia de Rocas – Acción: Marca 1 Estrés para recoger objetos pesados y arrojarlos contra todos los objetivos que tenga delante a alcance Lejano. Haz una tirada de ataque contra estos objetivos. Aquellos contra los que tenga éxito reciben **1d10+2** de daño físico. Si impacta a más de un objetivo, ganas 1 punto de Miedo.

Furia Desbocada – Reacción: Cuando el Ogro marca 2 o más PG, puede desatar su furia. Muévelo a un punto dentro de alcance Cercano e infinge **2d6+3** de daño físico directo a todos los objetivos en su trayectoria.

CONSTRUCTO

Rango 1 — Solo

Una criatura vagamente humanoide hecha de piedra y acero, ensamblada y animada por magia.

Motivaciones y Tácticas: destruir el entorno, servir a su creador, aplastar objetivos, pisotear grupos

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 15 | PG: 9 | Estrés: 4

ATQ.: +4 | Golpe de Puño: Cuerpo a Cuerpo | 1d20 físico

RASGOS

Implacable (2) – Pasiva: El Constructo puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Estructura Débil – Pasiva: Cuando el Constructo marca PG por daño físico, debe marcar 1 PG adicional.

Pisotón – Acción: Marca 1 Estrés para realizar un ataque contra todos los objetivos en su camino al moverse. Los objetivos contra los que tenga éxito reciben **1d8** de daño físico.

Sobrecarga – Reacción: Antes de tirar el daño de un ataque del Constructo, puedes marcar 1 Estrés para sumar +10 a la tirada de daño. Despues de esto, el Constructo puede volver a recibir el foco.

Estallido Final – Reacción: Cuando el Constructo marca su último PG, la magia que le da vida estalla en una explosión de fuerza. Haz un ataque con ventaja contra todos los objetivos a alcance Muy Cercano. Los objetivos contra los que tenga éxito reciben **1d12+2** de daño mágico.

CORTESANO

Rango 1 — Social

Un socialita ambicioso y vestido con ostentación.

Motivaciones y Tácticas: desacreditar, ganar favores, maniobrar, conspirar

Dificultad: 12 | Umbrales: 4 / 8 | PG: 3 | Estrés: 4
ATQ.: -4 | Dagas: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+2 físico

Experiencia: Socialité +3

RASGOS

Burlas – Acción: Marca 1 Estrés para soltar una mofa e imponer a un objetivo a alcance Cercano una Tirada de Reacción de Presencia (14) para ver si logra mantener la compostura. Con un fallo, el objetivo debe marcar 2 Estrés y queda Vulnerable hasta el final de la escena.

Cabeza de Turco – Acción: Gasta 1 Miedo y elige a un PJ. El Cortesano convence a la multitud o a una figura prominente de que el objetivo es el culpable del conflicto o la desgracia actual.

DEFENSOR DE RAÍZ PROFUNDA

Rango 1 — Golpeador

Una criatura corpulenta de aspecto vegetal con lianas prensiles.

Motivaciones y Tácticas: emboscar, agarrar, proteger, aporrear

Dificultad: 10 | Umbrales: 8 / 14 | PG: 7 | Estrés: 3
ATQ.: +2 | Lianas: Cercano | 1d8+3 físico

Experiencia: Envergadura +3

RASGOS

Golpe Terrestre – Acción: Golpea el suelo con fuerza, empujando a todos los objetivos en alcance Muy Cercano hasta alcance Lejano. Cada objetivo empujado de esta forma debe marcar 1 Estrés.

Agarrar y Arrastrar – Acción: Haz un ataque contra un objetivo a alcance Cercano. Con éxito, gasta 1 Miedo para arrastrarlo a alcance Cuerpo a Cuerpo, infligirle 1d6+2 de daño físico y Restringirlo hasta que el Defensor reciba daño Grave.

LOBO TERRIBLE

Rango 1 — Acechador

Un gran lobo de afilados colmillos, raramente se encuentra solo.

Motivaciones y Tácticas: defender el territorio, hostigar, proteger a la manada, rodear, seguir el rastro

Dificultad: 12 | Umbrales: 5 / 9 | PG: 4 | Estrés: 3
ATQ.: +2 | Garras: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+2 físico

Experiencia: Sentidos Agudos +3

RASGOS

Tácticas de Manada – Pasiva: Si el Lobo realiza con éxito su ataque estándar y otro Lobo Terrible se encuentra a alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo, infinge 1d6+5 de daño físico en lugar del daño estándar y ganas 1 Miedo.

Zarpazo Inhabilitante – Acción: Marca 1 Estrés para atacar a un objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, infinge 3d4+10 de daño físico directo y lo deja Vulnerable hasta que recupere al menos 1 PG.

MOSQUITOS GIGANTES

Rango 1 — Horda (5/PG)

Docenas de mosquitos del tamaño de un puño, que vuelan en grupo para protegerse.

Motivaciones y Tácticas: volar lejos, hostigar, robar sangre

Dificultad: 10 | Umbrales: 5 / 9 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ.: -2 | Proboscide: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+3 físico

Experiencia: Camuflaje +2

RASGOS

Horda (1d4+1) – Pasiva: Cuando los Mosquitos han marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge 1d4+1 de daño físico en su lugar.

Vuelo – Pasiva: Mientras vuelan, los Mosquitos tienen un bonificador de +2 a su Dificultad.

Chupasangre – Reacción: Cuando el ataque de los Mosquitos hace que un objetivo marque PG, puedes marcar 1 Estrés para obligar al objetivo a marcar 1 PG adicional.

RATA GIGANTE

Rango 1 — Esbirro

Un roedor del tamaño de un gato, experto en carroñeo y supervivencia.

Motivaciones y Tácticas: excavar, hambre, carroñear, desgastar

Dificultad: 10 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ.: -4 | Garras: Cuerpo a Cuerpo | 1 físico

Experiencia: Sentidos Agudos +3

RASGOS

Esbirro (3) – Pasiva: La Rata es derrotada cuando recibe cualquier daño. Por cada 3 de daño que un PJ inflige a la Rata, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance al que ese ataque tendría éxito.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 Miedo para elegir un objetivo y pasar el foco a todas las Ratones Gigantes a alcance Cercano de dicho objetivo. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 1 punto de daño físico cada una. Suma el daño total.

ESCORPIÓN GIGANTE

Rango 1 — Golpeador

Insecto del tamaño de una persona, con pinzas desgarradoras y cola venenosa.

Motivaciones y Tácticas: emboscar, alimentar, agarrar, envenenar

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 13 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ.: +1 | Pinzas: Cuerpo a Cuerpo | 1d12+2 físico

Experiencia: Camuflaje +2

RASGOS

Golpe Doble – Acción: Marca 1 Estrés para hacer un ataque estándar contra dos objetivos a alcance Cuerpo a Cuerpo.

Aguijón Venenoso – Acción: Haz un ataque contra un objetivo a alcance Muy Cercano. Con éxito, gasta 1 Miedo para infilar 1d4+4 de daño físico y Envenenar al objetivo hasta su siguiente descanso o hasta que supere una tirada de Conocimiento (16). Mientras esté Envenenado, el objetivo debe tirar 1d6 antes de hacer una tirada de acción. Con un resultado de 4 o menos, debe marcar 1 Estrés.

Impulso – Reacción: Cuando el Escorpión hace un ataque exitoso contra un PJ, ganas 1 Miedo.

SERPIENTE DE CRISTAL

Rango 1 — Estándar

Una serpiente translúcida con una enorme cabeza, que deja un rastro de esquirlas de vidrio allá por donde pasa.

Motivaciones y Tácticas: prepar, alimentarse, mantener la distancia, intimidar

Dificultad: 14 | Umbrales: 6 / 10 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ.: +2 | Colmillos de Cristal: Muy Cercano | 1d8+2 físico

RASGOS

Esquirlas Desgarradoras – Pasiva: Cuando un enemigo tiene éxito en un ataque a alcance Cuerpo a Cuerpo contra la Serpiente, debe marcar una Casilla de Armadura sin obtener sus beneficios (aunque puede seguir usando armadura para reducir el daño). Si no puede marcar una Casilla de Armadura, debe marcar 1 PG adicional.

Serpiente Giratoria – Acción: Marca 1 Estrés para hacer un ataque contra todos los objetivos a alcance Muy Cercano. Los objetivos impactados reciben 1d6+1 de daño físico.

Escupidora – Acción: Gasta 1 Miedo para introducir un Dado Escupidor (d6). Cuando la Serpiente esté en foco, lanza ese dado. Con un resultado de 5 o más, todos los objetivos frente a la Serpiente a alcance Lejano deben superar una tirada de Reacción de Agilidad o recibir 1d4 de daño físico. La Serpiente puede recibir el foco una segunda vez en este turno del DJ.

HOSTIGADOR

Rango 1 — Estándar

Un combatiente ágil armado con jabalinas.

Motivaciones y Tácticas: flanquear, hostigar, mantenerse fuera de alcance, sacar beneficio

Dificultad: 12 | Umbrales: 5 / 9 | PG: 3 | Estrés: 3
ATQ.: +1 | Jabalina: Cercano | 1d6+2 físico

Experiencia: Camuflaje +2

RASGOS

Mantener Distancia – Pasiva: Después de hacer un ataque estándar, el Hostigador puede moverse a cualquier punto dentro de alcance Lejano.

Retirada Rápida – Reacción: Cuando una criatura entra en alcance Cuerpo a Cuerpo para atacarte, puedes **marcar 1 Estrés** antes de la tirada de ataque para moverte a cualquier punto dentro de alcance Cercano y hacer un ataque contra esa criatura. Con éxito, infinges 1d10+2 de daño físico.

GUARDIA ARQUERO

Rango 1 — A Distancia

Un guardia alto con un arco largo y un carcaj con flechas emplumadas con los colores del asentamiento.

Motivaciones y Tácticas: arrestar, cerrar portones, sobrevivir al día, inmovilizar

Dificultad: 10 | Umbrales: 4 / 8 | PG: 3 | Estrés: 2
ATQ.: +1 | Arco Largo: Lejano | 1d8+3 físico

Experiencia: Conocimiento Local +3

RASGOS

Disparo Incapacitante – Acción: Haz un ataque contra un objetivo dentro de alcance Lejano. Con éxito, **marca 1 Estrés** para infijir 1d12+3 de daño físico. Si el objetivo marca PG con este ataque, tiene desventaja en tiradas de Agilidad hasta que cure al menos 1 PG.

GUARDIA CON ESPADA

Rango 1 — Estándar

Un guardia con armadura, espada y escudo decorados con los colores del asentamiento.

Motivaciones y Tácticas: arrestar, cerrar portones, sobrevivir al día, inmovilizar

Dificultad: 12 | Umbrales: 5 / 9 | PG: 5 | Estrés: 2
ATQ.: +1 | Espada Larga: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+1 físico

Experiencia: Conocimiento Local +3

RASGOS

Muro de Escudos – Pasiva: Una criatura que intente moverse a alcance Muy Cercano del Guardia debe superar una tirada de Agilidad. Si hay más Guardias con Espada alineados junto a él (todos dentro de alcance Cuerpo a Cuerpo entre sí), la Dificultad aumenta en función del número total de guardias en la línea.

Detener – Acción: Haz un ataque contra un objetivo a alcance Muy Cercano. Con éxito, **marca 1 Estrés** para **Restringir** al objetivo hasta que se libere con éxito mediante un ataque, tirada de Sutileza o tirada de Fuerza.

JEFE DE GUARDIA

Rango 1 — Líder

Un guardia veterano armado con una maza, un silbato y una voz que retumba en las murallas.

Motivaciones y Tácticas: arrestar, cerrar portones, inmovilizar, buscar gloria

Dificultad: 15 | Umbrales: 7 / 13 | PG: 7 | Estrés: 3
ATQ.: +4 | Maza: Cuerpo a Cuerpo | 1d10+4 físico

Experiencia: Comandante +2, Conocimiento Local +2

RASGOS

¡A sus puestos! – Acción: Gasta 2 Miedos para pasarle el foco al Jefe de Guardia y hasta a 2d4 aliados dentro de alcance Lejano.

¡A mi señal! – Reacción: Contador (5). La primera vez que el Jefe de Guardia reciba el foco, activa este contador. Avanza cada vez que un PJ haga una tirada de ataque. Cuando se activa, todos los Guardias Arqueros dentro de alcance Lejano hacen un ataque estándar con ventaja contra el objetivo más cercano dentro de su alcance. Si varios impactan al mismo objetivo, suma sus daños.

Impulso – Reacción: Cuando el Jefe de Guardia logra un ataque exitoso contra un PJ, ganas 1 Miedo.

BANDIDO DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Estándar

Un criminal astuto con una capa raída y cuchillos dentados, símbolos de su banda.

Motivaciones y Tácticas: huir, enriquecerse, robar, lanzar humo

Dificultad: 12 | Umbrales: 8 / 14 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ.: +1 | Dagas: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+1 físico

Experiencia: Ladrón +2

RASGOS

Trepador – Pasiva: El Bandido trepa con la misma facilidad con la que corre.

Desde lo Alto – Pasiva: Si el Bandido impacta con un ataque estándar desde una posición elevada, infije 1d10+1 de daño físico en vez de su daño estándar.

HECHICERO DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Apoyo

Un bandido con bastón, envuelto en ropajes llenos de talismanes, que lanza maldiciones para confundir y debilitar.

Motivaciones y Tácticas: mandar, maldecir, enriquecerse

Dificultad: 13 | Umbrales: 5 / 9 | PG: 4 | Estrés: 4

ATQ.: +2 | Bastón: Lejano | 1d6+2 mágico

Experiencia: Conocimiento Mágico +2

RASGOS

Maleficio – Acción: Elige un objetivo dentro de alcance Lejano y Maldicelo temporalmente. Mientras esté Maldito, puedes marcar 1 Estrés cuando ese objetivo tire con Esperanza para que lo haga con Miedo en su lugar.

Flujo Caótico – Acción: Haz un ataque contra hasta tres objetivos dentro de alcance Muy Cercano. Marca 1 Estrés para infilar 2d6+3 de daño mágico a los objetivos que el Hechicero impacte.

ROMPERRODILLAS DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Golpeador

Un matón imponente que blande un garrote enorme.

Motivaciones y Tácticas: atrapar, intimidar, enriquecerse, robar

Dificultad: 12 | Umbrales: 7 / 14 | PG: 7 | Estrés: 4

ATQ.: -3 | Garrote: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+6 físico

Experiencia: Ladrón +2, Amenazas al Descubierto +3

RASGOS

Los pillé – Pasiva: Las criaturas Restringidas por el Romperrodillas reciben el doble de daño de los ataques de otros adversarios.

Sujétalos! – Acción: Haz un ataque contra un objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo. Si tiene éxito, el objetivo no sufre daño, pero queda Restringido y Vulnerable. Puede liberarse (eliminando ambas condiciones) con una tirada exitosa de Fuerza o automáticamente si el Romperrodillas recibe daño Mayor o superior.

LACAYO DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Esbirro

Un ladrón con ropas sencillas y dagas pequeñas, deseoso de impresionar a sus superiores.

Motivaciones y tácticas: huir, enriquecerse, lanzar humo

Dificultad: 9 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1

ATQ.: -2 | Dagas: Cuerpo a Cuerpo | 2 físico

Experiencia: Ladrón +2

RASGOS

Esbirro (3) – Pasiva: El Lacayo es derrotado al recibir cualquier cantidad de daño. Por cada 3 puntos de daño que un PJ le cause, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance al que el ataque también le impactaría.

Ataque Coordinado – Acción: Gasta 1 Miedo para elegir un objetivo y pasarele el foco a todos los Lacayos de los Cuchillos Dentados dentro de alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Si tienen éxito, infligen 2 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

TENIENTE DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Líder

Bandido veterano. Armadura de cuero curtido, voz firme, mirada astuta.

Motivaciones y tácticas: intimidar, mandar, enriquecerse, reforzar

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 14 | PG: 6 | Estrés: 3

ATQ.: +2 | Jabalina: Cercano | 1d8+3 físico

Experiencia: Conocimiento Local +2

RASGOS

Táctico – Acción: Cuando el Teniente recibe el foco, marca 1 Estrés para pasarele también el foco a dos aliados dentro de alcance Cercano.

Aún Quedan Más – Acción: Invoca a tres Lacayos de Cuchillo Dentado que aparecen a Alcance Lejano.

Golpe de Gracia – Acción: Gasta 1 Miedo para hacer un ataque contra un objetivo Vulnerable dentro de alcance Cercano. Si tiene éxito, infila 2d6+12 de daño físico y el objetivo debe marcar 1 Estrés.

Impulso – Reacción: Cuando el Teniente logra un ataque exitoso contra un PJ, gana 1 Miedo.

SOMBRA DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — Acechador

Un granuja ágil con un cuchillo retorcido, que emplea magia de sombras para aislar a sus objetivos.

Motivaciones y Tácticas: emboscar, ocultarse, dividir, enriquecerse

Dificultad: 12 | Umbrales: 4 / 8 | PG: 3 | Estrés: 3

ATQ.: +1 | Dagas: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+4 físico

Experiencia: Intrusión +3

RASGOS

Puñalada Traicionera – Pasiva: Cuando la Sombra tiene éxito en un ataque estándar con ventaja, infila 1d6+6 de daño físico en lugar de su daño normal.

Envuelto en Sombras – Acción: Se vuelve Oculto hasta después de su próximo ataque. Los ataques realizados mientras esté Oculto por esta acción tienen ventaja.

FRANCOTIRADOR DE LOS CUCHILLOS DENTADOS

Rango 1 — A Distancia

Un bandido escuálido que ataca desde la cobertura con un arco corto.

Motivaciones y tácticas: emboscar, ocultarse, enriquecerse, repositionarse

Dificultad: 13 | Umbrales: 4 / 7 | PG: 3 | Estrés: 2

ATQ.: -1 | Arco Corto: Lejano | 1d10+2 físico

Experiencia: Sigilo +2

RASGOS

Disparo Oculto – Pasiva: Si el Francotirador está Oculto cuando realiza un ataque estándar exitoso contra un objetivo, infila 1d10+4 de daño físico en lugar de su daño normal.

MERCADER

Rango 1 — Social

Un comerciante elegantemente vestido, con buen ojo para los beneficios.

Motivaciones y Tácticas: comprar barato y vender caro, crear demanda, inflar precios, enriquecerse

Dificultad: 12 | Umbrales: 4 / 8 | PG: 3 | Estrés: 3

ATQ.: -4 | Garrote: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+1 físico

Experiencia: Negociador Astuto +3

RASGOS

Trato Preferente – Pasiva: Un PJ que tenga éxito en una tirada de Presencia contra el Mercader obtiene un descuento. Un PJ que falle en una tirada de Presencia contra el Mercader debe pagar más y tendrá desventaja en futuras tiradas de Presencia contra él.

Marear la Perdiz – Pasiva: Cuando un PJ saque 14 o menos en una tirada de Presencia contra el Mercader, debe marcar 1 Estrés.

ELEMENTAL MENOR DEL CAOS

Rango 1 — Solo

Una masa centelleante de magia incontrolable.

Motivaciones y Tácticas: confundir, desestabilizar, transmutar

Dificultad: 14 | Umbrales: 7 / 14 | PG: 7 | Estrés: 3

ATQ.: +3 | Explosión de Distorsión: Cercano | 1d12+6 mágico

RASGOS

Forma Arcana – Pasiva: El Elemental es resistente al daño mágico.

Flujo Nauseabundo – Acción: Marca 1 PG para obligar a todos los objetivos en Alcance Cercano a marcar 1 Estrés y quedar Vulnerables hasta su próximo descanso o hasta que limpien al menos 1 PG.

Rehacer la Realidad – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para transformar el área dentro de Alcance Muy Cercano en un bioma distinto. Todos los objetivos dentro del área sufren 2d6+3 de daño mágico directo.

Refracción Mágica – Reacción: Cuando el Elemental recibe daño de un ataque a Alcance Cercano, infinge al atacante una cantidad de daño igual a la mitad del daño que recibió.

Impulso – Reacción: Cuando el Elemental infinge con éxito daño a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

ELEMENTAL MENOR DE FUEGO

Rango 1 — Solo

Una llama viviente del tamaño de una hoguera grande.

Motivaciones y Tácticas: rodear enemigos, crecer, intimidar, provocar incendios

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 15 | PG: 9 | Estrés: 3

ATQ.: +3 | Explosión Elemental: Lejano | 1d10+4 mágico

RASGOS

Implacable (2) – Pasiva: El Elemental puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Tierra Abrasada – Acción: Marca 1 Estrés para elegir un punto dentro de Alcance Lejano. El suelo dentro de Alcance Muy Cercano a ese punto se prende fuego de inmediato. Todas las criaturas en esa área deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben 2d8 de daño mágico. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Explosión – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para estallar en una explosión de fuego. Realiza un ataque contra todos los objetivos dentro de Alcance Cercano. Los objetivos contra los que tenga éxito sufren 1d8 de daño mágico y son desplazados hasta Alcance Lejano.

Consumir Leña – Reacción: Hasta tres veces por escena, cuando el Elemental se mueva sobre objetos altamente inflamables, puede consumirlos para limpiar 1 PG o 1 Estrés.

Impulso – Reacción: Cuando el Elemental infinge con éxito daño a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

DEMONIO MENOR

Rango 1 — Solo

Una criatura de piel carmesí proveniente de los Círculos Inferiores, consumida por su odio hacia los mortales.

Motivaciones y Tácticas: actuar erráticamente, acorralar, disfrutar del dolor, atormentar

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 8 | Estrés: 4

ATQ.: +3 | Garras: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+6 físico

RASGOS

Implacable (2) – Pasiva: El Demonio puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Todos Deben Caer – Pasiva: Cuando un PJ falle una tirada con Miedo estando en Alcance Cercano del Demonio, pierde 1 punto de Esperanza.

Fuego Infernal – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para hacer llover fuego infernal dentro de Alcance Lejano. Todos los objetivos en el área deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben 1d20+3 de daño mágico. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Segador – Reacción: Antes de tirar el daño de un ataque del Demonio, puedes marcar 1 Estrés para ganar un bono al daño igual al número actual de PG marcados del Demonio.

Impulso – Reacción: Cuando el Demonio infinge con éxito daño a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

ÁRBOL VIVIENTE MENOR

Rango 1 — Esbirro

Un plantón ambulante que se alza para defender su bosque.

Motivaciones y tácticas: aplastar, abrumar, proteger

Dificultad: 10 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ.: -2 | Rama Garra: Cuerpo a Cuerpo | 4 físico

RASGOS

Esbirro (5) — Pasiva: El Árbol Viviente es derrotado si recibe cualquier cantidad de daño. Por cada 5 puntos de daño que un PJ infliga al Árbol Viviente, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance que el ataque cubriría.

Ataque en Grupo — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y darle el foco a todos los Árboles Vivientes Menores en Alcance Cercano a él. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Si tienen éxito, cada uno infinge 4 puntos de daño físico. Suma el daño total.

MOCO VERDE

Rango 1 — Acechador

Una masa viscosa de baba verde translúcida en movimiento.

Motivaciones y Tácticas: camuflarse, consumir y multiplicarse, acercarse sigilosamente, envolver

Dificultad: 8 | Umbrales: 5 / 10 | PG: 5 | Estrés: 2
ATQ.: +1 | Apéndice Baboso: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+1 mágico

Experiencia: Camuflaje +3

RASGOS

Lento - Pasiva: Cuando des al Moco el foco y no tenga una ficha sobre su bloque de estadísticas, no podrá actuar. Coloca una ficha sobre su bloque de estadísticas y describe lo que está preparando. Cuando reciba el foco de nuevo y tenga la ficha colocada, retírala y podrá actuar.

Forma Ácida - Pasiva: Cuando el Moco impacta con un ataque exitoso, el objetivo debe marcar una Casilla de Armadura sin recibir sus beneficios (aunque puede seguir usándola para reducir daño). Si no puede marcar una Casilla de Armadura, debe marcar 1 PG adicional.

Envolver - Acción: Realiza un ataque estándar contra un objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo. Si tiene éxito, lo envuelve y el objetivo debe marcar 2 Estrés. Mientras permanezca envuelto, deberá marcar 1 Estrés adicional cada vez que haga una tirada de acción. Si el Moco recibe daño Grave, el objetivo queda libre.

División - Reacción: Cuando el Moco tenga 3 o más PG marcados, puedes gastar 1 punto de Miedo para dividirlo en dos Mocos Verdes Diminutos (sin PG ni Estrés marcados). Dales el foco de inmediato a ambos.

MOCO VERDE DIMINUTO

Rango 1 — Acechador

Una pequeña masa translúcida de baba verde en movimiento.

Motivaciones y Tácticas: camuflarse, acercarse con sigilo

Dificultad: 14 | Umbrales: 4 / — | PG: 2 | Estrés: 1
ATQ.: -1 | Apéndice Baboso: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+1 mágico

RASGOS

Forma Ácida - Pasiva: Cuando el Moco impacta con un ataque exitoso, el objetivo debe marcar una Casilla de Armadura sin recibir sus beneficios (aunque puede seguir usándola para reducir daño). Si no puede marcar una Casilla de Armadura, debe marcar 1 PG adicional.

MOCO ROJO

Rango 1 — Acechador

Una masa en movimiento de baba translúcida en llamas.

Motivaciones y tácticas: camuflarse, consumir y multiplicarse, prender fuego

Dificultad: 10 | Umbrales: 6/11 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ.: +1 | Apéndice Baboso: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+3 mágico

Experiencia: Camuflaje +3

RASGOS

Fuego Rastreiro - Pasiva: El Moco solo puede desplazarse dentro de Alcance Muy Cercano como su movimiento normal. Enciende en llamas cualquier objeto inflamable que toque.

Ignición - Acción: Realiza un ataque contra un objetivo a Alcance Muy Cercano. Si tiene éxito, el objetivo sufre 1d8 de daño mágico y queda Encendido hasta que se apague con una Tirada de Sutileza (14). Mientras esté Encendido, el objetivo sufre 1d4 de daño mágico cada vez que haga una tirada de acción.

División - Reacción: Cuando el Moco tenga 3 o más PG marcados, puedes gastar 1 punto de Miedo para dividirlo en dos Mocos Rojos Diminutos (sin PG ni Estrés marcados). Dales el foco de inmediato a ambos.

MOCO ROJO DIMINUTO

Rango 1 — Acechador

Una pequeña masa en movimiento de baba translúcida envuelta en llamas.

Motivaciones y Tácticas: prender fuego, camuflarse

Dificultad: 11 | Umbrales: 5 / — | PG: 2 | Estrés: 1
ATQ.: -1 | Apéndice Baboso: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+2 mágico

RASGOS

Ardiendo - Reacción: Cuando una criatura en alcance Cuerpo a Cuerpo le infinge daño al Moco, esa criatura sufre 1d6 de daño mágico directo.

NOBLE DE SEGUNDA

Rango 1 — Social

Un aristócrata vestido con ropajes ostentosos, rebosante de soberbia.

Motivaciones y Tácticas: abusar del poder, reunir recursos, movilizar esbirros

Dificultad: 14 | Umbrales: 6 / 10 | PG: 3 | Estrés: 5
ATQ.: -3 | Estoque: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+1 físico

Experiencia: Aristócrata +3

RASGOS

Mis Tierras, Mis Reglas - Pasiva: Todas las acciones sociales contra el Noble realizadas en sus tierras se hacen con desventaja.

Guardias, prendedlos! - Acción: Una vez por escena, marca 1 Estrés para invocar 1d4 Guardias con Espada, que aparecen a Alcance Lejano para hacer cumplir la voluntad del Noble.

Exilio - Acción: Gasta 1 punto de Miedo y elige a un PJ. El Noble proclama que dicho PJ y sus aliados están exiliados de sus dominios. Mientras estén exiliados, ese PJ y sus aliados tienen desventaja en situaciones sociales dentro del territorio del Noble.

CAPITÁN PIRATA

Rango 1 — Líder

Un carismático perro del mar con un sombrero imponente, ansioso por saquear y asaltar.

Motivaciones y Tácticas: comandar, hacer que caminen por la tabla, saquear, arrasar

Dificultad: 14 | Umbrales: 7 / 14 | PG: 7 | Estrés: 5

ATQ.: +4 | Alfanje: Cuerpo a Cuerpo | 1d12+2 físico

Experiencia: Comandante +2, Marinero +3

RASGOS

Espadachín Audaz – Pasiva: Cuando el Capitán marca 2 PG o menos por un ataque a alcance Cuerpo a Cuerpo, el atacante debe marcar 1 Estrés.

Refuerzos – Acción: Una vez por escena, **marca 1 Estrés** para invocar una Horda de Asaltantes Piratas, que aparece a Alcance Lejano.

¡Sin Cuartel! – Acción: **Gasta un 1 de Miedo** para elegir a un objetivo rodeado por tres o más Piratas a alcance Cuerpo a Cuerpo. El Capitán lidera a los Piratas en amenazas y promesas de una tumba marina. El objetivo debe realizar una Tirada de Reacción con Presencia. Con fallo, marca **1d4+1 Estrés**. Con éxito, marca 1 punto de Estrés.

Impetu – Reacción: Cuando el Capitán infinge daño a un PJ con un ataque exitoso, ganas 1 punto de Miedo.

ASALTANTES PIRATAS

Rango 1 — Horda (3/PG)

Bribones del mar que atacan en grupo para saquear y devastar.

Motivaciones y Tácticas: atacar en grupo, saquear, arrasar

Dificultad: 12 | Umbrales: 5 / 11 | PG: 4 | Estrés: 3

ATQ.: +1 | Alfanje: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+2 físico

Experiencia: Marinero +3

RASGOS

Horda (1d4+1) – Pasiva: Cuando los Asaltantes han marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge **1d4+1** de daño físico en su lugar.

Espadachines Audaces – Pasiva: Cuando los Asaltantes marcan 2 PG o menos por un ataque recibido a alcance Cuerpo a Cuerpo, el atacante debe marcar 1 Estrés.

MATÓN PIRATA

Rango 1 – Golpeador

Un pirata corpulento y tatuado con puños del tamaño de un melón.

Motivaciones y Tácticas: saquear, arrasar, aplastar, aterrorizar

Dificultad: 13 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 5 | Estrés: 3

ATQ.: +1 | Puños Colosales: Cuerpo a Cuerpo | 2d6 físico

Experiencia: Marinero +2

RASGOS

Espadachín Audaz – Pasiva: Cuando el Matón marca 2 PG o menos por un ataque a alcance Cuerpo a Cuerpo, el atacante debe marcar 1 Estrés.

¡Fuera del Barco! – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo a alcance Muy Cercano. Si tiene éxito, **marca 1 Estrés** para moverte a alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo, infligirle **3d4** de daño físico y empujarlo a Alcance Cercano.

ESPADA DE ALQUILER

Rango 1 — Esbirro

Un mercenario armado que pone a prueba su suerte.

Motivaciones y Tácticas: cargar, lacerar, abrumar, obtener ganancias

Dificultad: 10 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1

ATQ.: +3 | Espada Larga: Cuerpo a Cuerpo | 3 físico

RASGOS

Esbirro (4) – Pasiva: Espada de Alquiler es derrotado al recibir cualquier cantidad de daño. Por cada 4 puntos de daño que un PJ inflige a este Espada de Alquiler, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance en el que el ataque tendría éxito.

Ataque Coordinado – Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para elegir un objetivo y enfocar la atención de todas las Espadas de Alquiler a Alcance Cercano de ese objetivo. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 3 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

ARQUERO ESQUELETO

Rango 1 — A Distancia

Un esqueleto frágil con un arco corto y flechas.

Motivaciones y Tácticas: perforar a los distraídos, fingirse muerto, robar piel

Dificultad: 9 | Umbrales: 4 / 7 | PG: 3 | Estrés: 2

ATQ.: +2 | Arco Corto: Lejano | 1d8+1 físico

RASGOS

Oportunista – Pasiva: Si hay dos o más adversarios a Alcance Muy Cercano de una criatura, todo el daño que este Arquero cause a esa criatura se duplica.

Disparo Letal – Acción: Haz un ataque contra un objetivo Vulnerable a Alcance Lejano. Con éxito, **marca 1 punto de Estrés** para infilar **3d4+8** de daño físico.

ESQUELETO DRAGADO

Rango 1 — Esbirro

Un montón de huesos que castañetean.

Motivaciones y Tácticas: desmoronarse, abrumar, fingirse muerto, robar piel

Dificultad: 8 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1

ATQ.: -1 | Garras Óseas: Cuerpo a Cuerpo | 1 físico

RASGOS

Esbirro (4) – Pasiva: El Dragado es derrotado al recibir cualquier cantidad de daño. Por cada 4 puntos de daño que un PJ inflige a este Esqueleto, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance en el que el ataque tendría éxito.

Ataque Coordinado – Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para elegir un objetivo y enfocar la atención de todos los Esqueletos Dragados a Alcance Cercano de ese objetivo. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 1 punto de daño físico cada una. Suma el daño total.

CABALLERO ESQUELETO

Rango 1 — Golpeador

Un gran esqueleto acorazado con una hoja descomunal.

Motivaciones y Tácticas: segar a los vivos, robar piel, sembrar el caos

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 13 | PG: 5 | Estrés: 2
ATQ.: +2 | Mandoble Oxidado: Cuerpo a Cuerpo | 1d10+2 físico

RASGOS

Aterrador — Pasiva: Cuando el Caballero realiza un ataque exitoso, todos los PJ's a alcance Cercano pierden una Esperanza y ganan un punto de Miedo.

Cortar Hasta el Hueso — Acción: Marca 1 Estrés para atacar a todos los objetivos a alcance Muy Cercano. Con éxito, cada objetivo sufre 1d8+2 de daño físico y debe marcar 1 Estrés.

Cava Dos Tumbas — Reacción: Cuando el Caballero es derrotado, realiza un ataque contra un objetivo a alcance Muy Cercano (priorizando a quien lo derrotó). Con éxito, el objetivo sufre 1d4+8 de daño físico y pierde 1d4 puntos de Esperanza.

GUERRERO ESQUELETO

Rango 1 — Estándar

Un esqueleto cubierto de tierra, armado con una hoja oxidada.

Motivaciones y Tácticas: fingirse muerto, atacar en grupo, robar piel

Dificultad: 10 | Umbrales: 4 / 8 | PG: 3 | Estrés: 2
ATQ.: +0 | Espada: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+2 físico

RASGOS

Solo Huesos — Pasiva: El Guerrero es resistente al daño físico.

No Permanecerá Muerto — Reacción: Cuando el Guerrero es derrotado, puedes enfocarlo y tirar 1d6. Con un resultado de 6, si hay otros adversarios en el campo de batalla, el Guerrero se recomponen con todos sus PG intactos.

ENJAMBRE DE ZARZAS

ENREDADAS

Rango 1 — Horda (3/PG)

Un racimo de zarzas animadas, bebedoras de sangre, del tamaño de un melón grande.

Motivaciones y tácticas: digerir, enredar, inmovilizar

Dificultad: 12 | Umbrales: 6 / 11 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ.: +0 | Espinas: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+3 físico

Experiencia: Camuflaje +2

RASGOS

Horda (1d4+2) — Pasiva: Cuando el Enjambre ha marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge 1d4+2 de daño físico en su lugar.

Aplastar — Acción: Marca 1 Estrés para infilar 2d6+8 de daño físico directo a un objetivo que tenga 3 o más fichas de zarza.

Estorbar — Reacción: Cuando el Enjambre acierta con un ataque, el objetivo recibe una ficha de zarza. Si un objetivo tiene al menos una ficha de zarza, queda *Restringido*. Si tiene 3 o más fichas, también queda *Vulnerable*. Todas las fichas de zarza se pueden quitar con una Tirada de Sutileza (12 + número de fichas) o infligiendo daño Mayor o superior al Enjambre. Si las fichas se retiran mediante una Tirada de Sutileza, aparece un número igual de Esbirros de Zarza Enredada a alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo.

ENJAMBRE DE RATAS

Rango 1 — Horda (10/PG)

Una masa de roedores comunes que se mueve como una ola voraz.

Motivaciones y Tácticas: consumir, oscurecer, arrollar

Dificultad: 10 | Umbrales: 6 / 10 | PG: 6 | Estrés: 2
ATQ.: -3 | Garras: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+2 físico

RASGOS

Horda (1d4+1) — Pasiva: Cuando el Enjambre ha marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge 1d4+1 de daño físico en su lugar.

En Tu Cara — Pasiva: Todos los objetivos a alcance Cuerpo a Cuerpo tienen desventaja en ataques contra objetivos que no sean el Enjambre.

SOLDADO SILVANO

Rango 1 — Estándar

Un guerrero feérico cubierto con una armadura de hojas y corteza.

Motivaciones y Tácticas: emboscarse, ocultarse, abrumar, proteger, seguir

Dificultad: 11 | Umbrales: 6 / 11 | PG: 4 | Estrés: 2
ATQ.: +0 | Guadaña: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+1 físico

Experiencia: Rastreador +2

RASGOS

Tácticas de Manada — Pasiva: Si el Soldado Silvano realiza un ataque estándar y otro Soldado Silvano está a alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo, infinge 1d8+5 de daño físico en lugar del daño estándar.

Control del Bosque — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para hacer caer un árbol a alcance Cercano. Una criatura golpeada por el árbol debe superar una Tirada de Reacción con Agilidad (15) o sufre 1d10 de daño físico.

Confundirse con el Entorno — Reacción: Cuando el Soldado Silvano realiza un ataque exitoso, puedes marcar 1 Estrés para quedar Oculto hasta su siguiente ataque o hasta que un PJ supere una Tirada de Instinto (14) para detectarlo.

HOJA HECHIZADA

Rango 1 — Líder

Un mercenario que combina esgrima y magia con letal eficacia.

Motivaciones y Tácticas: lanzar conjuros, comandar, resistir

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 14 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ.: +3 | Espada Larga Potenciada: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+4 físico/mágico

Experiencia: Conocimiento Mágico +2

RASGOS

Acero Arcano — Pasiva: El daño infligido por el ataque estándar de la Hoja Hechizada se considera tanto físico como mágico.

Explosión Supresora — Acción: Marca 1 Estrés y elige un grupo de objetivos a Alcance Lejano. Todos los objetivos deben superar una Tirada de Reacción con Agilidad o sufrir 1d8+2 de daño mágico. Ganas 1 punto de Miedo por cada objetivo que marque PG por este ataque.

Moverse Como Uno — Acción: Gasta 2 puntos de Miedo para enfocar hasta cinco aliados a Alcance Lejano.

Impetu — Reacción: Cuando la Hoja Hechizada infinge daño con éxito a un PJ, ganas un punto de Miedo.

ZARZA ENREDADA

Rango 1 — Esbirro

Una zarza animada que se alimenta de sangre.

Motivaciones y Tácticas: combinarse, drenar, enredar

Dificultad: 11 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ.: -1 | Espinas: Cuerpo a Cuerpo | 2 físico

RASGOS

Esbirro (4) — Pasiva: La Zarza es derrotada cuando sufre cualquier daño. Por cada 4 de daño que un PJ inflige a una Zarza Enredada, derrota a una Zarza adicional dentro del alcance en que el ataque tendría éxito.

Ataque en Grupo — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y enfocar a todas las Zarzas Enredadas a alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Si tienen éxito, infligen 2 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

Drenar y Multiplicarse — Reacción: Cuando un ataque de la Zarza hace que un objetivo marque PG y hay tres o más Zarzas Enredadas a alcance Cercano, puedes combinarlas en un Enjambre de Zarzas Enredadas. El Enjambre tiene PG igual al número de Esbirros combinados.

DRÍADA JOVEN

Rango 1 — Líder

Una imponente persona-árbol que lidera las defensas de su bosque.

Motivaciones y Tácticas: comandar, nutrir, podar a los indeseados

Dificultad: 11 | Umbrales: 6 / 11 | PG: 6 | Estrés: 2
ATQ.: +0 | Guadaña: Cuerpo a Cuerpo | 1d8+5 físico

Experiencia: Liderazgo +3

RASGOS

Voz del Bosque — Acción: Marca 1 Estrés para enfocar a 1d4 aliados que estén a alcance de un objetivo que puedan atacar sin moverse. Con éxito, sus ataques infligen solo la mitad del daño.

Jaula de Espinas — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para formar una jaula alrededor de un objetivo a alcance Muy Cercano y Restringirlo hasta que supere una Tirada de Fuerza. Cualquier criatura que realice una tirada de acción contra la jaula debe marcar 1 Estrés.

Impetu — Reacción: Cuando la Dríada infinge daño con éxito a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

ZOMBI FORNIDO

Rango 1 — Golpeador

Un cadáver corpulento, hinchado por la descomposición y lleno de fuga.

Motivaciones y Tácticas: aplastar, destruir, lanzar escombros, embestir

Dificultad: 10 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 7 | Estrés: 4
ATQ.: +2 | Embestida: Muy Cercano | 1d12+3 físico

Experiencia: Daño Colateral +2, Lanzamiento +4

RASGOS

Lento — Pasiva: Cuando enfocas al Zombi y no tiene un contador en su bloque de estadísticas, no puede actuar. Coloca un contador y describe qué está preparando. Cuando lo vuelvas a enfocar y tenga un contador, lo retiras y puede actuar.

Desgarrar — Acción: Realiza un ataque estándar con ventaja contra un objetivo que esté Restringido por el Zombi. Con éxito, el daño es directo.

Despedazar — Reacción: Cuando el Zombi infinge daño con un ataque exitoso, puedes marcar 1 Estrés para Restringir temporalmente al objetivo y hacerle marcar 2 de Estrés.

ZOMBI REMENDADO COLOSAL

Rango 1 — Solo

Una mole de cadáveres cosidos, con extremidades del tamaño de toros y puños como melones.

Motivaciones y Tácticas: absorber cuerpos, sacudir, devorar, aterrizar

Dificultad: 13 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 10 | Estrés: 3
ATQ.: +4 | Demasiados Brazos: Muy Cercano | 1d20 físico

Experiencia: Intimidación +2, Arrancar Cosas +2

RASGOS

Destruible — Pasiva: Cuando el Zombi recibe daño Mayor o superior, marca 1 PG adicional.

Extremidades Descontroladas — Pasiva: Cuando el Zombi realiza un ataque estándar, puede atacar a todos los objetivos dentro de alcance Muy Cercano.

Otro Más Para la Pila — Acción: Cuando el Zombi esté a alcance Muy Cercano de un cadáver, puede incorporarlo a su cuerpo, recuperando 1 PG y 1 Estrés.

Gritos Atormentados — Acción: Marca 1 Estrés para obligar a todos los PJs a alcance Lejano a hacer una Tirada de Reacción con Presencia (13). Quienes fallen pierden 1 Esperanza y tú ganas 1 punto de Miedo por cada uno. Quienes tengan éxito deben marcar 1 de Estrés.

ZOMBI PODRIDO

Rango 1 — Esbirro

Un cadáver en descomposición que avanza tambaleante hacia su presa.

Motivaciones y Tácticas: devorar carne, hambre, mutilar, rodear

Dificultad: 8 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ.: -3 | Mordisco: Cuerpo a Cuerpo | 2 físico

RASGOS

Esbirro (3) — Pasiva: El Zombi es derrotado cuando sufre cualquier daño. Por cada 3 de daño que un PJ inflige al Zombi, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance en que el ataque tendría éxito.

Ataque en Grupo — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y enfocar a todos los Zombis Podridos a alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Si tienen éxito, infligen 2 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

ZOMBI TAMBALEANTE

Rango 1 — Estándar

Un cadáver animado que se mueve con torpeza, impulsado solo por el hambre.

Motivaciones y Tácticas: devorar, hambre, rodear al enemigo, desgarrar carne

Dificultad: 10 | Umbrales: 4/6 | PG: 4 | Estrés: 1
ATQ.: +0 | Mordisco: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+1 físico

RASGOS

Demasiados para Manejar – Pasiva: Si el Zombi está a alcance Cuerpo a Cuerpo de una criatura y otro Zombi está a alcance Cercano, todos los ataques contra esa criatura tienen ventaja.

Horroso – Pasiva: Los objetivos que marcan PG por ataques del Zombi también deben marcar 1 punto de Estrés.

MANADA DE ZOMBIS

Rango 1 — Horda (2/PG)

Un grupo de cadáveres tambaleantes que se mueven al unísono por instinto.

Motivaciones y Tácticas: devorar carne, hambre, destrozar

Dificultad: 8 | Umbrales: 6/12 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ.: -1 | Mordisco: Cuerpo a Cuerpo | 1d10+2 físico

RASGOS

Horda (1d4+2) – Pasiva: Cuando la Manada ha marcado la mitad o más de su PG, su ataque estándar infinge **1d4+2** de daño físico en su lugar.

Abrumar – Reacción: Cuando la Manada marca PG debido a un ataque Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar 1 punto de Estrés** para hacer un ataque estándar contra quien la atacó.

ADVERSARIOS DE RANGO 2 (NIVELES 2-4)

ESCUADRÓN DE ARQUEROS

Rango 2 — Horda (2/PG)

Un grupo de arqueros entrenados que portan arcos enormes.

Motivaciones y Tácticas: mantenerse unidos, sobrevivir, disparos en andanada

Dificultad: 13 | Umbrales: 8/16 | PG: 4 | Estrés: 3
ATQ.: +0 | Arco Largo: Lejano | 2d6+3 físico

RASGOS

Horda (1d6+3) – Pasiva: Cuando el Escuadrón ha marcado la mitad o más de su PG, su ataque estándar infinge **1d6+3** de daño físico en su lugar.

Andanada Concentrada – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un punto a alcance Lejano. Haz un ataque con ventaja contra todos los objetivos a alcance Cercano de ese punto. Quienes reciben impacto sufren **1d10+4** de daño físico.

Fuego de Supresión – Acción: Marca 1 punto de Estrés para designar un punto a alcance Lejano. Hasta la siguiente tirada con Miedo, cualquier criatura que se mueva dentro de alcance Cercano de ese punto debe hacer una tirada de Reacción de Agilidad. Con fallo, sufre **2d6+3** de daño físico. Con éxito, la mitad.

ASESINO APRENDIZ

Rango 2 — Esbirro

Un joven aprendiz ansioso por demostrar su valía.

Motivaciones y Tácticas: actuar con imprudencia, matar, demostrar su valía, presumir

Dificultad: 13 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ.: -1 | Daga Arrojadiza: Muy Cercano | 4 físico

Experiencia: Intrusión +2

RASGOS

Esbirro (6) – Pasiva: El Asesino es derrotado cuando sufre cualquier daño. Por cada 6 de daño que un PJ infila al Asesino, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance en que el ataque tendría éxito.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y enfocar a todos los Asesinos Aprendices a alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Si tienen éxito, cada uno infinge 4 puntos de daño físico. Suma el daño total.

ASESINO ENVENENADOR

Rango 2 — Acechador

Un granuja astuto experto en venenos y emboscadas.

Motivaciones y Tácticas: anticiparse, cobrar, matar, contaminar comida y agua

Dificultad: 14 | Umbrales: 8/16 | PG: 4 | Estrés: 4
ATQ.: +3 | Daga Arrojadiza Envenenada: Cercano | 2d8+1 físico

Experiencia: Intrusión +2

RASGOS

Veneno de Dientelodo – Pasiva: Los objetivos que marquen PG con los ataques del Asesino quedan Vulnerables hasta que limpian un PG.

Desde la Nada – Pasiva: El Asesino tiene ventaja en sus ataques si está Oculto.

Fumigación – Acción: Suelta una bomba de humo que cubre el área a alcance Cercano, Mareando a todas las criaturas en esta zona. Los objetivos Mareados tienen desventaja en su próxima tirada de acción, luego eliminan la condición.

ASESINO MAESTRO

Rango 2 — Líder

Un asesino veterano con voz amenazante y una hoja letal.

Motivaciones y Tácticas: emboscar, sobrevivir, matar, anticiparse a todo

Dificultad: 15 | Umbrales: 12/25 | PG: 7 | Estrés: 5
ATQ.: +5 | Daga Serrada: Cercano | 2d10+2 físico

Experiencia: Mando +3, Intrusión +3

RASGOS

No lo Verás Venir – Pasiva: El Asesino infinge daño directo mientras está Oculto.

Golpe Coordinado – Acción: Marca 1 punto de Estrés para enfocar a un número de Asesinos igual al Estrés sin marcar del Asesino.

La Hoja Sutil – Reacción: Cuando el Asesino impacta con un ataque estándar a un objetivo Vulnerable, puedes gastar un punto de Miedo para infilar daño Grave en lugar del daño estándar.

Impulso – Reacción: Cuando el Asesino impacta con éxito a un PJ, ganas un punto de Miedo.

CAJA DE BATALLA

Rango 2 — Solo

Un constructo cúbico con una runa diferente en cada una de sus seis caras.

Motivaciones y Tácticas: cambiar táctica, atropellar enemigos, esperar disfrazado

Dificultad: 15 | Umbrales: 10/20 | PG: 8 | Estrés: 6
ATQ.: +2 | Embestida: Cuerpo a Cuerpo | 2d6+3 físico

Experiencia: Camuflaje +2

RASGOS

Implacable (2) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Tácticas Aleatorias – Acción: Marca 1 punto de Estrés y lanza 1d6. La Caja usa el movimiento correspondiente:

- **Rayo de Maná La Caja dispara un rayo abrasador.** Haz un ataque contra un objetivo a alcance Lejano. Si tiene éxito, infinge 2d10+2 de daño mágico.

- **Chorros de Fuego.** La Caja se eleva en el aire, girando sobre sí misma y liberando chorros de llamas. Realiza un ataque contra todos los objetivos dentro de Alcance Cercano. Los objetivos impactados sufren 2d8 de daño físico.

- **Pisotón.** La Caja se propulsa de forma errática por el campo de batalla. Haz un ataque contra todos los PJs dentro de alcance Cercano. Los objetivos impactados sufren 1d6+5 de daño físico y quedan Vulnerables hasta su siguiente tirada con Esperanza.

- **Gas Eléctrico.** La Caja libera un gas plateado cargado de chispas. Todos los objetivos dentro de alcance Cercano deben superar una tirada de Reacción de Sutilza o marcar 3 puntos de Miedo.

- **Aplauso Aturdidor.** La Caja da un salto y sus lados chocan entre sí, generando un pequeño estallido sónico. Todos los objetivos dentro de alcance Muy Cercano deben superar una tirada de Reacción de Fuerza o quedar Vulnerables hasta que la Caja sea derrotada.

- **Zumbido Psiónico.** La Caja libera un enjambre de abejas mecánicas cuyo zumbido sacude la mente de los mortales. Todos los objetivos dentro de alcance Cercano deben superar una tirada de Reacción de Presencia o sufrir 2d4+9 de daño mágico directo.

Sobrecarga – Reacción: Antes de tirar el daño de un ataque de la Caja, puedes marcar 1 punto de Estrés para añadir 1d6 al daño. Además, ganas 1 punto de Miedo.

Terremoto Mortal – Reacción: Cuando la Caja marca su último Punto de Golpe, la magia que la impulsa estalla en una explosión de fuerza. Todos los objetivos dentro de alcance Cercano deben superar una tirada de Reacción de Instinto o sufrir 2d8+1 de daño mágico.

RECLUTA

Rango 2 — Esbirro

Un civil mal entrenado, obligado a participar en la guerra.

Motivaciones y Tácticas: Obedecer órdenes, actuar en grupo, sobrevivir.

Dificultad: 12 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ: +0 | Lanza: Muy Cercano | 6 físico

RASGOS

Esbirro (6) – Pasiva: El Recluta es derrotado cuando recibe cualquier daño. Por cada 6 puntos de daño que un PJ inflige al Recluta, derrota a un Esbirro adicional en el rango que el ataque alcanzaría con éxito.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y poner en foco a todos los Reclutas en alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 6 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

CORTESANA

Rango 2 — Social

Una manipuladora consumada y experta en las artes sociales.

Motivaciones y Tácticas: Seducir, maniobrar, conseguir mecenazgo.

Dificultad: 13 | Umbrales: 7 / 13 | PG: 3 | Estrés: 4
ATQ: -3 | Daga: Cuerpo a Cuerpo | 1d4+3 físico

Experiencia: Manipulación +3, Socialité +3

RASGOS

Mirada Abrasadora – Reacción: Cuando un PJ en alcance Cercano hace una tirada de Presencia, puedes marcar 1 Estrés para lanzar una mirada penetrante hacia el resultado. En caso de fallo, el objetivo debe marcar 2 de Estrés y queda Vulnerable hasta que termine la escena o tenga éxito en una acción social contra la Cortesana. En caso de éxito, marca 1 de Estrés igualmente.

CALAVERA DEL CAOS

Rango 2 — A Distancia

Un cráneo humanoide flotante animado por magia centelleante.
Motivaciones y Tácticas: reírse, consumir magia, servir a su creador

Dificultad: 15 | Umbrales: 8/16 | PG: 5 | Estrés: 4
ATQ: +2 | Ráfaga de Energía: Cercano | 2d8+3 mágico

RASGOS

Levitación – Pasiva: Flota a unos palmos del suelo. No puede quedar Restringido.

Resguardos – Pasiva: Resistencia al daño mágico.

Explosión Mágica – Acción: Marca 1 Estrés para atacar a todos los objetivos en alcance Cercano. Los objetivos contra los que el cráneo tiene éxito reciben 2d6+4 de daño mágico.

Drenaje Mágico – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para atacar a un PJ con la característica de Lanzamiento de Conjuros a alcance Muy Cercano. Si impacta, ese PJ marca 1d4 de Estrés y la Calavera se cura esa misma cantidad. Además, si tiene éxito, puede recibir el foco inmediatamente otra vez.

COLMILLO DEL CULTO

Rango 2 — Acechador

Un asesino profesional convertido en fanático del culto.
Motivaciones y Tácticas: Capturar sacrificios, aislar a la presa, ascender en el culto.

Dificultad: 15 | Umbrales: 9 / 17 | PG: 4 | Estrés: 4
ATQ: +2 | Cuchillo Largo: Cuerpo a Cuerpo | 2d8+4 físico

RASGOS

Abrazo de la Sombra – Pasiva: El Colmillo puede trepar y caminar por superficies verticales. Puede marcar 1 punto de Estrés para moverse de una sombra a otra dentro de alcance Lejano.

A por el Rezagado – Acción: Marca 1 punto de Estrés para obligar a un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo a realizar una Tirada de Reacción de Instinto. En caso de fallo, marca 2 de Estrés y es teletransportado junto con el Colmillo a una sombra en alcance Lejano, quedando temporalmente Vulnerable. Con éxito, el objetivo debe marcar 1 de Estrés.

INICIADO DEL CULTO

Rango 2 — Esbirro

Un cultista de bajo rango, con túnicas simples y ansias de poder.

Motivaciones y Tácticas: Obedecer, obtener poder, buscar conocimiento prohibido.

Dificultad: 13 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ: +0 | Daga Ritual: Cuerpo a Cuerpo | 5 físico

RASGOS

Esbirro (6) – Pasiva: El Iniciado es derrotado al recibir cualquier daño. Por cada 6 puntos de daño que un PJ inflige al Iniciado, derrota a un Esbirro adicional en el rango que el ataque alcanzaría con éxito.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y poner en foco a todos los Iniciados en alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 5 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total. Suma el daño total.

ADEPTO DEL CULTO

Rango 2 — Apoyo

Un mago experimentada que maneja la sombra y el miedo.
Motivaciones y Tácticas: Ganarse el favor, obstaculizar enemigos, descubrir secretos.

Dificultad: 14 | Umbrales: 9 / 18 | PG: 4 | Estrés: 6
ATQ: +2 | Vara Rúnica: Lejano | 2d4+3 mágico

Experiencia: Conocimiento de los Caídos +2, Rituales +2

RASGOS

Estallido Enervante – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para hacer un ataque estándar contra un objetivo en rango. Con éxito, el objetivo debe marcar 1 de Estrés.

Sudario de los Caídos – Acción: Marca 1 Estrés para envolver a un aliado en alcance Cercano en un Sudario de Protección hasta que la Adepto marque su último PG. Mientras está Protegido, el aliado tiene resistencia a todo daño.

Grilletes de Sombra – Acción: Gasta 1 punto de Miedo y elige un punto en alcance Lejano. Todos los objetivos en alcance Cercano de ese punto quedan Restringidos por cadenas de humo hasta que se liberen con una tirada de Fuerza o Instinto exitosa. Un objetivo Restringido por esta habilidad debe gastar una Esperanza para hacer una tirada de acción.

El Miedo es Combustible – Reacción: Dos veces por escena, cuando un PJ falla una tirada con Miedo, puedes limpiar 1 Estrés.

ANGUILAS ELÉCTRICAS

Rango 2 — Horda (2/PG)

Un enjambre de anguilas que rodean y electrocutan.

Motivaciones y Tácticas: Evitar depredadores mayores, electrocutar a sus presas, despedazar.

Dificultad: 14 | Umbrales: 10 / 20 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ: +0 | Mordisco Eléctrico: Cuerpo a Cuerpo | 2d6+4 físico

RASGOS

Horda (2d4+1) – Pasiva: Cuando las Anguilas han marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge 2d4+1 de daño físico.

Descarga Paralizante – Acción: Marca 1 punto de Estrés para realizar un ataque estándar contra todos los objetivos en alcance Muy Cercano. Ganas 1 punto de Miedo por cada objetivo que marque PG.

SOLDADO DE ÉLITE

Rango 2 — Estándar

Un escudero con armadura o plebeyo veterano en busca de ascenso.

Motivaciones y Tácticas: Ganar gloria, mantener el orden, forjar alianzas.

Dificultad: 15 | Umbrales: 9 / 18 | PG: 4 | Estrés: 3
ATQ: +1 | Lanza: Muy Cercano | 2d8+4 físico

RASGOS

Reforzar – Acción: Marca 1 punto de Estrés para moverte a alcance Cuerpo a Cuerpo de un aliado y realizar un ataque estándar contra un objetivo en alcance Muy Cercano. Con éxito, infinges 2d10+2 de daño físico y el aliado puede limpiar 1 punto de Estrés.

Lealtad del Vasallo – Reacción: Cuando el Soldado esté en alcance Muy Cercano de un caballero u otro noble que fuese a recibir daño, puedes marcar 1 punto de Estrés para moverte a alcance Cuerpo a Cuerpo y recibir tú ese daño en su lugar.

MANADA DE SABUESOS DEMONÍACOS

Rango 2 — Horda (1/PG)

Sabuesos antinaturales iluminados desde dentro por fuego infernal.
Motivaciones y Tácticas: Provocar miedo, devorar carne, complacer a sus amos.

Dificultad: 15 | Umbrales: 11 / 23 | PG: 6 | Estrés: 3
ATQ: +0 | **Garras y Colmillos:** Cuerpo a Cuerpo | 2d8+2 físico

Experiencia: Rastro +3

RASGOS

Horda (2d4+1) – Pasiva: Cuando la Manada ha marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge **2d4+1** de daño físico.

Aullido Aterrador – Acción: Marca 1 Estrés para hacer que todos los objetivos en alcance Muy Cercano pierdan una Esperanza. Si no pueden perder Esperanza, deben marcar 2 de Estrés.

Impulso – Reacción: Cuando la Manada logra un ataque con éxito contra un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

MAESTRO DE BESTIAS GIGANTE

Rango 2 — Líder

Un guerrero con látigo y arco largo, vestido con cuero y escoltado por bestias.

Motivaciones y Tácticas: Dar órdenes, ganarse la vida, maniobrar, inmovilizar, proteger a sus animales.

Dificultad: 16 | Umbrales: 12 / 24 | PG: 6 | Estrés: 5
ATQ: +2 | **Arco Largo:** Lejano | 2d8+4 físico

Experiencia: Trato con Animales +3

RASGOS

Dos como Uno – Pasiva: Cuando el Maestro de Bestias recibe el foco, también puedes poner en foco a un adversario animal de Rango 1 bajo su control.

Flecha de Inmovilización – Acción: Realiza un ataque estándar contra un objetivo. Con éxito, puedes **marcar 1 punto de Estrés** para clavarlo contra una superficie cercana. El objetivo queda *Restringido* hasta que se libere con una tirada de Sutileza o Fuerza exitosa.

Compañero Letal – Acción: Dos veces por escena, invoca un Oso, un Lobo Terrible u otro adversario animal de Rango 1 bajo el control del Maestro de Bestias. El adversario aparece en alcance Cercano y se le pone en foco de inmediato.

FORZUDO GIGANTE

Rango 2 — Golpeador

Un gigante especialmente musculoso que empuña un martillo de guerra más grande que una persona.

Motivaciones y Tácticas: Ganarse la vida, abrumar, *embestir*, derribar.

Dificultad: 15 | Umbrales: 14 / 28 | PG: 7 | Estrés: 4
ATQ: +2 | **Martillo de Guerra:** Muy Cercano | 2d12+3 físico

Experiencia: Intrusión +2

RASGOS

Ariete – Acción: Marca 1 punto de Estrés para hacer que el Forzudo cargue contra un objeto inanimado en alcance Cercano que sea razonable destruir (como una pared, un carro o un puesto de mercado) y lo destruye. Todos los objetivos en alcance Muy Cercano deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad o sufrir **2d4+3** de daño físico por esquivirlas.

Represalia Sangrienta – Reacción: Cuando el Forzudo marca 2 o más PG por un ataque en alcance Muy Cercano, puede realizar un ataque estándar contra el atacante. Con éxito, infinge **2d6+15** de daño físico en lugar de su daño habitual.

Impulso – Reacción: Cuando el Forzudo acierta un ataque contra un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

EXPERIMENTO FALLIDO

Rango 2 — Estándar

Un experimento mágico nigromántico que ha salido mal, resultando en una criatura deformada y torpe.

Motivaciones y Tácticas: Devorar, cazar, rastrear.

Dificultad: 13 | Umbrales: 12 / 23 | PG: 3 | Estrés: 3
ATQ: +1 | **Mandíbulas y Garras:** Cuerpo a Cuerpo | 2d6+5 físico

Experiencia: Copión +3

RASGOS

Fortaleza Deformada – Pasiva: El Experimento es resistente al daño físico.

Abrumar – Pasiva: Cuando un objetivo atacado por el Experimento tiene otros adversarios en alcance Muy Cercano, el Experimento infinge daño doble.

Zancada Tambaleante – Acción: Marca 1 punto de Estrés para poner al Experimento en foco como un movimiento adicional del DJ sin gastar Miedo.

ÁGUILA GIGANTE

Rango 2 — Acechador

Un ave de presa gigante con garras manchadas de sangre.

Motivaciones y Tácticas: Cazar presas, mantenerse en movimiento, atacar con decisión.

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 19 | PG: 4 | Estrés: 4
ATQ: +1 | **Garras y Pico:** Muy Cercano | 2d6+3 físico

RASGOS

Vuelo – Pasiva: Mientras esté volando, el Águila gana un +3 a su Dificultad.

Picado Letal – Acción: Marca 1 punto de Estrés para atacar a un objetivo en alcance Lejano. Con éxito, infinge **2d10+2** de daño físico y derriba al objetivo, haciéndolo *Vulnerable* hasta su próxima acción.

Despegue – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo en alcance Muy Cercano. Con éxito, infinge **2d4+3** de daño físico y el objetivo debe superar una Tirada de Reacción de Agilidad o quedar *Restringido* temporalmente en las garras del Águila. Si queda *Restringido*, el Águila asciende inmediatamente a alcance Muy Lejano llevando al objetivo.

Caida Mortal – Acción: Mientras esté volando, el Águila puede soltar a un objetivo que esté sosteniendo. Al caer, el objetivo deja de estar *Restringido*. Si su caída no es detenida durante la próxima acción de los PJs, recibe 2d20 de daño físico al impactar.

RECLUTA GIGANTE

Rango 2 — Esbirro

Un combatiente gigante con armadura prestada.

Motivaciones y Tácticas: Golpear, ganarse la vida, abrumar, aterrizar.

Dificultad: 13 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 2
ATQ: +1 | **Martillo de Guerra:** Muy Cercano | 5 físico

RASGOS

Esbirro (7) – Pasiva: El Recluta es derrotado al recibir cualquier daño. Por cada 7 puntos de daño que un PJ inflige al Recluta, derrota a un Esbirro adicional dentro del alcance al que el ataque pudiera haber afectado.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y poner en foco a todos los Reclutas Gigantes en alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infingen 5 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total. Suma el daño total.

GORONA

Rango 2 — Solo

Un humanoide escamoso con cabeza de serpientes y un arco dorado, enfurecida por la ruptura de su paz.

Motivaciones y Tácticas: Acorralar, golpear y huir, petrificar, buscar venganza

Dificultad: 15 | Umbrales: 13 / 25 | PG: 9 | Estrés: 3
ATQ: +4 | Arco Corto Solar: Lejano | 2d20+3 mágico

Experiencia: Sigilo +3

RASGOS

Implacable (2) - Pasiva: La Gorgona puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Flechas de Sol Ardiente - Pasiva: Cuando la Gorgona realiza un ataque estándar con éxito, el objetivo Brilla hasta el final de la escena y no puede ocultarse. Las tiradas de ataque contra un objetivo que Brilla tienen ventaja.

Corona de Serpientes - Acción: Realiza una tirada de ataque contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo usando las serpientes protectoras de la Gorgona. Con éxito, marca 1 punto de Estrés para infligir 2d10+4 de daño físico, y el objetivo debe marcar 1 de Estrés.

Mirada Petrificante - Reacción: Cuando la Gorgona recibe daño por un ataque en alcance Cercano, puedes gastar 1 punto de Miedo para forzar al atacante a realizar una Tirada de Reacción de Instinto. Con fallo, comienza a petrificarse, marca 1 PG y comienza una Cuenta Atrás de Petrificación (4). Esta cuenta atrás se reduce cada vez que la Gorgona es atacada. Cuando se activa, el objetivo debe realizar un movimiento de muerte. Si la Gorgona es derrotada, todas las cuentas atrás de petrificación terminan.

Impulso - Reacción: Cuando la Gorgona realiza un ataque exitoso contra un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

LUCIMOSCA JUVENIL

Rango 2 — Solo

Un insecto del tamaño de un caballo, con escamas iridiscentes y alas cristalinas que se mueve más rápido de lo que el ojo puede seguir.

Motivaciones y Tácticas: Recolectar objetos brillantes, cazar, abalanzarse.

Dificultad: 14 | Umbrales: 13 / 26 | PG: 10 | Estrés: 5
ATQ: +3 | Corte de Alas: Muy Cercano | 2d10+4 físico

RASGOS

Implacable (3) - Pasiva: La Lucimosca puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Precisión Inigualable - Pasiva: Antes de hacer un ataque, lanza 1d6. Si el resultado es 4 o más, la Evasión del objetivo se reduce a la mitad contra ese ataque.

Danza Mental - Acción: Marca 1 punto de Estrés para crear un despliegue mágico deslumbrante que atrapa las mentes de los enemigos cercanos. Todos los objetivos en alcance Cercano deben hacer una Tirada de Reacción de Instinto. Por cada fallo, ganas 1 punto de Miedo y el Lucimosca conoce un Miedo del objetivo.

Aliento Alucinógeno - Reacción: Cuenta Atrás (Bucle 1d6). Al recibir daño por primera vez, activa la cuenta atrás.

Cuando se activa, el Lucimosca exhala un gas alucinógeno sobre todos los objetivos frente a él hasta alcance Lejano. Los objetivos deben superar una Tirada de Reacción de Instinto o sufrir alucinaciones de sus peores miedos. Los que tengan Miedos conocidos por el Lucimosca tiran con desventaja. Si fallan, deben marcar 1 de Estrés y perder 1 punto de Esperanza.

CABALLERO DEL REINO

Rango 2 — Líder

Un soldado condecorado, armado con armadura pesada y montado en un corcel imponente.

Motivaciones y Tácticas: Arrollar, buscar gloria, demostrar dominio.

Dificultad: 15 | Umbrales: 13 / 26 | PG: 6 | Estrés: 4
ATQ: +4 | Espada Larga: Cuerpo a Cuerpo | 2d10+4 físico

Experiencia: Conocimiento Ancestral +3, Alta Sociedad +2, Tácticas +2

RASGOS

Caballero - Pasiva: Mientras esté montado, el Caballero gana un +2 a su Dificultad. Cuando recibe daño Grave, cae del caballo y pierde este beneficio hasta que sea enfocado nuevamente.

Armadura Pesada - Pasiva: Cuando el Caballero recibe daño físico, reduce el daño en 3 puntos.

Carga de Caballería - Acción: Si está montado, se mueve hasta alcance Lejano y realiza un ataque estándar contra un objetivo. Con éxito, infinge 2d8+4 de daño físico y el objetivo debe marcar 1 de Estrés.

¡Por el Reino! - Acción: Marca 1 punto de Estrés para enfocar a 1d4+1 aliados. Los ataques que estos aliados realicen mientras estén enfocados de esta forma infligen la mitad del daño normal.

LADRÓN ENMASCARADO

Rango 2 — Acechador

Un ladrón astuto, ágil y con gusto por el drama.

Motivaciones y Tácticas: Evadir, ocultarse, robar, lucrarse.

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 17 | PG: 4 | Estrés: 5
ATQ: +3 | Sable Curvo: Cuerpo a Cuerpo | 2d8+3 físico

Experiencia: Acrobacias +3

RASGOS

Manos Rápidas - Acción: Realiza un ataque contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, infinge 1d8+2 de daño físico y el Ladrón roba un objeto o consumible del inventario del objetivo.

Plan de Escape - Acción: Marca 1 punto de Estrés para revelar una trampa colocada previamente en cualquier lugar del campo de batalla. Todos los objetivos en alcance Muy Cercano a la trampa deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad (13) o serán derribados y colgados boca abajo. Quedarán Restringidos y Vulnerables hasta que se liberen con una Tirada de Sutileza o Fuerza (13).

BARÓN MERCANTE

Rango 2 — Social

Un comerciante consumado con una vasta red de operaciones bajo su mando.

Motivaciones y tácticas: abusar del poder, reunir recursos, movilizar esbirros

Dificultad: 15 | Umbrales: 9 / 19 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ: -2 | Ropera: Cuerpo a Cuerpo | 1d6+2 físico

Experiencia: Nobleza +2, Comercio +2

RASGOS

Todo el Mundo Tiene un Precio - Acción: Gasta 1 punto de Miedo para ofrecer al objetivo un trato peligroso a cambio de algo que desean o necesitan. Si se usa contra un PJ, este debe superar una Tirada de Reacción de Presencia (17). Con fallo, deben marcar 2 de Estrés o aceptar el trato.

Los Mejores Matones que el Dinero Puede Comprar - Acción: Una vez por escena, marca 1 punto de Estrés para invocar a 1d4+1 adversarios de Rango 1, que aparecen en alcance Lejano para hacer cumplir la voluntad del Barón.

MINOTAURO DESTRUCTOR

Rango 2 — Golpeador

Un fírbol gigantesco de cabeza de toro y temperamento explosivo.
Motivaciones y Tácticas: Devorar, embestir, orientarse, dominar, perseguir.

Dificultad: 16 | Umbrales: 14 / 27 | PG: 7 | Estrés: 5
ATQ: +2 | Hacha de Batalla: Muy Cercano | 2d8+5 físico

Experiencia: Orientación +2

RASGOS

Impulso Ascendente – Pasiva: Debes gastar 1 punto de Miedo para enfocar al Minotauro. Mientras tenga el foco, puede realizar su ataque estándar contra todos los objetivos en alcance.

Toro en Carga – Acción: Marca 1 punto de Estrés para cargar a través de un grupo dentro de alcance Cercano y hacer un ataque contra todos los objetivos en su trayectoria. Los objetivos alcanzados reciben 2d6+8 de daño físico y son empujados hasta alcance Muy Lejano. Si un objetivo choca contra un objeto sólido o contra otra criatura, recibe 1d6 de daño adicional (combina el daño).

Embiste con los Cuernos – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo en alcance Muy Cercano, moviendo al Minotauro a alcance Cuerpo a Cuerpo del mismo. Con éxito, infinge 2d8 de daño físico directo.

CAZADOR MORTAL

Rango 2 — Líder

Una figura no muerta con un abrigo de cuero grueso, mirada penetrante y una crueldad casual.

Motivaciones y Tácticas: Devorar, cazar, rastrear.

Dificultad: 16 | Umbrales: 15 / 27 | PG: 6 | Estrés: 4
ATQ: +5 | Desgarrar la Carne: Muy Cercano | 2d12+1 físico

Experiencia: Sabueso +3

RASGOS

Terrorífico – Pasiva: Cuando el Cazador acierta un ataque, todos los PJ en alcance Lejano pierden 1 Esperanza y tú ganas 1 Miedo.

Maleficio de Muerte – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para maldecir a un objetivo en alcance Muy Cercano con una Traba de Muerte hasta el final de la escena. Los ataques del Cazador contra un objetivo con Traba de Muerte infligen daño directo. Solo puede mantener una a la vez.

Muerte Inevitable – Acción: Marca 1 punto de Estrés para enfocar a 1d4 aliados. Los ataques que estos aliados realicen mientras estén enfocados de esta forma infligen la mitad del daño normal.

Masacre – Reacción: Cuenta Regresiva (bucle 1d6). Cuando el Cazador es enfocado por primera vez, activa la cuenta. Al activarse, el Cazador se desplaza en línea recta hasta un punto en alcance Lejano y ataca a todos los objetivos en su camino. Con éxito, infinge 2d8+2 de daño físico.

CONSEJERO REAL

Rango 2 — Social

Un cortesano de alto rango con acceso directo a la nobleza local.
Motivaciones y Tácticas: Ganarse el favor, fabricar pruebas, conspirar.

Dificultad: 14 | Umbrales: 8 / 15 | PG: 3 | Estrés: 3
ATQ: -3 | Varita: Lejano | 1d4+3 físico

Experiencia: Administración +3, Cortesano +3

RASGOS

Réplicas Demoledoras – Pasiva: Un PJ que saque menos de 17 en una tirada de acción dirigida al Consejero debe marcar 1 de Estrés.

Susurros Influyentes – Acción: Marca 1 punto de Estrés para influenciar a un PNJ en alcance Cuerpo a Cuerpo con palabras en voz baja. La opinión del objetivo sobre un tema se alinea con la del Consejero, salvo que contradiga directamente sus motivaciones.

Cabeza de Turco – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para convencer a una multitud o figura notable de que una persona o grupo es responsable de un problema. El objetivo se vuelve hostil hacia el chivo expiatorio hasta que se le convenza de su inocencia con una Tirada de Presencia (17).

GUARDIÁN DE LOS SECRETOS

Rango 2 — Líder

Una figura clandestina con conexión directa a los Dioses Caídos.
Motivaciones y Tácticas: Acumular poder, conspirar, asumir el mando.

Dificultad: 16 | Umbrales: 13 / 26 | PG: 7 | Estrés: 4
ATQ: +3 | Bastón con Símbolos: Lejano | 2d12 mágico

Experiencia: Coacción +2, Conocimiento Caído +2

RASGOS

Aprovecha tu Momento – Acción: Gasta 2 puntos de Miedo para enfocar a 1d4 aliados. Los ataques que estos aliados realicen mientras estén enfocados de esta forma infligen la mitad del daño normal.

La Voluntad de Nuestro Amo – Reacción: Cuando enfocas a un aliado en alcance Lejano, puedes marcar 1 punto de Estrés para ganar 1 punto de Miedo.

Ritual de Invocación – Reacción: Cuenta Regresiva (6). Al ser enfocado por primera vez, activa la cuenta. Cuando marque PG, aumenta la cuenta en esa cantidad. Al activarse, invoca un Demónio Menor que aparece en alcance Cercano.

Sabuesos Caídos – Reacción: Una vez por escena, cuando el Guardián de Secretos marca 2 PG o más, puedes **marcar 1 punto de Estrés** para invocar una Manada de Sabuesos Demoníacos en alcance Cercano, que es inmediatamente enfocada.

TIBURÓN

Rango 2 — Golpeador

Un gran depredador acuático, siempre en movimiento.

Motivaciones y Tácticas: Detectar sangre, aislar a la presa, atacar al débil.

Dificultad: 14 | Umbrales: 14 / 28 | PG: 7 | Estrés: 3

ATQ: +2 | Mandíbula Dentada: Muy Cercano | 2d12+1 físico

Experiencia: Olfato +3

RASGOS

Aterrador — Pasiva: Cuando el Tiburón realiza un ataque con éxito, todos los PJs en alcance Lejano pierden 1 Esperanza y tú ganas 1 punto de Miedo.

Mordisco Desgarrador — Pasiva: Si el ataque tiene éxito, el objetivo debe marcar una Casilla de Armadura sin obtener sus beneficios. Si no puede marcar una Casilla de Armadura, debe marcar 1 PG adicional.

Sangre en el Agua — Reacción: Cuando una criatura en alcance Cercano recibe daño de otro adversario, puedes marcar 1 de Estrés para enfocar inmediatamente al Tiburón, moverlo a alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo y realizar un ataque estándar.

SIRENA

Rango 2 — Acechador

Una criatura mitad pez con escamas brillantes y una voz irresistible.

Motivaciones y Tácticas: Devorar, atraer presas, someter con su canto.

Dificultad: 14 | Umbrales: 9 / 18 | PG: 5 | Estrés: 3

ATQ: +2 | Mordisco de Mandíbula Extendida: Cuerpo a Cuerpo | 2d6+3 físico

Experiencia: Repertorio de Canciones +3

RASGOS

Público Cautivo — Pasiva: Si la Sirena realiza un ataque estándar contra un objetivo Embelesado por su canto, infinge 2d10+1 de daño en lugar del daño estándar.

Canto Embelesador — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para cantar una melodía que afecta a todos los objetivos en alcance Cercano. Los objetivos deben superar una Tirada de Reacción de Instinto o quedar Embelesados hasta que marquen 2 de Estrés. Otras Sirenas en alcance Cercano al objetivo pueden marcar 1 de Estrés para aumentar en +1 la Dificultad de la tirada. Mientras estén Embelesados, los objetivos no pueden actuar y son Vulnerables.

ARQUERO ESPECTRAL

Rango 2 — A Distancia

Un guerrero fantasmal con un arco etéreo, incapaz de descansar mientras su protegido siga en peligro.

Motivaciones y Tácticas: Atravesar objetos sólidos, evitar el combate directo, repetir antiguas batallas.

Dificultad: 13 | Umbrales: 6 / 14 | PG: 3 | Estrés: 3

ATQ: +3 | Arco Largo: Lejano | 2d10+2 físico

Experiencia: Conocimiento Antiguo +2

RASGOS

Fantasma — Pasiva: El Arquero tiene resistencia al daño físico.

Atravesar — Pasiva: Puedes marcar 1 de Estrés para moverte hasta alcance Cercano a través de objetos sólidos.

Elegir el Blanco — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para atacar a un PJ que esté en alcance Lejano y a alcance Muy Cercano de al menos otros dos PJs. Con éxito, infinge 2d8+12 de daño físico.

CAPITÁN ESPECTRAL

Rango 2 — Líder

Un comandante fantasmal que sigue liderando a sus tropas más allá de la muerte.

Motivaciones y Tácticas: Atravesar objetos sólidos, reunir tropas, repetir antiguas batallas.

Dificultad: 16 | Umbrales: 13 / 26 | PG: 6 | Estrés: 4

ATQ: +3 | Arco Largo: Lejano | 2d10+3 físico

Experiencia: Conocimiento Antiguo +3

RASGOS

Fantasma — Pasiva: El Capitán tiene resistencia al daño físico.

Atravesar — Pasiva: Puedes marcar 1 de Estrés para moverte hasta alcance Cercano a través de objetos sólidos.

Batalla Eterna — Acción: Gasta 2 puntos de Miedo para devolver al combate hasta 1d4+1 aliados espirituales derrotados, reapareciendo en los puntos donde fueron invocados originalmente (sin PG ni Estrés marcados).

Mantener la posición! — Reacción: Cuando aliados espirituales del Capitán deban hacer una Tirada de Reacción, puedes marcar 1 de Estrés para otorgarles +2 a la tirada.

Impetu — Reacción: Cuando el Capitán infinge daño a un PJ con un ataque exitoso, ganas 1 punto de Miedo.

GUARDIÁN ESPECTRAL

Rango 2 — Estándar

Un guerrero fantasmal armado con lanzas y espadas, atado a su deber.

Motivaciones y Tácticas: Atravesar objetos sólidos, proteger tesoros, revivir antiguas batallas.

Dificultad: 15 | Umbrales: 7 / 15 | PG: 4 | Estrés: 3

ATQ: +1 | Lanza: Muy Cercano | 2d8+1 físico

Experiencia: Conocimiento Antiguo +2

RASGOS

Fantasma — Pasiva: El Guardián tiene resistencia al daño físico.

Atravesar — Pasiva: Puedes marcar 1 de Estrés para moverte hasta alcance Cercano a través de objetos sólidos.

Espada Funeraria — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para atacar a un objetivo en alcance Muy Cercano. Con éxito, infinge 2d10+6 de daño físico y el objetivo marca 1 Estrés.

ESPÍA

Rango 2 — Social

Un agente de espionaje experto con talento para estar en el lugar justo y oír lo que no debe.

Motivaciones y Tácticas: Escapar, disfrazarse, escuchar conversaciones

Dificultad: 15 | Umbrales: 8 / 17 | PG: 4 | Estrés: 3

ATQ: -2 | Daga: Cuerpo a Cuerpo | 2d6+3 físico

Experiencia: Espionaje +3

RASGOS

Recolección de Secretos — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para describir cómo el Espía conoce un secreto de un PJ presente en la escena.

Mosca en la Pared — Reacción: Cuando un PJ o grupo discuta algo sensible, puedes marcar 1 de Estrés para revelar que el Espía está presente, observando. Si el Espía escapa de la escena para informar, ganas 1d4 puntos de Miedo.

ESPECTRO PÉTREO

Rango 2 — Acechador

Un cazador silencioso, como un puma de montaña, con cuerpo de piedra gris pizarra.

Motivaciones y Tácticas: Defender su territorio, aislar presas, acechar.

Dificultad: 13 | Umbrales: 11 / 22 | PG: 6 | Estrés: 3

ATQ: +3 | Mordisco y Garras: Cuerpo a Cuerpo | 2d8+6 físico

Experiencia: Sentido de la Piedra +3

RASGOS

Caminapiedras — Pasiva: Puede moverse por piedra o tierra como si fuera aire. Mientras esté dentro de piedra o tierra, está Oculto y es inmune al daño.

Emboscada Rocosa — Acción: Si está Oculto, marca 1 de Estrés para lanzarse al alcance Cuerpo a Cuerpo de un objetivo a alcance Muy Cercano. El objetivo debe superar una Tirada de Reacción de Agilidad o Instinto (15) o sufre 2d8 de daño físico y queda Restringido temporalmente.

Rugido de Avalanche — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para rugir dentro de una cueva y provocar un derrumbe. Todos los objetivos en alcance Cercano deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad (14). Quienes fallen sufren 2d10 de daño físico. La zona queda inaccesible hasta superar un Conteo de Progreso (8).

Ímpetu — Reacción: Cuando infinge daño con éxito a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

MAGO DE GUERRA

Rango 2 — A Distancia

Un mago endurecido por la batalla y entrenado en magia destructiva.

Motivaciones y Tácticas: Desarrollar nuevos conjuros, buscar poder, romper formaciones.

Dificultad: 16 | Umbrales: 11 / 23 | PG: 5 | Estrés: 6

ATQ: +4 | Bastón: Lejano | 2d10+4 mágico

Experiencia: Conocimiento Mágico +2, Estrategia +2

RASGOS

Teletransporte de Combate — Pasiva: Antes o después de un ataque estándar, puedes marcar 1 de Estrés para teletransportarte hasta un punto en alcance Lejano.

Recargar Esfera de Protección — Acción: Marca 1 de Estrés para volver a habilitar tu reacción «Esfera de Protección».

Erupción — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un punto en alcance Lejano. Una zona en alcance Muy Cercano a ese punto se convierte en terreno intransitable. Todos en esa área hacen una Tirada de Reacción de Agilidad (14). Si fallan, sufren 2d10 de daño físico y son lanzados fuera del área. Si aciertan, sufren la mitad de daño y no se mueven.

Artillería Arcana — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para lanzar una lluvia de proyectiles mágicos sobre todos los objetivos de la escena. Todos deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben 2d12 de daño mágico. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Esfera de Protección — Reacción: Cuando recibas daño de un ataque en alcance Cercano, infinge 2d6 de daño mágico al atacante. Esta reacción no puede volver a usarse hasta que el Mago la recargue con su acción «Recargar Esfera de Protección».

ADVERSARIOS DE RANGO 3 (NIVELES 5-7)

LUCIMOSCA ADULTA

Rango 3 — Solo

Un insecto alado del tamaño de una casa, con escamas iridiscentes y alas que se mueven demasiado rápido para seguirlas.

Motivaciones y Tácticas: Recolectar objetos brillantes, cazar, anidar, abalanzarse.

Dificultad: 17 | Umbrales: 20 / 35 | PG: 12 | Estrés: 6

ATQ: +3 | Corte de Ala: Muy Cercano | 3d20 físico

RASGOS

Implacable (4) — Pasiva: Puede ser enfocado hasta cuatro veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Nunca Falla — Pasiva: Cuando ataca, la Evasión del objetivo se reduce a la mitad.

Vuelo Letal — Pasiva: Mientras vuela, puede moverse hasta alcance Lejano antes de actuar.

Torbellino — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para girar sobre sí mismo y atacar a todos los objetivos en alcance Muy Cercano. Los objetivos golpeados reciben 3d8 de daño físico directo.

Danza Mental — Acción: Marca 1 punto de Estrés para crear un despliegue mágico deslumbrante que atrapa las mentes de los enemigos cercanos. Todos los objetivos en alcance Cercano deben hacer una Tirada de Reacción de Instinto. Por cada fallo, ganas 1 punto de Miedo y la Lucimosca conoce un Miedo del objetivo.

Aliento Alucinógeno — Acción: Cuenta atrás (Bucle 1d6). Se activa al recibir daño por primera vez. Al desencadenarse, exhala gas alucinógeno sobre todos los objetivos frente a él hasta alcance Lejano. Los objetivos deben hacer una Tirada de Reacción de Instinto o serán atormentados por alucinaciones aterradoras. Los que tengan Miedos conocidos por la Lucimosca tiran con desventaja. Si fallan, pierden 2 de Esperanza y sufren 3d8+3 de daño mágico directo.

Reflejos Inhumanos — Reacción: Al recibir daño desde alcance Cercano, puedes marcar 1 de Estrés para recibir la mitad del daño.

DEMONIO DE LA AVARICIA

Rango 3 — Apoyo

Una monstruosidad de porte regio, envuelta en una capa, con cuernos circulares adornados con tesoros.

Motivaciones y tácticas: consumir, alimentar la codicia, sembrar la discordia.

Dificultad: 17 | Umbrales: 15/29 | PG: 6 | Estrés: 5

ATQ: +2 | Fauce Hambriona: Cuerpo a Cuerpo | 3d6+5 mag

Experiencia: Manipulación +3

RASGOS

El Dinero Habla — Pasiva: Los ataques contra el Demonio se hacen con desventaja a menos que el atacante gaste un puñado de oro. Este Demonio empieza con tantos puñados como PJ haya. Cuando un objetivo marque PG por el ataque estándar del Demonio, puede gastar puñados de oro en su lugar (1 por cada PG). Por cada puñado de oro gastado así, añade otro puñado al Demonio.

Los Números Siempre Deben Subir — Pasiva: Añade un bonificador a las tiradas de ataque del Demonio igual al número de puñados de oro que tenga.

El Dinero Es Tiempo — Acción: Gasta 3 puñados de oro (o 1 punto de Miedo) para enfocar a 1d4+1 aliados.

DEMONIO DE LA DESPERACIÓN

Rango 3 — Acechador

Una criatura demoníaca encapuchada con extremidades alargadas y sombras que gotean de su cuerpo.

Motivaciones y Tácticas: contagiar el miedo, moverse en las sombras, minar la determinación.

Dificultad: 17 | Umbrales: 18/35 | PG: 6 | Estrés: 5

ATQ: +3 | Rayo de Miasma: Lejano | 3d6+1 mag

Experiencia: Manipulación +3

RASGOS

Abismos de Desesperación – Pasiva: El Demonio infinge daño doble a los PJ que tienen 0 de Esperanza.

Tu Lucha Es Inútil – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para abatir los ánimos de todos los PJ en alcance Lejano. Todos los objetivos reemplazan su Dado de Esperanza por un d8 hasta que tengan éxito con Esperanza o descansen.

Tus Amigos Te Fallarán – Reacción: Cuando un PJ falla con Miedo, puedes marcar 1 de Estrés para hacer que todos los PJ en alcance Cercano pierdan 1 punto de Esperanza.

Impulso – Reacción: Cuando el Demonio infinge con éxito daño a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

DEMONIO DE LA SOBERBIA

Rango 3 — Líder

Un demonio de belleza perfecta y crueldad infinita, con lanza reluciente y túnicas elegantes.

Motivaciones y tácticas: condescender, proclamar la victoria antes de tiempo, demostrar superioridad.

Dificultad: 18 | Umbrales: 18/36 | PG: 7 | Estrés: 5

ATQ: +4 | Lanza Perfecta: Muy Cerca | 3d10 físico

Experiencia: Manipulación +2

RASGOS

Aterrador – Pasiva: Cuando el Demonio infinge daño con éxito, todos los PJ en alcance Lejano pierden 1 Esperanza y tú ganas 1 punto de Miedo.

Doble o Nada – Pasiva: Cuando un PJ en alcance Lejano falla una tirada, puede relanzar su Dado de Miedo y quedarse con el nuevo resultado. Si vuelve a fallar, marca 2 de Estrés y el Demonio limpia 1 de Estrés.

Habilidad Sin Igual – Acción: Marca 1 de Estrés para infiligr el daño del ataque estándar del Demonio a un objetivo en alcance Cercano.

La Raíz de la Maldad – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para enfocar a dos Demonios en alcance Lejano.

A Tu Lado No Son Nadie – Reacción: Cuando un PJ falla una tirada en alcance Cercano del Demonio, debe marcar 1 de Estrés.

DEMONIO DE LOS CELOS

Rango 3 — A Distancia

Una criatura caprichosa, de extremidades largas y deseos insaciables.

Motivaciones y Tácticas: apropiarse del éxito ajeno, arrebatar lo que no le pertenece, guardar rencor.

Dificultad: 17 | Umbrales: 17/30 | PG: 6 | Estrés: 6

ATQ: +4 | Asalto Psíquico: Lejano | 3d8+3 mag

Experiencia: Manipulación +3

RASGOS

Mente Desprotegida – Pasiva: El ataque estándar del Demonio infinge daño directo.

Ahora Me Toca a Mi – Reacción: Cuando el Demonio marca PG de un ataque, puedes gastar tantos puntos de Miedo como PG haya marcado el Demonio para que el atacante marque la misma cantidad de PG.

Rivalidad – Reacción: Cuando una criatura en alcance Cercano sufre daño de otro adversario, puedes marcar 1 de Estrés para añadir 1d4 al daño.

Lo Tuyo Es Mío – Reacción: Cuando un PJ en alcance Muy Cercano recibe daño Grave, puedes gastar 1 punto de Miedo para forzarle a realizar una Tirada de Reacción de Sutileza. Con fallo, el Demonio roba un objeto o consumible a su elección del inventario del objetivo.

DEMONIO DE LA IRA

Rango 3 — Golpeador

Un demonio gigantesco con puños del tamaño de rocas, impulsado por una rabia infinita.

Motivaciones y Tácticas: alimentar la cólera, impresionar a rivales, sembrar el caos.

Dificultad: 17 | Umbrales: 22/40 | PG: 7 | Estrés: 5

ATQ: +3 | Puños: Muy Cerca | 3d8+1 mag

Experiencia: Intimidación +2

RASGOS

Ira Inconrible – Pasiva: Los ataques del Demonio infingen daño directo.

Furia en la Sangre – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para hacer hervir la sangre de todos los PJ en alcance Lejano. Usan un d20 como Dado de Miedo hasta el final de la escena.

Represalia – Reacción: Cuando el Demonio sufre daño de un ataque en alcance Cercano, puedes marcar 1 de Estrés para hacer un ataque estándar contra el atacante.

Sangre y Almas – Reacción: Contador Decreciente(Bucle 6). Activa la primera vez que se realice un ataque a la vista del Demonio. Avanza un paso cada vez que un PJ realice una acción violenta. Al activarse, invoca 1d4 Demonios Menores, que aparecen en alcance Cercano.

MURCIÉLAGO TERRIBLE

Rango 3 — Acechador

Murciélagos de alas enormes, ferozmente leal a su amo vampírico.
Motivaciones y Tácticas: picado en picado, ocultarse, proteger al líder.

Dificultad: 14 | Umbrales: 16/30 | PG: 5 | Estrés: 3
ATQ: +2 | **Garras y Dientes:** Cuerpo a Cuerpo | 2d6+7 físico

Experiencia: Sed de Sangre +3

RASGOS

Volar – Pasiva: Mientras vuela, el Murciélagos gana un +3 a su Dificultad.

Chillido – Acción: Marca 1 de Estrés para lanzar un chillido agudo contra todos los objetivos frente al Murciélagos en alcance Lejano. Esos objetivos deben marcar 1d4 de Estrés.

Guardián – Reacción: Cuando un Vampiro aliado marca PG, puedes marcar 1 de Estrés para volar hasta alcance Cuerpo a Cuerpo del atacante y hacer un ataque con ventaja contra él. Con éxito, infinge 2d6+2 de daño físico.

DRÍADA

Rango 3 — Líder

Un espíritu del bosque con forma de árbol humanoide.

Motivaciones y tácticas: liderar, cultivar, expulsar, preservar el bosque.

Dificultad: 16 | Umbrales: 24/38 | PG: 8 | Estrés: 5
ATQ: +4 | **Arco de Tronco Caído:** Lejano | 3d10+1 físico

Experiencia: Conocimiento del Bosque +4

RASGOS

Maleza Espinosa – Acción: Marca 1 de Estrés para apuntar a un punto en alcance Lejano. Crea una zona de zarzas que cubre un área en alcance Cercano. Todos los objetivos dentro de esa área reciben 2d6+2 de daño físico al actuar. Un objetivo solo puede salir con una tirada de Sutilidad exitosa o infligiendo más de 20 de daño a la Dríada.

Brotes Nuevos – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para hacer crecer tres Esbirros Brotes de Árbol Viviente, que aparecen en alcance Cercano y toman el foco inmediatamente.

Todos Somos Uno – Reacción: Cuando un aliado muere en alcance Cercano, puedes gastar 1 punto de Miedo para limpiar 2 PG y 2 de Estrés, al regresar la fuerza vital del aliado caído al bosque.

CHISPA ELEMENTAL

Rango 3 — Esbirro

Una mota llameante de fuego elemental.

Motivaciones y tácticas: explotar, consumir, ganar masa.

Dificultad: 15 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ: +0 | **Estallidos de Fuego:** Cercano | 5 mag

RASGOS

Esbirro (9) – Pasiva: La Chispa es derrotada al recibir cualquier daño. Por cada 9 de daño que un PJ infinge a una Chispa, derrota un Esbirro adicional en alcance contra el que el ataque habría funcionado.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y enfocar a todas las Chispas Elementales en alcance Cercano a ese objetivo. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infingen 5 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total. Suma el daño total.

ELEMENTAL MAYOR DE TIERRA

Rango 3 — Golpeador

Una avalancha viviente de rocas y polvo, del tamaño de una casa.

Motivaciones y Tácticas: provocar aludes, derribar, machacar.

Dificultad: 17 | Umbrales: 22/40 | PG: 10 | Estrés: 4
ATQ: +7 | **Puño Rocoso:** Muy Cerca | 3d10+1 físico

RASGOS

Lento – Pasiva: Si enfocas al Elemental y no tiene contador, no puede actuar todavía. Coloca un contador y describe qué está preparando. Cuando lo enfocas y tiene contador, límpialo: ahora puede actuar.

Golpes Demoledores – Pasiva: Si impacta con éxito, el objetivo debe marcar una Casilla de Armadura sin recibir su beneficio (aunque puede seguir reduciendo daño). Si no puede marcar una Casilla de Armadura, debe marcar 1 PG adicional.

Objeto Inamovible – Pasiva: Un ataque que empujaría al Elemental lo mueve dos rangos menos (por ejemplo, Lejano se convierte en Muy Cercano). Reduce el daño físico recibido en 7.

Desprendimiento – Acción: Marca 1 de Estrés para crear un alud de rocas en el terreno frente al Elemental, en alcance Cercano. Todos los objetivos deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad (19). Con fallo, reciben 2d12+5 de daño físico y quedan Vulnerables hasta su próxima tirada con Esperanza. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Impulso – Reacción: Cuando el Elemental infinge con éxito daño a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

ELEMENTAL MAYOR DE AGUA

Rango 3 — Apoyo

Una ola viviente que arrasa con todo a su paso.

Motivaciones y tácticas: inundar, dispersar, ahogar.

Dificultad: 17 | Umbrales: 17/34 | PG: 5 | Estrés: 5
ATQ: +3 | **Ola Atronadora:** Muy Cerca | 3d4+1 mag

RASGOS

Chorro de Agua – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a un objetivo en alcance Muy Cercano. Con éxito, infinge 2d4+7 de daño físico y el objetivo tiene desventaja en su siguiente acción. Con fallo, el objetivo debe marcar 1 de Estrés.

Abrazo Ahogador – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para atacar a todos los objetivos en alcance Muy Cercano. A los que impacta, los Restringe y los vuelve Vulnerables mientras se ahogan. Pueden liberarse con una tirada de Fuerza o Instinto exitosa.

Marea Alta – Reacción: Cuando impacta con un ataque estándar, puedes marcar 1 de Estrés para empujar al objetivo a alcance Cercano.

GRAN MOCO VERDE

Rango 3 — Acechador

Una masa translúcida de ácido verde más alta que la mayoría de los humanos.

Motivaciones y Tácticas: camuflarse, acercarse sigilosamente, envolver, multiplicarse.

Dificultad: 15 | **Umbrales:** 15/30 | **PG:** 7 | **Estrés:** 4
ATQ: +3 | **Apéndice del Moco:** Cuerpo a Cuerpo | 3d8+1
mag
Experiencia: Mimetismo +3

RASGOS

Lento – Pasiva: Cuando des al Moco el foco y no tenga una ficha sobre su bloque de estadísticas, no podrá actuar todavía. Coloca una ficha sobre su bloque de estadísticas y describe lo que está preparando. Cuando reciba el foco de nuevo y tenga la ficha colocada, retírala y podrá actuar.

Forma Ácida – Pasiva: Cuando el Moco impacta con un ataque exitoso, el objetivo debe marcar una Casilla de Armadura sin recibir sus beneficios (aunque puede seguir usándola para reducir daño). Si no puede marcar una casilla, debe marcar un PG adicional.

Envolver – Acción: Ataca a un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, lo Envuelve y el objetivo debe marcar 2 de Estrés. Mientras esté Envuelto, **marca 1 de Estrés** adicional cada vez que haga una tirada de acción. Si el Moco sufre daño Grave, todos los objetivos Envueltos quedan liberados y se elimina la condición.

Dividirse – Reacción: Cuando el Moco tiene 4 o más PG marcados, puedes **gastar 1 punto de Miedo** para dividirlo en dos Mocos Verdes (sin PG ni Estrés marcados). Dales el foco de inmediato a ambos.

HIDRA

Rango 3 — Solo

Una bestia escamosa cuadrúpeda con múltiples cabezas de cuello largo llenas de colmillos.

Motivaciones y tácticas: devorar, regenerarse, infundir terror.

Dificultad: 18 | **Umbrales:** 19/35 | **PG:** 10 | **Estrés:** 5
ATQ: +3 | **Mordisco:** Cercano | 2d12+2 físico

RASGOS

Amenaza de Muchas Cabezas – Pasiva: La Hidra comienza con tres cabezas y puede tener hasta cinco. Cuando sufre daño Mayor o superior, pierde una cabeza.

Imparable (X) – Pasiva: Puede recibir el foco X veces por turno del DJ, donde X es el número de cabezas. Gasta Miedo normalmente para pasarle el foco.

Regeneración – Acción: Si tiene PG marcados, **gasta 1 punto de Miedo** para limpiar 1 PG y hacer crecer dos cabezas.

Coro Aterradora – Acción: Todos los PJs en alcance Lejano pierden 2 puntos de Esperanza.

Debilidad Mágica – Reacción: Al recibir daño mágico, queda Aturdida hasta la siguiente tirada con Miedo. Mientras esté Aturdida, no puede usar su acción de Regeneración pero es inmune al daño mágico.

MONARCA

Rango 3 — Social

El soberano de una nación, envuelto en el privilegio de la tradición y con poder absoluto en su dominio.

Motivaciones y tácticas: controlar vasallos, destruir rivales, forjar un legado.

Dificultad: 16 | **Umbrales:** 16/32 | **PG:** 6 | **Estrés:** 5
ATQ: +0 | **Martillo de Guerra:** Cuerpo a Cuerpo | 3d6+3 físico
Experiencia: Historia +3, Nobleza +3

RASGOS

Ejecutadlos! – Acción: Gasta 1 punto de Miedo por cada PJ para condenar al grupo por crímenes reales o inventados. Un PJ que tenga éxito en una tirada de Presencia puede exigir juicio por combate u otra forma especial de juicio.

Guardia Real – Acción: Una vez por escena, **marca 1 de Estrés** para invocar seis Esbirros de Rango 3, que aparecen en alcance Cercano para hacer cumplir la voluntad del Monarca.

Casus Belli – Reacción: Contador a Largo Plazo (8). Gasta 1 punto de Miedo para activarlo tras revelar el deseo de guerra del Monarca. Cuando se active, el Monarca tendrá una razón para movilizar a la nación y el apoyo necesario. Ganas 1d4 puntos de Miedo.

ÁRBOL VIVIENTE DE ROBLE

Rango 3 — Golpeador

Un árbol ancestral animado y de gran robustez.

Motivaciones y tácticas: pasar desapercibido, preservar el bosque, echar raíces, golpear con ramas.

Dificultad: 17 | **Umbrales:** 22/40 | **PG:** 7 | **Estrés:** 4
ATQ: +2 | **Rama:** Muy Cerca | 3d8+2 físico

Experiencia: Conocimiento del Bosque +3

RASGOS

Solo un Árbol – Pasiva: Antes de su primer ataque o tras volverse Oculto, es indistinguible de otros árboles hasta que actúe o un PJ tenga éxito en una tirada de Instinto para identificarlo.

Lluvia de Semillas – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar hasta tres objetivos en alcance Cercano con una andanada de bellotas gigantes. Con éxito, infinge 2d10+5 de daño físico.

Echar Raíces – Acción: Marca 1 de Estrés para quedar Enraizado. Mientras esté Enraizado, está Restringido, y puede terminar esta condición en lugar de moverse cuando reciba el foco. Mientras lo esté, tiene resistencia al daño físico.

BROTE DE ÁRBOL VIVIENTE

Rango 3 — Esbirro

Un pequeño retoño de árbol viviente, con conciencia.

Motivaciones y tácticas: camuflarse, preservar el bosque, aporrear, rodear.

Dificultad: 14 | **Umbrales:** — | **PG:** 1 | **Estrés:** 1
ATQ: +0 | **Ramas:** Cuerpo a Cuerpo | 8 físico

RASGOS

Esbirro (6) – Pasiva: Es derrotado al recibir cualquier daño.

Por cada 6 puntos de daño que infinge un PJ a un Brote, derrota a otro Esbirro adicional que esté en rango y contra el que el ataque habría tenido éxito.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir un objetivo y enfocar a todos los Brotes en alcance Cercano a él. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, cada uno infinge 8 de daño físico. Suma el daño total.

VAMPIRO JEFE

Rango 3 — Líder

No-muerto imponente con ropajes aristocráticos.

Motivaciones y tácticas: crear siervos, seducir, comandar, volar, intimidar.

Dificultad: 17 | Umbrales: 22/42 | PG: 6 | Estrés: 6

ATQ: +5 | Estoqe: Cuerpo a Cuerpo | 2d20+4 físico

Experiencia: Aristócrata +3

RASGOS

Aterrador – Pasiva: Cuando el Vampiro realiza un ataque exitoso, todos los PJs en alcance Lejano pierden 1 punto de Esperanza y ganas 1 de Miedo.

Mirame a los Ojos – Pasiva: Una criatura que entre en alcance Cuerpo a Cuerpo con el Vampiro debe hacer una Tirada de Reacción de Instinto. Con un fallo, ganas **1d4** puntos de Miedo.

Alimentarse de los Seguidores – Acción: Si está en alcance Cuerpo a Cuerpo con un aliado, puede hacer que ese aliado marque 1 PG. El Vampiro limpia 1 PG.

La Caza Comienza – Acción: Gasta 2 puntos de Miedo para invocar **1d4** Vampiros, que aparecen en alcance Lejano y reciben el foco de inmediato.

Absorber la Vida – Reacción: Cuando el Vampiro recibe el foco, lanza **1d8**. Con un 6 o más, todos los objetivos en alcance Muy Cerca deben marcar 1 PG.

VAMPIRO

Rango 3 — Estándar

No-muerto inteligente con labios manchados de sangre y sonrisa de depredador.

Motivaciones y Tácticas: morder, encantar, engañar, alimentarse, intimidar.

Dificultad: 16 | Umbrales: 18/35 | PG: 5 | Estrés: 4

ATQ: +3 | Estoqe: Cuerpo a Cuerpo | 3d8 físico

Experiencia: Cazador Nocturno +3

RASGOS

Mordisco Drenante – Acción: Realiza un ataque contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, infinge **5d4** de daño físico. Un objetivo que marque PG por este ataque pierde 1 punto de Esperanza y debe marcar 1 de Estrés. El Vampiro limpia 1 PG.

Forma de Niebla – Reacción: Cuando el Vampiro recibe daño físico, puedes gastar 1 punto de Miedo para recibir la mitad del daño.

CARCELERO GUARDIÁN DE LA BÓVEDA

Rango 3 — Apoyo

Un constructo polvoriento y cúbico con grandes compuertas metálicas como torso.

Motivaciones y Tácticas: capturar, encerrar, proteger, aporrear.

Dificultad: 16 | Umbrales: 19/33 | PG: 5 | Estrés: 3

ATQ: +2 | Embestida Corporal: Muy Cerca | 3d6+2 físico

RASGOS

Escudo Bloqueador – Pasiva: Las criaturas en alcance Cuerpo a Cuerpo con el Carcelero tienen desventaja en las tiradas de ataque contra él. Las criaturas atrapadas dentro del Carcelero no se benefician de esta regla.

Encerrar – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a un objetivo en alcance Muy Cerca. Con éxito, el objetivo queda *Restringido* dentro del Carcelero hasta que supere una tirada de Fuerza (18). Mientras esté *Restringido*, solo puede atacar al Carcelero.

CENTINELA GUARDIÁN DE LA BÓVEDA

Rango 3 — Golpeador

Un constructo cúbico dorado con brazos pesados y un mazo como mano.

Motivaciones y tácticas: destruir a toda costa, erradicar, proteger.

Dificultad: 17 | Umbrales: 21/40 | PG: 6 | Estrés: 3

ATQ: +3 | Maza Cargada: Muy Cerca | 2d12+1 físico

RASGOS

Golpe Cinético – Pasiva: Los objetivos que reciban daño del ataque estándar del Centinela son empujados hasta alcance Muy Cerca.

Encerrar – Acción: Marca 1 de Estrés para fijarse en un objetivo en alcance Muy Cerca. Ese objetivo tiene desventaja en sus tiradas de ataque mientras permanezca en Muy Cerca del Centinela. El Centinela solo puede fijarse en un objetivo a la vez.

Proyectil de Maná – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para lanzar magia explosiva a un punto en alcance Lejano. Todos los objetivos en alcance Muy Cerca de ese punto deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben **2d8+20** de daño mágico y son empujados a alcance Cercano. Quienes acierten reciben la mitad y no son empujados.

Impetu – Reacción: Cuando el Centinela infinge daño exitoso a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

TORRETA GUARDIANA DE LA BÓVEDA

Rango 3 — A Distancia

Una torreta viviente de gran tamaño con blindaje reforzado y doce patas mecánicas a pistón.

Motivaciones y Tácticas: concentrar fuego, inmovilizar, marcar, proteger.

Dificultad: 16 | Umbrales: 20/32 | PG: 5 | Estrés: 4

ATQ: +3 | Cañón Magitech: Lejano | 3d10+3 mágico

RASGOS

Disparo Lento – Pasiva: Cuando recibe el foco y no tiene ficha, no puede realizar su ataque estándar. Coloca un contador y describe qué está preparando. En el siguiente foco, si tiene la ficha, la retira y puede atacar.

Objetivo Marcado – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para Marcar a un objetivo en alcance Lejano hasta que la torreta sea destruida o el objetivo se vuelva *Oculto*. Mientras esté Marcado, su Evasión se reduce a la mitad.

Fuego Concentrado – Reacción: Cuando otro adversario infinge daño a un objetivo en alcance Lejano de la torreta, puedes marcar 1 de Estrés para añadir el daño estándar de la torreta al ataque.

Detonación – Reacción: Al ser destruida, la torreta explota. Todos los objetivos en alcance Cercano deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben **3d20** de daño físico. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

DRAGÓN DE HIELO JOVEN

Rango 3 — Solo

Dragón azul glaciar de cuatro patas poderosas y alas cubiertas de escarcha.

Motivaciones y Tácticas: avalancha, defender la guarida, volar, congelar, preservar lo suyo, destrozar.

Dificultad: 18 | Umbrales: 21/41 | PG: 10 | Estrés: 6
ATQ: +7 | Mordisco y Garras: Cercano | 4d10 físico

Experiencia: Proteger lo Mío +3

RASGOS

Imparable (3) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Desgarrar y Aplastar – Pasiva: Si un objetivo dañado por el Dragón no marca una Casilla de Armadura para reducir el daño, debe marcar 1 de Estrés.

Sin Esperanza – Pasiva: Cuando un PJ lanza con Miedo mientras esté en alcance Lejano del Dragón, pierde 1 punto de Esperanza.

Aliento de Ventisca – Acción: Gasta 2 puntos de Miedo para liberar un torbellino helado en un cono delante del Dragón en alcance Cercano. Todos los objetivos deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben 4d6+5 de daño mágico y quedan *Restringidos* por el hielo hasta superar una tirada de Fuerza. Quienes acierten deben marcar 2 de Estrés o recibir la mitad del daño.

Avalancha – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para desatar una caída de nieve y hielo que cubre a todas las demás criaturas en Alcance Lejano. Todos los objetivos deben hacer una Tirada de Reacción de Instinto o quedar sepultados, siendo *Vulnerables* hasta que se liberen. Por cada PJ que falle la tirada, ganas 1 punto de Miedo.

Escamas Heladas – Reacción: Cuando una criatura infinge daño exitoso al Dragón desde Muy Cerca, debe marcar 1 de Estrés y quedar *Helada* hasta su próximo descanso o hasta limpiar 1 de Estrés. Mientras esté *Helada*, tiene desventaja en tiradas de ataque.

Impetu – Reacción: Cuando el Dragón infinge daño exitoso a un PJ, ganas 1 punto de Miedo.

ADVERSARIOS DE RANGO 4

(NIVELES 8-10)

ARCHINIGROMANTE

Rango 4 — Líder

Un mago en descomposición ataviado con túnicas oscuras y raídas.

Motivaciones y Tácticas: corromper, marchitar, huir para luchar otro día, resucitar.

Dificultad: 21 | Umbrales: 33/66 | PG: 9 | Estrés: 8
ATQ: +6 | Explosión Necrótica: Lejano | 4d12+8 mágico

Experiencia: Conocimiento Prohibido +3, Sabiduría de los Siglos +3

RASGOS

Danza de la Muerte – Acción: Marca 1 de Estrés para enfocar a 1d4 aliados. Los ataques que realicen mientras estén enfocados de esta forma infligen la mitad del daño habitual o el daño completo si gastos 1 punto de Miedo.

Rayo de Putrefacción – Acción: Marca 2 de Estrés para obligar a todos los objetivos en alcance Lejano a hacer una Tirada de Reacción de Fuerza. Quienes fallen reciben 2d20+12 de daño mágico y ganas 1 punto de Miedo. Quienes tengan éxito reciben la mitad. Un objetivo que marque 2 PG o más debe también marcar 2 de Estrés y queda *Vulnerable* hasta que tire con Esperanza.

Abrir las Puertas de la Muerte – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para invocar una Legión Zombi, que aparece en alcance Cercano y recibe el foco de inmediato.

Hoy No, Queridos – Reacción: Cuando el Nigromante haya marcado 7 o más PG, puedes gastar 1 punto de Miedo para hacer que se teletransporte a una localización segura. Un PJ que supere una tirada de Instinto puede rastrear el hechizo hasta su destino.

Tu Vida es Mía – Reacción: Contador (Bucle 2d6). Cuando haya marcado 6 o más PG, activa el Contador. Al activarse, infinge 2d10+6 de daño mágico directo a un objetivo en alcance Cercano. Luego, el Nigromante limpia un número de PG o Estrés igual a los PG marcados por el objetivo en este ataque.

TROPA DE CHOQUE CAÍDA

Rango 4 — Esbirro

Un alma maldita al servicio de la voluntad de los Caídos.

Motivaciones y Tácticas: aplastar, dominar, encontrar redención, castigar.

Dificultad: 18 | Umbrales: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ: +2 | Hacha Maldita: Muy Cerca | 12 físico

RASGOS

Esbirro (12) – Pasiva: Se derrota al recibir cualquier cantidad de daño. Por cada 12 puntos de daño que un PJ infliga, derrota a otro Esbirro adicional dentro del alcance al que afecte el ataque.

Aura de Perdición – Pasiva: Cuando un PJ marque PG por un ataque de la Tropa, pierde 1 punto de Esperanza.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir a un objetivo y enfocar a todas las Tropas de Choque Caídas en alcance Cercano a él. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infingen 12 de daño físico cada uno. Suma el daño total.

HECHICERO CAÍDO

Rango 4 — Apoyo

Un poderoso mago encadenado a los pactos que firmó en vida.

Motivaciones y Tácticas: obtener, desmoralizar, someter, atormentar.

Dificultad: 19 | **Umbrales:** 26/42 | **PG:** 6 | **Estrés:** 5
ATQ: +4 | **Bastón Corrupto:** Lejano | 4d6+10 mágico

Experiencia: Conocimiento Antiguo +2

RASGOS

Conflagración – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para desatar una tormenta de fuego abrasador y atacar a todos los objetivos en alcance Cercano. Los objetivos afectados reciben 2d10+6 de daño mágico directo.

Retablo de Pesadillas – Acción: Marca 1 de Estrés para atrapar a un objetivo en alcance Lejano en una ilusión de sus peores temores. Mientras esté atrapado, queda *Restringido* y *Vulnerable* hasta que supere una tirada de Instinto.

Escurridizo – Reacción: Cuando reciba daño de un ataque, puede teletransportarse hasta alcance Lejano.

Grilletes de Culpa – Reacción: Contador (Bucle 2d6). Al recibir el foco por primera vez, activa el Contador. Cuando se active, todos los objetivos en alcance Lejano quedan *Vulnerables* y deben marcar 1 de Estrés mientras reviven sus mayores remordimientos. Un objetivo puede liberarse con una tirada de Presencia o Fuerza. Quien falle, pierde 1 punto de Esperanza.

SEÑOR DE LA GUERRA CAÍDO:

QUEBRARREINOS

Rango 4 — Solo

Un Dios Caído envuelto en ira y rencor, con milenarios de experiencia quebrando los espíritus de héroes.

Motivaciones y Tácticas: corromper, someter, castigar, quebrar a los débiles.

Dificultad: 20 | **Umbrales:** 36/66 | **PG:** 8 | **Estrés:** 5
ATQ: +7 | **Látigo con Púas:** Cercano | 4d8+7 físico

Experiencia: Conquista +3, Historia +2, Intimidación +3

RASGOS

Imparable (2) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Armadura de Placas Llameante – Pasiva: Reduce el daño recibido en 2d10.

Látigo de Tormento – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a todos los objetivos en alcance Muy Cerca. Quienes usen armadura para reducir el daño de este ataque deben marcar 2 Casillas de Armadura.

Ira Devastadora – Reacción: Contador (*Decreciente 8*). Al recibir el foco por primera vez, activa el Contador. Cuando se active, desata una ola de ira encarnada que desgarra la carne. Todos los objetivos en alcance Lejano deben hacer una Tirada de Reacción de Presencia. Quienes fallen reciben 2d6+10 de daño mágico directo. Quienes tengan éxito reciben la mitad. Por cada PG marcado con este ataque, aparece una Tropa de Choque Caída en alcance Muy Cerca del PJ correspondiente. Si el contador se reduce a 0, el Quebrarreinos marca todos sus PG restantes y todos los objetivos en alcance Lejano deben marcar todos sus PG restantes y realizar una acción de muerte.

Portador de la Perdición – Reacción: Cuando un objetivo marca PG por un ataque del Quebrarreinos, todos los PJs en alcance Lejano de ese objetivo pierden 1 punto de Esperanza.

Jamás He Conocido la Derrota (Cambio de Fase) – Reacción: Cuando marque su último PG, reemplázalo por el Campeón Invicto y dale el foco de inmediato.

SEÑOR DE LA GUERRA CAÍDO: CAMPEÓN INVICTO

Rango 4 — Solo

Aquello que solo los más temidos tienen oportunidad de temer.

Motivaciones y Tácticas: impartir muerte implacable, castigar a los desafiantes, asegurar la victoria a cualquier precio.

Dificultad: 18 | **Umbrales:** 35/58 | **PG:** 11 | **Estrés:** 5
ATQ: +8 | **Espada Rompealmas:** Muy Cerca | 4d12+13 físico

Experiencia: Conquista +3, Historia +2, Intimidación +3

RASGOS

Imparable (3) - Pasiva: Puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Armadura Vacilante - Pasiva: Cuando el Campeón Invicto recibe daño, redúcelo en 1d10.

Golpe Demoledor – Acción: Marca 1 de Estrés para realizar un ataque estándar contra todos los objetivos en alcance Muy Cerca. Cada PJ al que impacte pierde un número de Esperanza igual a los PG marcados por ese ataque.

Legiones Interminables – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para invocar un número de Tropas de Choque Caídas igual al doble de los PJ presentes. Aparecen en alcance Lejano.

Círculo de Profanación – Reacción: Contador (1d8). Cuando el Campeón Invicto reciba el foco por primera vez, activa el Contador. Al activarse, aparece un círculo mágico en un área dentro de alcance Lejano. Cualquier objetivo dentro del círculo queda *Vulnerable* hasta que salga del mismo. El círculo se disipa al inflictir daño Grave al Campeón Invicto.

Impetu – Reacción: Cuando el Campeón Invicto infinge daño con éxito a un PJ, gana 1 punto de Miedo.

Portador de la Perdición – Reacción: Cuando un objetivo marca PG por un ataque del Campeón Invicto, todos los PJs en alcance Lejano de ese objetivo pierden 1 punto de Esperanza.

ARQUERO CONSAGRADO

Rango 4 — A Distancia

Soldados espirituales con arcos santificados.

Motivaciones y Tácticas: concentrar fuego, obedecer, reposicionarse, disparar en andanada.

Dificultad: 19 | **Umbrales:** 25/45 | **PG:** 3 | **Estrés:** 2
ATQ: +4 | **Arco Largo Santificado:** Lejano | 4d8+8 físico

RASGOS

Castigo al Culpable – Pasiva: Infinge el doble de daño a los objetivos marcados como *Culpables* por un Serafín Supremo.

Andanada Divina – Acción: Marca 1 de Estrés para realizar un ataque estándar contra hasta tres objetivos.

SOLDADO CONSAGRADO

Rango 4 — Esbirro

Almas de fieles, elevadas con armamento divino.

Motivaciones y Tácticas: obedecer, rodear, castigar, maniobrar.

Dificultad: 18 | **Umbrales:** — | **PG:** 1 | **Estrés:** 2
ATQ: +2 | **Espada y Escudo:** Cuerpo a Cuerpo | 10 físico

RASGOS

Esbirro (13) — Pasiva: Se derrota al recibir cualquier daño. Por cada 13 puntos de daño que un PJ inflige, derrota a otro Esbirro adicional al que afecte el ataque.

Vuelo Divino — Pasiva: Mientras vuela, **gasta 1 punto de Miedo** para moverse hasta alcance Lejano antes de actuar.

Ataque en Grupo — Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para elegir a un objetivo y enfocar a todos los Soldados Consagrados en alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 10 de daño físico cada uno. Suma el daño total.

SERAFÍN SUPREMO

Rango 4 — Líder

Campeón divino y comandante de un ejército consagrado al cumplimiento de la voluntad de su dios.

Motivaciones y Tácticas: imponer dogma, volar, juzgar, castigar.

Dificultad: 20 | **Umbrales:** 37/70 | **PG:** 7 | **Estrés:** 5
ATQ: +8 | **Espada Sagrada:** Muy Cerca | 4d10+10 físico

Experiencia: Conocimiento Divino +3

RASGOS

Imparable (2) — Pasiva: Puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Vuelo Divino — Pasiva: Mientras vuela, **gasta 1 punto de Miedo** para moverse hasta alcance Lejano antes de actuar.

Juicio — Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para marcar como *Culpable* a un objetivo hasta que el Serafín sea derrotado. Mientras sea *Culpable*, no puede ganar Esperanza con resultados de Esperanza. Si el Serafín acierta un ataque estándar contra él, infinge daño Grave en lugar del normal. Solo puede haber un objetivo marcado como *Culpable* a la vez.

Rayos Divinos — Acción: **Marca 1 de Estrés** para reflejar un destello de divinidad en forma de rayo que impacta hasta a veinte objetivos en alcance Muy Lejano. Deben hacer una Tirada de Reacción de Presencia (con desventaja si son *Culpables*). Quienes fallen reciben 4d6+12 de daño mágico. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Somos Uno — Acción: Una vez por escena, **gasta 1 punto de Miedo** para enfocar a todos los demás adversarios en alcance Lejano. Los ataques que estos aliados realicen mientras estén enfocados de esta forma infligen la mitad del daño normal.

KRAKEN

Rango 4 — Solo

Una bestia marina legendaria, más grande que el mayor de los galeones, con tentáculos cubiertos de ventosas y una fave aterradora.

Motivaciones y tácticas: devorar, aplastar, ahogar, agarrar.

Dificultad: 20 | **Umbrales:** 35/70 | **PG:** 11 | **Estrés:** 8
ATQ: +7 | **Tentáculos:** Cercano | 4d12+10 físico

Experiencia: Natación +3

RASGOS

Imparable (3) — Pasiva: Puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Muchos Tentáculos — Pasiva: Si tiene 7 o menos PG marcados, puede realizar su ataque estándar contra dos objetivos distintos dentro del alcance.

Aollar y Ahogar — Acción: Realiza una tirada de ataque contra un objetivo en alcance Cercano. Con éxito, **marca 1 de Estrés** para agarrarlo con un tentáculo y arrastrarlo bajo el agua. Queda *Restringido* y *Vulnerable* hasta que supere una tirada de Fuerza o el Kraken reciba daño Grave o superior. Mientras esté atrapado así, debe marcar 1 de Estrés cada vez que haga una tirada de acción.

Explosión Hiriente — Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para escupir una línea de agua hirviendo hacia cualquier número de objetivos en línea hasta alcance Lejano. Todos deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen reciben 4d6+9 de daño físico.

Ímpetu — Reacción: Cuando el Kraken infinge daño a un PJ con éxito, ganas 1 punto de Miedo.

ORÁCULO DE LA PERDICIÓN

Rango 4 — Solo

Una inmortal colosal y encarnación del destino, maldita para ver solo desenlaces nefastos.

Motivaciones y Tácticas: alterar el entorno, condenar, desmoralizar, desechar.

Dificultad: 20 | **Umbrales:** 38/68 | **PG:** 11 | **Estrés:** 10
ATQ: +8 | **Ataque Psíquico:** Lejano | 4d8+9 mágico

Experiencia: Conocimiento Infinito +4

RASGOS

Aterrador — Pasiva: Cuando el Oráculo impacta con un ataque, todos los PJs en alcance Lejano pierden 1 punto de Esperanza y tú ganas 1 de Miedo.

Las Paredes Se Cierran — Pasiva: Si una criatura falla una tirada en alcance Muy Lejano del Oráculo, debe marcar 1 de Estrés.

Pronunciar el Destino — Acción: **Gasta 1 punto de Miedo** para mostrar a un objetivo en alcance Lejano una visión de su pesadilla personal. Debe superar una Tirada de Reacción de Conocimiento. Con un fallo, pierde toda su Esperanza y recibe 2d20+4 de daño mágico directo. Con éxito, recibe la mitad y pierde 1 punto de Esperanza.

Invocar Atormentadores — Acción: Una vez al día, **gasta 2 puntos de Miedo** para invocar 2d4 Esbirros de Rango 2 o inferior relacionados con la pesadilla personal de un PJ. Aparecen en alcance Cercano respecto a ese PJ.

Conocimiento Funesto — Reacción: Cuando el Oráculo ve a una criatura mortal, conoce al instante una de sus pesadillas personales.

Destino Vengativo — Reacción: Si el Oráculo marca PG por un ataque en alcance Muy Cerca, puedes **marcar 1 de Estrés** para empujar al atacante a alcance Lejano y causarle 2d10+4 de daño físico.

ABOMINACIÓN DE LOS REINOS EXTERIORES

Rango 4 — Golpeador

Una burla caótica de la vida, en perpetuo cambio.

Motivaciones y Tácticas: demoler, devorar, desestabilizar.

Dificultad: 19 | Umbrales: 35/71 | PG: 7 | Estrés: 5
ATQ: +2d4 | Pseudópodo Masivo: Muy Cerca | 4d6+13 mágico

RASGOS

Forma Caótica – Pasiva: Cuando la Abominación ataca, lanza 2d4 y usa el resultado como modificador de ataque.

Presencia Desorientadora – Pasiva: Si un objetivo recibe daño de la Abominación, debe superar una Tirada de Reacción de Instinto. Con un fallo, tiene desventaja en su próxima tirada de acción y tú ganas 1 punto de Miedo.

Temblor de Realidad – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para sacudir la realidad en alcance Lejano. Todos los objetivos deben superar una Tirada de Reacción de Conocimiento o quedar Separados de la Realidad hasta el final de la escena. Mientras lo estén, deben duplicar todo lo que gasten o marquen (Esperanza, Casillas de Armadura, PG o Estrés).

Forma Irreal – Reacción: Cuando la Abominación recibe daño, redúcelo en 1d20. Si solo marca 1 PG o menos, ganas 1 punto de Miedo.

CORRUPTOR DE LOS REINOS EXTERIORES

Rango 4 — Apoyo

Una masa informe de luz cromática siempre cambiante.

Motivaciones y tácticas: confundir, distraer, abrumar.

Dificultad: 19 | Umbrales: 27/47 | PG: 4 | Estrés: 3
ATQ: +7 | Pseudópodo Corrosivo: Muy Cerca | 4d8+5 mágico

RASGOS

Toque Quebravoluntades – Pasiva: Si un PJ recibe daño del Corruptor, pierde 1 punto de Esperanza.

Vómito de Realidades – Acción: Marca 1 de Estrés para escupir fragmentos digeridos de realidades consumidas a todos los objetivos en alcance Cercano. Deben superar una Tirada de Reacción de Conocimiento o marcar 2 de Estrés.

ESCLAVO DE LOS REINOS EXTERIORES

Rango 4 — Esbirro

Una figura vagamente humanoide, desprovista de memoria e identidad.

Motivaciones y Tácticas: destruir, repugnar, desorientar, intimidar.

Dificultad: 17 | Umbral: — | PG: 1 | Estrés: 1
ATQ: +3 | Garras y Dientes: Muy Cerca | 11 físico

RASGOS

Esbirro (13) – Pasiva: Se derrota al recibir cualquier daño. Por cada 13 puntos de daño que un PJ inflige, derrota a otro Esbirro adicional que también sería impactado.

Ataque en Grupo – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para elegir a un objetivo y enfocar a todos los Esclavos en alcance Cercano. Esos Esbirros se mueven a alcance Cuerpo a Cuerpo y hacen una única tirada de ataque conjunta. Con éxito, infligen 11 puntos de daño físico cada uno. Suma el daño total.

DRAGÓN VOLCÁNICO: TIRANO DE CENIZA

Rango 4 — Solo

Jamás enemigo alguno osó herir al dragón. Cuando la lava se asienta, todo lo demás se vuelve ceniza.

Motivaciones y tácticas: asfixiar, volar, intimidar, matar o morir.

Dificultad: 18 | Umbral: 29/55 | PG: 8 | Estrés: 5
ATQ: +10 | Garras y Colmillos: Cercano | 4d12+15 físico

Experiencia: Caza Desde el Cielo +5

RASGOS

Imparable (4) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta cuatro veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Acorralado – Pasiva: Puede marcar 1 de Estrés en vez de gastar Miedo para recibir el foco.

Alas Heridas – Pasiva: Mientras vuela, gana +1 a su Dificultad.

Cenizas Somos – Pasiva: Cuando un PJ falla una tirada en alcance Cercano, pierde 1 punto de Esperanza y tú ganas 1 de Miedo. Si no puede perder Esperanza, debe marcar 1 PG.

Furia Desesperada – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a todos los objetivos en alcance Cercano. Con éxito, reciben 2d20+2 de daño físico, son empujados a alcance Cercano desde donde estaban y deben marcar 1 de Estrés.

Nube de Ceniza – Acción: Gasta 1 punto de Miedo para golpear el suelo y levantar una nube de ceniza en alcance Lejano. Mientras estén dentro, los objetivos tienen desventaja en tiradas de acción. Se disipa la siguiente vez que un adversario reciba el foco.

Azote Apocalíptico – Acción: Contador (Descendente 1d12). Gasta 1 punto de Miedo para activarlo. Se reduce cada vez que un PJ tira con Miedo. Al activarse, el Dragón se revuelca con violencia, causando destrucción ambiental. Todos los objetivos en alcance Lejano deben superar una Tirada de Reacción de Fuerza. Quienes fallen reciben 2d10+10 de daño físico y quedan Restringidos bajo escombros. Quienes tengan éxito reciben la mitad. Si el Dragón muere mientras la cuenta atrás sigue activa, se activa inmediatamente por sus espasmos finales.

DRAGÓN VOLCÁNICO:

AZOTE FUNDIDO

Rango 4 — Solo

Infurecido por sus heridas, el dragón estalla en un torrente de lava ardiente.

Motivaciones y Tácticas: cubrir de lava, incinerar, repeler invasores, repositionarse.

Dificultad: 20 | Umbrales: 30/58 | PG: 7 | Estrés: 5
ATQ: +9 | Garras Cubiertas de Lava: Cercano | 4d12+4 físico

Experiencia: Caza Desde el Cielo +5

RASGOS

Imparable (3) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta tres veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Escamas Agrietadas – Pasiva: Al recibir daño, lanza tantos d6 como PG marcados. Por cada resultado de 4 o más, ganas 1 de Miedo.

Fuerza Devastadora – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a un objetivo en alcance Muy Cerca. Con éxito, infinge 4d8+1 de daño físico, el objetivo pierde 1 punto de Esperanza, es empujado a alcance Cercano y el Azote Fundido limpia 1 de Estrés.

Erupción – Acción: Gasta 1 de Miedo para hacer brotar lava desde sus escamas, cubriendo el área en alcance Muy Cerca. Todos los objetivos deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad o sufrir 4d6+6 de daño físico y ser empujados a alcance Cercano. El área permanece cubierta de lava. Quien entre o actúe en esa zona, marca 6 PG.

Aliento Volcánico – Reacción: Cuando recibe daño Mayor, lanza 1d10. Con un resultado de 8 o más, lanza un chorro de lava en alcance Lejano. Todos los objetivos deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Con fallo, reciben 2d10+4 de daño físico, marcan 1d4 de Estrés y quedan Vulnerables hasta limpiar Estrés. Con éxito, reciben la mitad y marcan 1 de Estrés.

Salpicadura de Lava – Reacción: Cuando recibe daño Grave desde alcance Muy Cerca, su sangre fundida salpica al atacante, infligiendo 2d10+4 de daño físico directo.

Venganza de Ceniza (Cambio de Fase) – Reacción: Al marcar su último PG, reemplázalo por el Tirano de Ceniza y dale el foco de inmediato.

ZOMBI PERFECCIONADO

Rango 4 — Golpeador

Un zombi corpulento y descomunal con fuerza y destreza infundidas mágicamente.

Motivaciones y Tácticas: devorar, acosar, mutilar, aterrorizar.

Dificultad: 20 | Umbrales: 40/70 | PG: 9 | Estrés: 4
ATQ: +4 | Hacha Pesada: Muy Cerca | 4d12+15 físico

RASGOS

Aterrador – Pasiva: Cuando el Zombi impacta con un ataque, todos los PJs en alcance Lejano pierden 1 punto de Esperanza y tú ganas 1 de Miedo.

Presencia ImpONENTE – Pasiva: Los PJs no pueden gastar Esperanza para usar habilidades contra el Zombi.

Golpe Perfecto – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a todos los objetivos en alcance Muy Cerca. Quienes reciben daño quedan Vulnerables hasta su próximo descanso.

Oportunista Diestro – Reacción: Cuando otro adversario infinge daño a un objetivo en alcance Muy Cerca del Zombi, puedes gastar 1 de Miedo para añadir el daño del ataque estándar del Zombi a la tirada de daño.

DRAGÓN VOLCÁNICO:

DEPREDADOR DE OBSIDIANA

Rango 4 — Solo

Una criatura alada colosal de escamas negras como el obsidiana y garras imposiblemente afiladas.

Motivaciones y Tácticas: proteger su guarida, ataque en picado, volar, cazar, intimidar.

Dificultad: 19 | Umbrales: 33/65 | PG: 6 | Estrés: 5
ATQ: +8 | Garras de Obsidiana: Cercano | 4d10+4 físico

Experiencia: Caza Desde el Cielo +5

RASGOS

Imparable (2) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Volador – Pasiva: Mientras vuela, gana un +3 a su Dificultad.

Escamas de Obsidiana – Pasiva: Tiene resistencia al daño físico.

Cola de Avalanche – Acción: Marca 1 de Estrés para atacar a todos los objetivos en alcance Cercano. Con éxito, reciben 4d6+4 de daño físico, son empujados a alcance Lejano y quedan Vulnerables hasta su próxima tirada con Esperanza.

En Picado – Acción: Si está volando, marca 1 de Estrés para desplazarse a un punto en alcance Lejano. Muévelo hasta ese punto y ataca a todos los objetivos en alcance Muy Cerca. Con éxito, infinge 2d10+6 de daño físico; los objetivos deben marcar 1 de Estrés y perder 1 punto de Esperanza.

Ira en Erupción (Cambio de Fase) – Reacción: Cuando marca su último PG, reemplázalo con el Azote Fundido y dale el foco de inmediato.

LEGIÓN ZOMBI

Rango 4 — Horda (3/PG)

Una horda de no-muertos aún peligrosa pese a su carne podrida.

Motivaciones y Tácticas: devorar cerebros, desgarrar carne, rodear.

Dificultad: 17 | Umbrales: 25/45 | PG: 8 | Estrés: 5
ATQ: +2 | Tentáculos: Cercano | 4d6+10 físico

RASGOS

Horda (2d6+5) – Pasiva: Cuando ha marcado la mitad o más de sus PG, su ataque estándar infinge 2d6+5 de daño físico en vez de su daño normal.

Inquebrantable – Pasiva: Tiene resistencia al daño físico.

Imparable (2) – Pasiva: Puede recibir el foco hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarse el foco.

Abrumar – Reacción: Cuando recibe daño Menor de un ataque en alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes marcar 1 de Estrés para realizar un ataque estándar con ventaja contra el atacante.

USO DE LOS ENTORNOS

Los entornos representan todo lo que hay en una escena más allá de los PJ y los adversarios, como el espacio físico, los PNJ de fondo y las fuerzas de la naturaleza.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE ENTORNO

Cada **bloque de estadísticas** de entorno presenta las mecánicas necesarias:

■ NOMBRE

■ RANGO

El rango de PJ para el que el entorno está diseñado como desafío.

■ TIPO

El tipo de escena que apoya más fácilmente:

- **Exploraciones:** lugares maravillosos con misterios y maravillas por descubrir.
- **Sociales:** lugares que presentan principalmente desafíos interpersonales.
- **Travesías:** lugares peligrosos donde el reto principal es moverse por el espacio o a través de él.
- **Eventos:** actividades u ocurrencias especiales (en lugar de espacios físicos).

■ DESCRIPCIÓN

Un resumen evocador en una línea del entorno.

■ IMPULSOS

La forma o modo en que el entorno impulsa o presiona a las personas dentro de él.

■ DIFICULTAD

La Dificultad estándar para las tiradas de acción hechas para superar, oponerse o resistirse al entorno o sus elementos.

■ ADVERSARIOS POTENCIALES

■ RASGOS

■ PREGUNTAS DE CARACTERÍSTICAS

Preguntas que sirven como ganchos narrativos, motores de historia o conexiones con otros elementos de la trama.

ADAPTAR ENTORNOS

A veces querrás usar un entorno, pero no está al nivel adecuado para tu grupo. O puede que quieras sustituir uno o dos rasgos y presentarlo como un entorno completamente distinto. Tanto si estás planificando tu sesión como si estás improvisando un entorno sobre la marcha, puedes ajustar el bloque de estadísticas de un entorno existente para que se adapte a las necesidades de tu escena o improvisar los elementos que necesites. El marco de entornos

está pensado para ayudarte a organizar ideas, no para limitar tu creatividad.

Cuando necesites ajustar rápidamente un bloque de entorno a un rango distinto, puedes simplemente sustituir sus estadísticas existentes por las que aparecen en la tabla de Estadísticas de Entornos por Rango, usando la columna correspondiente al rango de tu grupo.

ESTADÍSTICAS DE REFERENCIA PARA ENTORNOS SEGÚN RANGO

Estadística del Entorno	Rango 1	Rango 2	Rango 3	Rango 4
Dados de Daño	1d6+1 a 1d8+3	2d6+3 a 2d10+2	3d8+3 a 3d10+1	4d8+3 a 4d10+10
Dificultad	11	14	17	20

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE ENTORNOS POR RANGO

Esta sección contiene los siguientes bloques de entorno.

RANGO 1 (NIVEL 1)

- Arboleada Abandonada (Exploración)
- Emboscada (Evento)
- Emboscadores (Evento)
- Mercado Bullicioso (Social)
- Ascenso por el Acantilado (Travesía)
- Taberna Local (Social)
- Pueblo Fronterizo (Social)
- Río Enfurecido (Travesía)

RANGO 2 (NIVELES 2-4)

- Ritual del Culto (Evento)
- Templo Consagrado (Social)
- Ciudad Embrujada (Exploración)
- Paso de Montaña (Travesía)

RANGO 3 (NIVELES 5-7)

- Corazón Ardiente del Bosque (Exploración)
- Asedio al Castillo (Evento)
- Batalla Campal (Evento)

RANGO 4 (NIVELES 8-10)

- Reino del Caos (Travesía)
- Usurpación Divina (Evento)
- Corte Imperial (Social)
- Osario del Nigromante (Exploración)

ENTORNOS DE RANGO 1 (NIVEL 1)

ARBOLEDA ABANDONADA

Rango 1 — Exploración

Una antigua arboleda drídica, ahora en barbecho y totalmente reclamada por la naturaleza.

Impulsos: Atraer a los curiosos, hacer eco del pasado

Dificultad: 11

Posibles Adversarios: (Oso, Lobo Terrible, Serpiente de Cristal) Guardianes del Bosque (Árbol Viviente Menor, Soldado Silvano, Driada Joven)

RASGOS

Campo de Batalla Cubierto de Maleza – Pasiva: Aquí ha habido una batalla. Un PJ puede hacer una Tirada de Instinto para identificar pruebas del combate. Con un éxito con Esperanza, descubre las tres pistas. Con un éxito con Miedo, descubre dos. Con un fallo, puede marcar 1 Estrés para aprender una pista y obtener ventaja en la próxima tirada de acción para investigar este entorno. Un PJ con trasfondo o Experiencia apropiada puede obtener un detalle adicional y hacer una pregunta de seguimiento sobre la escena, recibiendo una respuesta veraz (aunque no necesariamente completa).

- El suelo está cubierto de armas rotas, ramas partidas y marcas de combate.
- Un tronco cubierto de musgo resulta ser el cadáver de un Árbol Viviente Menor.
- Los árboles aún en pie están retorcidos de formas antinaturales, como si una poderosa magia los hubiese deformado.

¿Por qué se enfrentaron estos grupos? ¿Por qué ya no se usa la arboleda?

Enredaderas Espinosas – Acción: Elege un punto dentro de la arboleda. Todos los objetivos en Alcance Muy Cercano a ese punto deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad o sufrir **1d8+3** de daño físico y quedar **Restringidos** por las enredaderas espinosas. Las criaturas **Restringidas** permanecen así hasta que se liberan con una tirada exitosa de Sutiliza o Fuerza, o infligiendo al menos 6 puntos de daño a las enredaderas.

¿Cuántas enredaderas hay? ¿Por dónde te atrapan? ¿Te arrastran hacia abajo o te levantan del suelo?

No Sois Bienvenidos Aquí – Acción: Aparecen una Driada Joven, dos Soldados Silvanos y tantos Árboles Vivientes Menores como PJ haya, para enfrentar al grupo por su intrusión.

¿Qué están ocultando los guardianes del bosque? ¿Qué amenaza a la arboleda podrían enfrentar los PJs para apaciguar a la Driada?

Profanador – Acción: Gasta **1 punto de Miedo** para invocar un Elemental Menor del Caos atraído por los ecos de violencia y discordia. Aparece a Alcance Lejano de un PJ elegido y recibe el foco de inmediato.

¿De qué color se vuelve la hierba cuando aparece el elemental? ¿Cómo deforma el caos a los insectos y a la fauna menor de la arboleda?

EMBOSCADA

Rango 1 — Evento

Una emboscada está preparada para pillar desprevenido al grupo de PJs.

Impulsos: Abrumar, dispersar, rodear

Dificultad: Especial (ver «Fuerza Relativa»)

Adversarios Potenciales: Cualquiera

RASGOS

Fuerza Relativa – Pasiva: La Dificultad de este entorno es igual a la del adversario con mayor Dificultad.

¿Quién da la señal para iniciar la emboscada? ¿Qué hace evidente que esa persona está al mando?

Sorpresa! – Acción: Los emboscadores se revelan ante el grupo, ganas 2 puntos de Miedo y el foco pasa inmediatamente a uno de los adversarios emboscadores.

¿Qué quieren los emboscadores del grupo? ¿Cómo reflejan sus tácticas de emboscada ese objetivo?

EMBOSCADORES

Rango 1 — Evento

Los PJs preparan una emboscada para sorprender a sus adversarios.

Impulsos: Escapar, reagruparse, proteger a los más vulnerables

Dificultad: Especial (ver «Fuerza Relativa»)

Adversarios Potenciales: Cualquiera

RASGOS

Fuerza Relativa – Pasiva: La Dificultad de este entorno es igual a la del adversario con mayor Dificultad.

¿Qué adversario está menos preparado? ¿Cuál está más alerta?

De Dónde Salieron? – Reacción: Cuando un PJ inicia la emboscada contra adversarios desprevenidos, pierdes 2 puntos de Miedo y la primera tirada de ataque que haga un PJ tiene ventaja.

¿Qué estaban haciendo los adversarios cuando empezó la emboscada? ¿Cómo afecta eso a su enfoque del combate?

MERCADO BULLICIOSO

Rango 1 — Social

El corazón económico del asentamiento, con artesanos locales, mercaderes viajeros y clientes de todas las clases sociales.

Impulsos: Comprar barato, vender caro, tentar con mercancías de aquí y de allá

Dificultad: 10

Adversarios Potenciales: Guardias (Guardia con Espada, Jefe de Guardia), Ladrón Enmascarado, Mercader

RASGOS

Inclinar la Balanza – Pasiva: Los PJ pueden obtener ventaja en una Tirada de Presencia si ofrecen un puñado de oro como parte de la interacción.

¿Se acepta cualquier moneda o solo la local? ¿Qué tan descarados son los PJs al ofrecer este soborno?

Hallazgo Inesperado – Acción: Revela que uno de los mercaderes tiene algo que los PJ quieren o necesitan: comida de su tierra, un libro raro, componentes mágicos, un dudoso mapa del tesoro o una llave encantada.

¿Qué coste, más allá del oro, exigirá el mercader a cambio de esta rareza?

Dedos Rápidos – Acción: Un ladrón intenta robar algo a un PJ. El PJ debe superar una Tirada de Instinto para detectarlo, o perderá un objeto a elección del DJ mientras el ladrón escapa a distancia Cercana. Para recuperar el objeto robado, los PJ deben completar un Contador de Progreso(6) para alcanzarlo antes de que el ladrón complete un Contador de Consecuencia (4) y llegue a su escondite.

¿Qué llevó a esta persona a convertirse en carterista? ¿Dónde se encuentra el escondite del ladrón y por qué nadie lo ha descubierto?

La Multitud Agobia – Reacción: Cuando uno de los PJs se separa del grupo, la multitud se mueve y lo aísla del resto. ¿Hacia dónde lo arrastra el movimiento de la multitud? ¿Cómo se siente estando solo pero rodeado?

ASCENSO POR EL ACANTILADO

Rango 1 — Travesía

Un acantilado empinado y rocoso lo bastante alto como para que escalarlo sea peligroso.

Impulsos: Precipitar a los desprevenidos a una muerte rocosa, atraer con la promesa de lo que hay en la cima

Dificultad: 12

Adversarios Potenciales: Constructo, Defensor de Raíz Profunda, Escorpión Gigante, Serpiente de Cristal

RASGOS

La Escalada – Pasiva: Subir el acantilado requiere una Cuenta Progresiva (12). Se reduce según los siguientes criterios cuando los PJ hacen una tirada de acción para escalar:

- Éxito Crítico: -3
- Éxito con Esperanza: -2
- Éxito con Miedo: -1
- Fracaso con Esperanza: sin avance
- Fracaso con Miedo: +1

Cuando se activa la cuenta, el grupo alcanza la cima del acantilado.

¿Qué extrañas formaciones tienen las rocas? ¿Qué advertencias ominosas dejaron aventureros anteriores?

Pitones Olvidados – Pasiva: Escaladores anteriores dejaron varillas metálicas que los PJ pueden usar como apoyo. Si un PJ que las use falla la tirada de acción para escalar, puede marcar 1 de Estrés en lugar de aumentar la cuenta.

¿Qué revelan la forma y el material de estos pitones sobre los antiguos escaladores? ¿A qué distancia están unos de otros?

Caída – Acción: Gasta 1 de Miedo para que el asidero de un PJ falle y comience a caer. Si no es salvado en la siguiente acción, se estrella contra el suelo y la cuenta aumenta en 2. El PJ recibe 1d12 de daño físico si el contador está entre 8 y 12, 2d12 entre 4 y 7 y 3d12 si está en 3 o menos.

¿Cómo sabes que muchos han caído aquí antes? ¿Qué habita en estas paredes y busca asustar a aventureros para que caigan como presa fácil?

TABERNA LOCAL

Rango 1 — Social

Una taberna animada que actúa como centro social del pueblo.

Impulsos: Ofrecer oportunidades a aventureros, fomentar comunidad

Dificultad: 10

Adversarios Potenciales: Guardia con Espada, Jefe de Guardia, Hostigador, Espada de Alquiler, Hoja Hechizada, Maestro de Armas, Mercader

RASGOS

¿De Qué se Habla en el Pueblo? – Pasiva: Un PJ puede preguntar al personal o a los parroquianos sobre rumores locales y trabajos con una Tirada de Presencia. Si tienen éxito, pueden aprender 2 de los siguientes detalles (o 3 si tienen Éxito Crítico). Si fracasa, pueden elegir 1 y marcan un Estrés porque los presentes proporcionan información irrelevantes.

- Rumor fascinante vinculado al trasfondo de un PJ
- Trabajo prometedor que involucra una amenaza cercana
- Leyenda local relacionada con algo que han visto
- Cotilleo que insinúa un problema comunitario

¿Quién posee qué tipo de información? ¿Qué chismes empiezan a circular sobre los PJs?

Canta por Tu Cena – Pasiva: Un PJ puede realizar una actuación para los presentes con una Tirada de Presencia. Con éxito, gana **1d4** puñados de oro (**2d4** si es crítico). Con fallo, marca 1 de Estrés.

¿Qué pieza interpretas? ¿Qué significa para ti? ¿Cuándo fue la última vez que la cantaste en público?

Extraño Misterioso – Acción: Revela a un desconocido en una esquina oscura, ocultando su identidad.

¿Qué quiere? ¿Qué opina de los PJs? ¿Qué gestos o accesorios llaman la atención?

Alguien Nuevo en el Pueblo – Acción: Introduce un PNJ importante que busca contratar al grupo o se relaciona con el trasfondo de un PJ.

¿Sabía que los PJs estaban aquí? ¿Qué le atrae de este lugar?

Pelea de Taberna! – Acción: Gasta 1 de Miedo para desatar una pelea entre los clientes. Cuando un PJ intente moverse por la taberna, deberá superar una Tirada de Agilidad o Presencia o sufrir **1d6+2** de daño físico por golpes o jarras voladoras. Un PJ también puede iniciar esta escena con una acción provocadora exitosa.

¿Quién empezó la pelea? ¿Qué se necesita para detenerla?

PUEBLO DE AVANZADA

Rango 1 — Social

Un pequeño pueblo en los márgenes de una nación o región, cercano a una mazmorra, tumbas u otros destinos de aventura.

Impulsos: Empujar a los desesperados hacia una muerte segura, sacar provecho de una esperanza maltrecha

Dificultad: 12

Adversarios Potenciales: Bandidos de los Cuchillos Dentados (Hechicero, Romperrodillas, Lacayo, Teniente, Sombra, Francotirador), Ladrón Enmascarado, Mercader

RASGOS

Los Rumores Vuelan – Pasiva: El cotilleo es la moneda de más rápido curso en el reino. Un PJ puede preguntar sobre eventos importantes con una Tirada de Presencia. Lo que aprendan dependerán del resultado de sus Tiradas siguiendo estos criterios:

- Éxito Crítico: Aprende sobre dos eventos importantes. Puede hacer una pregunta adicional sobre uno de los rumores y recibir una respuesta veraz (aunque no necesariamente completa).
- Éxito con Esperanza: Aprende sobre dos eventos, al menos uno relacionado con su trasfondo.
- Éxito con Miedo: Aprende un rumor alarmante relacionado con su trasfondo.
- Cualquier Fracaso: Los locales reaccionan mal. El PJ debe marcar 1 de Estrés para aprender un rumor relevante.

¿Qué noticias tienen los PJs que podrían compartir con viajeros curiosos?

¿Qué opinan los lugareños sobre estos eventos?

Sociedad de la Brújula Rota – Pasiva: Una sociedad de aventureros mantiene una sede aquí, donde los héroes intercambian fanfarriadas y rumores, beben por sus supuestos logros y conspiran para arruinar a sus rivales.

¿Qué alardes hacen los aventureros aquí, y cuáles parecen ciertos?

Grupo Rival – Pasiva: Otro grupo de aventureros se encuentra en la zona, buscando el mismo tesoro o pista que los PJ.

¿Qué PJ tiene un vínculo con uno de los miembros del grupo rival? ¿Se acercan ellos primero al PJ o esperan a que este lo haga?

Sería una Pena que lo Pasara Algo a tu Tienda – Acción: Los PJ presenciarán cómo agentes de un jefe criminal local extorsionan a una tienda de productos generales.

¿Qué problemas causará si los PJ intervienen?

Lugar Equivocado, Momento Equivocado – Reacción: De noche o cuando el grupo está solo en un callejón, puedes **gastar 1 de Miedo** para presentar una banda de ladrones que intenta robarles. Aparecen a Alcance Cercano de un PJ elegido e incluyen 1 Romperrodillas de los Cuchillos Dentados, Un número de Lacayos igual al número de PJ y 1 Teniente Para grupos grandes, añade un Hechicero o un Francotirador.

¿Qué detalles muestran que estos bandidos son antiguos aventureros desesperados?

RÍO FURIOSO

Rango 1 — Travesía

Un río de corriente rápida y sin puente, lo bastante profundo como para arrastrar a casi cualquiera.

Impulsos: Bloquear el paso, arrastrar a los desprevenidos, dividir la tierra

Dificultad: 10

Adversarios Potenciales: Bestias (Oso, Serpiente de Cristal), Bandidos de los Cuchillos Dentados (Hechicero, Romperrodillas, Lacayo, Teniente, Sombra, Francotirador)

RASGOS

Cruce Peligroso – Pasiva: Atravesar el río requiere completar una Cuenta de Progreso (4). Si un PJ falla una tirada con Miedo, se activa de inmediato la acción «Corriente Traicionera» contra él sin necesidad de gastar Miedo.

¿Alguno de los PJ ha cruzado ríos así antes? ¿Alguno tiene miedo a ahogarse?

Corriente Traicionera – Acción: Gasta 1 de Miedo para atrapar a un PJ en la corriente. Debe hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Si fracasa, sufre **1d6+1** de daño físico, es arrastrado una distancia Cercana río abajo y queda Vulnerable hasta que salga del agua. Con éxito, marca 1 punto de Estrés.

¿Qué baratijas y objetos brillan en el lecho del río? ¿Nada algún depredador por estas aguas?

Cazador Paciente – Acción: Gasta 1 de Miedo para invocar una Serpiente de Cristal a Alcance Cercano de un PJ.

Aparece en o cerca del río y toma el foco de inmediato para usar su acción «Serpiente Giratoria».

¿Qué tesoros guarda la bestia en su guarida? ¿Qué viajeros han caído ya víctimas de este depredador?

ENTORNOS DE RANGO 2

(NIVELES 2-4)

RITUAL DEL CULTO

Rango 2 — Evento

Un Culto Caído se reúne alrededor de un símbolo de los dioses derrotados y un hoguera arde con un tono enfermizo de verde..

Impulsos: Profanar la tierra, unir el Reino Mortal con los Círculos Inferiores

Dificultad: 14

Adversarios Potenciales: Culto de los Caídos (Adepto, Colmillo, Iniciado, Guardador de Secretos)

RASGOS

Tierra Profanada – Pasiva: Los cultistas han dedicado este lugar a los Dioses Caldos y su influencia corrupta lo invade todo. Reduce el Dado de Esperanza de los PJ a **1d10** mientras estén en este entorno. Puede purificarse con una Cuenta de Progreso (6).

¿Cómo notan los PJ por primera vez que algo va mal aquí? ¿Qué miedos resurgen cuando la esperanza se desvanece?

Poder Blasfemo – Acción: Parte del poder del ritual se canaliza hacia un cultista para enfrentar a los intrusos. Elige un adversario que se vuelve Imbuido de magia terrible hasta el final de la escena o hasta ser derrotado. Este adversario obtiene inmediatamente el foco y una de las siguientes mejoras (o las tres si gastas 1 de Miedo):

- Ventaja en todas las tiradas de ataque
- Hacen **1d10** de daño adicional al impactar.
- Gana el siguiente rasgo:

Implacable (2) – Pasiva: Puede ser enfocado hasta dos veces por turno del DJ. Gasta Miedo normalmente para pasarle el foco.

¿Cómo cambia el enemigo en apariencia? ¿Qué miedos despiertan sus golpes?

La Invocación – Reacción: Cuenta Regresiva (6). Cuando los PJ entran en escena o el culto comienza el ritual, activa la cuenta. Designa un adversario como líder del ritual. La cuenta avanza cuando un PJ tira con Miedo. Cuando se activa, invoca un Demónio Menor a Alcance Muy Cercano del líder. Si el líder cae antes, el ritual falla y acaba sin provocar ningún efecto..

¿Qué hará el culto con ese demonio encadenado? ¿Qué planean invocar después?

Completar el Ritual – Reacción: Si el líder del ritual es atacado, un aliado a Alcance Muy Cercano puede marcar 1 de Estrés para interceptar el ataque o conjuro.

¿Qué se siente al ver esa devoción usada para infundir miedo y dominación?

TEMPLO CONSAGRADO

Rango 2 — Social

Un templo concurrido pero cuidado, que ofrece sanación y servicios regulares, dirigido por un sacerdote o serafín.

Impulsos: Conectar el Reino Mortal con las Alturas Celestiales, demostrar el poder divino, brindar consuelo y ayuda.

Dificultad: 13

Adversarios Potenciales: Guardia (Arquero, Con Espada, Jefe)

RASGOS

Lugar de Sanación – Pasiva: Un PJ que descansese aquí recupera automáticamente todos sus PG.

¿A qué huele el incienso? ¿Qué cantos entonan los acólitos?

Guía Divina – Pasiva: Un PJ que rece a una deidad puede hacer una Tirada de Instinto para recibir respuestas. Si su dios no es bienvenido en el templo, la tirada es con desventaja.

- **Éxito Crítico:** Obtiene información clara. Además, gana **1d4** de Esperanza que puede repartir si comparte la visión y guía.
- **Éxito con Esperanza:** Recibe información clara.
- **Éxito con Miedo:** Recibe fragmentos e impresiones emocionales que pueden ser interpretadas como una respuesta.
- **Cualquier tipo de Fracaso:** El PJ solo recibe vagos destellos de información. **Marca 1 de Estrés** para obtener una imagen clara, pero sin contexto.

¿Qué se siente al recibir esa visión? ¿Qué emoción persiste después?

Esperanza Implacable – Reacción: Una vez por escena, cada PJ puede **marcar 1 de Estrés** para convertir un resultado con Miedo en uno con Esperanza.

¿Qué recuerdo o emoción conecta al PJ con la esperanza?

Censura Divina – Reacción: Si los PJ blasfeman, ofenden o profanan el templo, puedes **gastar 1 de Miedo** para invocar un Serafín Supremo y **1d4** Guardias con Espada cerca del sacerdote.

¿Qué símbolos portan estos emissarios celestiales? ¿Qué historia tiene el líder de este grupo?

CIUDAD EMBRUJADA

Rango 2 — Exploración

Una ciudad abandonada, habitada por los *spiritus inquietos* de épocas pasadas.

Impulsos: Desoriar y confundir, revivir apocalipsis públicos y personales

Dificultad: 14

Adversarios Potenciales: Fantasmas (Arquero Espectral, Capitán Espectral, Guardián Espectral), versiones espirituales de otros adversarios. (ver «Forma Fantasmal»)

RASGOS

Conocimiento Enterrado – Pasiva: La ciudad guarda incontables misterios. Un PJ puede hacer una Tirada de Instinto o Conocimiento para aprender sobre el lugar y encontrar botín (posiblemente maldito).

- **Éxito Crítico:** Información valiosa y un objeto útil relacionado.
- **Éxito con Esperanza:** Información valiosa.
- **Éxito con Miedo:** Información incompleta o ambigua.
- **Cualquier Fracaso:** Marca 1 de Estrés para encontrar una pista tras una búsqueda agotadora.

¿Qué secretos mayores guarda la ciudad? ¿Por qué tantos fantasmas siguen aquí? ¿Qué aventureros ya han perecido entre sus ruinas?

Forma Fantasmal – Pasiva: Los Adversarios aquí son espectros. Tienen resistencia al daño físico y pueden **marcar 1 de Estrés** para atravesar objetos sólidos (hasta Alcance Cercano).

¿Qué heridas muestran su causa de muerte? ¿Qué propósito los mantiene atados al plano mortal?

Callejones Sin Salida – Acción: Los fantasmas de un época anterior recrean escenas de su era perdida (un festival, una revolución, un atraco). Estas visiones alteran la disposición de la ciudad. Bloquean caminos, obligan a desvíos o plantean retos, como confundir a los PJ con ladrones rivales.

¿Qué quieren los fantasmas? ¿Qué necesitan los PJs de ellos?

Apocalipsis Pasado – Acción: Gasta **1 de Miedo** para manifestar el eco de un desastre que asoló la ciudad. Activa una **Contador de Progreso** (5) mientras el desastre se desarrolla alrededor de los PJ. Para completar la cuenta atrás y escapar de la catástrofe, los PJ deben superar amenazas tales como fuegos, estampidas o edificios derrumbándose mientras recuerdan la historia y encuentran pistas para escapar lo inevitable.

¿Este fue el desastre que destruyó la ciudad? ¿Qué saben los PJs que podría ayudarles a escapar?

PASO MONTAÑOSO

Rango 2 — Travesía

Picos escarpados que atraviesan las nubes, con un sendero serpenteante plagado de recodos traicioneros.

Impulsos: Cobrar un tributo en suministros y resistencia, revelar interferencias mágicas, ralentizar el avance

Dificultad: 15

Adversarios Potenciales: Bestias (Oso, Águila Gigante, Serpiente de Cristal), Calavera del Caos, Destructor Minotauro, Cazador Mortal

RASGOS

Glifos Grabados – Pasiva: En la ladera de la montaña se aprecian grandes marcas e inscripciones. Un PJ con un trasfondo o Experiencia adecuados puede identificarlas como glifos de magia meteorológica, diseñados para intensificar los vientos helados. Un PJ que tenga éxito en una Tirada de Conocimiento puede recordar detalles sobre los glifos, sus posibles creadores y cómo disiparlos. Con un éxito crítico, reconoce que pertenecen al estilo de los encantadores crestinos, y obtiene ventaja en una tirada para disiparlos.

¿Quién colocó este encantamiento? ¿Sigue presente en las cercanías? ¿Por qué quería que el clima fuera más inclemente?

Avalancha – Acción: Gasta 1 de Miedo. Una corriente gélida talla la montaña, provocando una avalancha. Todos los PJ en su trayectoria deben superar una Tirada de Reacción de Agilidad o Fuerza o serán arrollados y arrastrados montaña abajo. Un PJ que esté utilizando cuerda, pitones u otro equipo de escalada obtiene ventaja en esta tirada. Quienes fallen son arrastrados hasta Alcance Lejano, reciben **2d20** de daño físico y marcan 1 de Estrés. Quienes tengan éxito deben marcar 1 de Estrés.

¿Cómo intentan los PJs resistir la avalancha? ¿Qué estrategia usan para reencontrarse cuando sus aliados ruedan cuesta abajo?

Nido de Rapaces – Reacción: Cuando los PJ entran en el terreno de caza de las rapaces, aparecen dos Águilas Gigantes a Alcance Muy Lejano de un PJ elegido, que los identifican como presas probables.

¿Cuánto hace que las águilas no encuentran alimento? ¿Tienen huevos o polluelos sin emplumar en el nido?

Vientos Gélidos – Reacción: Contador Regresivo (Bucle de 4). Cuando los PJ acceden al paso, activa esta cuenta regresiva. Cuando se activa, todos los personajes que atraviesan el paso deben hacer una Tirada de Reacción de Fuerza o marcar 1 de Estrés. Un PJ que lleve ropa adecuada para el frío extremo obtiene ventaja en estas tiradas.

¿Qué parte del cuerpo de los PJs se entumece primero? ¿Cómo intentan mantenerse calientes mientras avanzan?

ENTORNOS DE RANGO 3

(NIVELES 5-7)

CORAZÓN ARDIENTE DEL BOSQUE

Rango 3 — Exploración

Un espeso manto de ceniza añil inunda el aire alrededor de un colosal árbol cubierto de musgo que arde eternamente con llamas de un enfermizo tono azulado.

Impulsos: Marcar un ritmo antinatural que todos deben seguir, corromper el bosque.

Dificultad: 16

Adversarios Potenciales: Bestias (Oso, Serpiente de Cristal), Elementales (Chispa Elemental), Guardianes del Bosque (Driada, Roble Viviente, Caballero del Cielo)

RASGOS

Núcleo de Magia del Caos – Pasiva: Cuando un PJ realiza una Tirada de Lanzamiento de Conjuros, debe tirar dos Dados de Miedo y quedarse con el resultado más alto.

¿Qué se siente al canalizar magia en un lugar tocado por el Caos? ¿Qué temes que ocurra si pierdes el control del hechizo?

La Llama Añil – Pasiva: Los PJ que se acerquen al árbol central pueden hacer una Tirada de Conocimiento para intentar identificar la magia que ha consumido este entorno.

- **Con un Éxito:** aprenden tres de los siguientes detalles. **Con un Éxito con Miedo:** aprenden dos.
- **Con un Fallo:** pueden marcar 1 de Estrés para aprender uno y obtener ventaja en su siguiente tirada relacionada con la exploración de este entorno.
- **Detalles posibles:** Es el resultado de magia de los Caidos. La corrupción se propaga a través del musgo cenciero. Solo puede purificarse mediante un ritual de magia natural con una Contador de Progreso (8).

¿Qué culto de los Caidos corrompió este bosque? ¿Qué han hecho ya con la madera maldita y la savia de este árbol?

Lianas Asfixiantes – Acción: Lianas llenas de espinas emergen del sotobosque y se agitan con violencia para atrapar a los PJ. El objetivo debe superar una Tirada de Reacción de Agilidad o quedará *Restringido* y *Vulnerable* hasta que logre liberarse con una Tirada de Sutilidad o Fuerza, o hasta que infliga 10 puntos de daño a las lianas. Cada vez que intente escapar, sufre **1d8+4** de daño físico y pierde 1 punto de Esperanza.

¿Qué recuerdos dolorosos emergen mientras las lianas desgarran su carne?

Bestias de Carbón – Acción: Animales deformados y envueltos en llamas añiles irrumpen por un punto a tu elección. Todos los objetivos en alcance Cerca de ese punto deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Quienes fallen sufren **3d12+3** de daño físico. Quienes tengan éxito reciben la mitad del daño.

¿Son animales reales consumidos por las llamas, o meras construcciones mágicas de la corrupción?

Ceniza Asfixiante – Reacción: Contador Regresivo (Bucle de 6) Cuando los PJ entran en el Corazón Ardiente del Bosque, activa la cuenta regresiva. Cuando se activa, todos los personajes deben hacer una Tirada de Reacción de Fuerza o Instinto. Quienes fallen reciben **4d6+5** de daño físico directo. Quienes tengan éxito reciben la mitad del daño. Máscaras o ropas protectoras otorgan ventaja en esta tirada.

¿Qué alucinaciones provoca la ceniza? ¿Qué sabor inesperado deja en la lengua?

ASEDIO AL CASTILLO

Rango 3 — Evento

Un asedio activo, donde una fuerza atacante intenta abrirse paso hasta el interior de una fortaleza fuertemente defendida.

Impulsos: Agotar la voluntad de resistir, derribar los muros, aumentar la tensión

Dificultad: 17

Adversarios Potenciales: Mercenarios (Hostigador, Espada de Alquiler, Hoja Hechizada, Maestro de Armas), Fuerzas Nobles (Escuadrón de Arqueros, Recluta, Soldado de Élite, Caballero del Reino)

RASGOS

Entrada Secreta – Pasiva: Un PJ puede encontrar o recordar una vía secreta hacia el interior del castillo con una Tirada de Instinto o Conocimiento exitosa.

¿Cómo acceden sin revelar el paso a los atacantes? ¿Hay centinelas vigilando esta ruta?

Armas de Asedio (Cambio de Entorno) – Acción: Contador de Consecuencias (6) La fuerza atacante despliega armas de asedio para derribar las defensas de los sitiados. Activa esta cuenta al comenzar el asedio (si se trata de un asedio prolongado, usa un Contador a Largo Plazo). Cuando se activa, las defensas han sido superadas y los atacantes irrumpen dentro. Ganas 2 de Miedo, luego cambia al entorno Batalla Campal y dale el foco inmediatamente.

¿Qué armas se están usando? ¿Son mágicas, mundanas o una mezcla? ¿Qué defensas deben superar los personajes para tomar el castillo?

Refuerzos! – Acción: Invoca un Caballero del Reino, un número de Esbirros de Rango 3 igual al número de PJ y dos adversarios adicionales a alcance Lejano de un PJ elegido. El Caballero del Reino toma el foco de inmediato.

¿A quién atacan primero? ¿Qué formación adoptan?

Daño Colateral – Reacción: Cuando un adversario es derrotado, puedes **gastar 1 de Miedo** para que un impacto desviado de una arma de asedio golpee un punto del campo de batalla. Todos los objetivos en alcance Muy Cerca de ese punto deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad.

- Los objetivos que fallen sufren $3d8+3$ de daño físico o mágico y marcan 1 de Estrés.
- Quienes tengan éxito deben marcar 1 de Estrés.

¿Qué restos o escombros se dispersan tras el ataque? ¿Qué se rompe que ya no podrá repararse fácilmente?

BATALLA CAMPAL

Rango 3 — Evento

Un combate masivo entre dos fuerzas armadas enfrentadas.

Impulsos: Tomar territorio, riquezas y vidas; derramar sangre por codicia y gloria

Dificultad: 17

Adversarios Potenciales: Mercenarios (Espada de Alquiler, Hostigador, Hoja Hechizada, Maestro de Armas), Fuerzas Nobles (Escuadrón de Arqueros, Recluta, Soldado de Élite, Caballero del Reino)

RASGOS

A la Deriva en un Mar de Acero – Pasiva: Moverse por un campo de batalla en pleno combate es extremadamente peligroso. Un PJ debe tener éxito en una Tirada de Agilidad para moverse, y solo podrá avanzar hasta alcance Cerca. Si hay un adversario en alcance Cuerpo a Cuerpo, deberá marcar 1 de Estrés para intentar moverse con una tirada de Agilidad.

¿Los combatientes te confunden con el enemigo o te ven como un intruso? ¿Puedes distinguir aliados de enemigos entre la confusión?

Arrasar y Saquear – Acción: La fuerza atacante sube la apuesta: prende fuego a un edificio, roba un objeto valioso, secuestra a alguien importante o asesina a civiles.

¿Qué hay de valor aquí? ¿Quién está más indefenso?

Magia de Guerra – Acción: Gasta 1 de Miedo para que un mago de uno de los bandos desate una magia destructiva a gran escala. Elige un punto en el campo de batalla a alcance Muy Lejano del mago. Todos los objetivos en alcance Cerca de ese punto deben hacer una Tirada de Reacción de Agilidad. Los que fallen sufren $3d12+8$ de daño mágico y marcan 1 de Estrés.

¿Qué forma toma el ataque: una bola de fuego, lluvia ácida, tormenta de cuchillas? ¿Qué objetivo táctico busca este hechizo y qué vendrá después?

Refuerzos! – Acción: Invoca un Caballero del Reino, un número de Esbirros de Rango 3 igual al número de PJ, y dos adversarios adicionales a alcance Lejano de un PJ elegido. El Caballero del Reino toma el foco de inmediato.

¿A quién atacan primero? ¿Qué formación adoptan?

ENTORNOS DE RANGO 4 (NIVELES 8-10)

REINO DEL CAOS

Rango 4 — Travesía

Un espacio ajeno al mundo donde las leyes de la realidad son inestables y peligrosas.

Impulsos: Aniquilar la certeza, consumir poder, desafiar la lógica

Dificultad: 20

Adversarios Potenciales: Monstruosidades de los Reinos Exteriores (Abominación, Corruptor, Esclavo)

RASGOS

Arquitectura Imposible — Pasiva: Arriba es abajo, abajo es la derecha y la derecha apunta a las estrellas. La gravedad y la direccionalidad cambian constantemente. Cualquier intento de atravesar este reino es toda una odisea y requiere un Contador de Progreso (8). Con un fallo, el PJ debe marcar 1 punto de Estrés además de las consecuencias normales de la tirada.

¿Cómo se siente moverse en un espacio tan ajeno al Reino Mortal? ¿En qué punto fijo o hito se concentran para mantener el equilibrio? ¿Qué hitos extraños atraviesan durante su travesía?

Todo lo que Eres, Este Lugar te lo Quitará — Acción: Contador de Bucle (1d4). Activa el contador. Cuando se dispare, todos los PJ deben hacer una Tirada de Reacción con Presencia. Si fallan, su Rasgo más alto se reduce temporalmente en **1d4**, a no ser que marquen una cantidad de Estrés igual a su valor. Los puntos de Rasgo perdidos se recuperan si el PJ tiene un Éxito Crítico o escapa del Reino del Caos. ¿Cómo intenta este lugar arrebatarte aquello que te hace legendario? ¿Qué se siente al perder ese poder?

Deshacer — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para forzar a un PJ a hacer una Tirada de Reacción con Fuerza. Si falla, recibe 4d10 de daño mágico directo. Con éxito, marca 1 punto de Estrés.

¿Qué visiones de otros mundos cruzan tu mente mientras este lugar intenta deshacerte? ¿Qué parte esencial de tu personalidad busca borrar este proceso?

Depredadores de los Reinos Exteriores — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para invocar una Abominación, un Corruptor y 2d6 Esclavos de los Reinos Exteriores, que aparecen a alcance Cercano de un PJ elegido. Elige uno de estos adversarios y dale el foco. Puedes gastar otro Miedo adicional para que su ataque estándar tenga éxito automáticamente.

¿Qué restos semi-devorados del mundo roto dejan atrás estas criaturas en su persecución de carne viva? ¿Qué reflejos retorcidos de humanidad percibes entre ráfagas de pura malicia?

Realidad Desorientadora — Reacción: Ante un resultado con Miedo, puedes pedirle al PJ que describa qué temor personal le evoca el Reino del Caos mientras la realidad se deshace y recomponen ante sus ojos. El PJ pierde un punto de Esperanza. Si era su última Esperanza, ganas 1 punto de Miedo.

¿Qué escena ve? Si es un recuerdo, ¿Cómo lo distorsiona este lugar? ¿Cuánto costará recordar la versión real?

USURPACIÓN DIVINA

Rango 4 — Evento

Un ritual colosal que pretende derribar las puertas de los Salones Celestiales y destronar a los Nuevos Díos.

Impulsos: Acumular poder, infundir temor, sofocar la disidencia

Dificultad: 20

Adversarios Potenciales: Archinigromante, Tropas de Choque Caídas, Cazador Mortal, Oráculo de la Perdición, Zombi Perfeccionado

RASGOS

Preparativos Finales — Pasiva: Cuando este entorno toma el foco por primera vez, designa a un adversario como el Usurpador que busca destrozar a los dioses. Activa un Contador a Largo Plazo (8) mientras reúne los elementos necesarios para el ritual. Cuando se activa, usa la reacción «El Comienzo del Fin». Mientras este entorno esté activo, puedes acumular hasta 15 de Miedo.

¿Qué le falta al Usurpador? ¿El corazón de un Serafín Supremo? ¿La piedra angular de un antiguo portal? ¿La lealtad de dos archienemigos? ¿Las lágrimas de una alma pura?

Bendición Divina — Pasiva: Cuando un PJ obtiene un éxito crítico, puede gastar 2 de Esperanza para recuperar una habilidad limitada por uso (por descanso, por sesión, etc.).

¿Qué dios te favorece en esta lucha? ¿Cómo se manifiesta su poder renovado a través de ti?

Profanadores por Doquier — Acción: Gasta 2 de Miedo para invocar 1d4+2 Tropas de Choque Caídas que aparecen en alcance Cerca del Usurpador y lo asisten. Dales el foco para que usen su acción de Ataque en Grupo.

¿A qué Alto Caldo sirven estas tropas? ¿Qué carne divina ansian devorar?

Matadioses — Acción: Si el Contador Regresivo del Asedio Divino (ver más abajo) se ha activado, puedes gastar 3 de Miedo para narrar cómo el Usurpador asesina a uno de los dioses de los Salones Celestiales, absorbiendo su poder. El Usurpador recupera 2 PG. Aumenta su Dificultad, daño, modificador de ataque o añadirle un nuevo rasgo del dios asesinado.

¿Qué dios cae? ¿Cuáles son sus últimas palabras? ¿Cómo se manifiesta el nuevo poder robado del Usurpador?

El Comienzo del Fin — Reacción: Cuando se activa el Contador Preparativos Finales, el Usurpador comienza a golpear las puertas celestiales. Activa el Contador Regresivo del Asedio Divino (10). Dale el foco al Usurpador para narrar su embestida y reduce la cuenta en 1. Si el Usurpador recibe daño Mayor o superior, aumenta la cuenta en 1. Cuando se activa, rompe la barrera entre el Reino Mortal y los Salones Celestiales, asesina a los dioses y toma su lugar. Ganas 1 de Miedo por cada PG sin marcar del Usurpador. Puedes usar Matadioses sin gastar Miedo como movimiento adicional del DJ.

¿Cómo se retuerce el Reino Mortal ante la ruptura del orden natural? ¿Qué mortales contemplan este sacrilegio desde la distancia?

Nexo Ritual — Reacción: Cuando un PJ falla una tirada con Miedo contra el Usurpador, debe marcar 1d4 de Estrés por el retroceso mágico.

¿Qué fracasos pasados te aforzaron a errar de nuevo? ¿Cómo distorsiona el Usurpador esos recuerdos?

CORTE IMPERIAL

Rango 4 — Social

El majestuoso dominio de un imperio poderoso, adormado con tesoros saqueados.

Impulsos: Justificar y perpetuar el dominio imperial, seducir a los rivales con promesas de poder y comodidad

Dificultad: 20

Adversarios Potenciales: Guardia con Espada, Cortesana, Caballero del Reino, Monarca, Espía.

RASGOS

Todos los Caminos Conducen Aquí — Pasiva: Mientras estén en la Corte Imperial, los PJ tienen desventaja en las Tiradas de Presencia para acciones que no encajen con el estilo de vida imperial ni respalden su dominio.

¿Cómo dificulta el lenguaje mismo la discusión de formas de vida alternativas? ¿Qué beneficios evidentes crean fricción al plantear otras opciones?

Vasallos Rivales — Pasiva: Los PJ encontrarán que la corte está repleta de súbditos, vasallos y suplicantes imperiales que compiten por el favor, la cercanía al poder, intercambiando favores por lealtad y elevando su estatus. Algunos buscarán sabotear a sus rivales, otros podrían estar abiertos a ideas casi sediciosas.

¿Qué obtienen de la vasallaje y qué les ha costado? ¿Qué explotación los empuja a considerar oponerse al poder absoluto?

La Gravedad del Imperio — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para presentar a un PJ una oportunidad dorada o la posibilidad de alcanzar uno de sus grandes objetivos, a cambio de obedecer o apoyar al imperio. El objetivo debe realizar una Tirada de Reacción con Presencia. Si falla, debe marcar todo su Estrés o aceptar la oferta. Si ya tiene todo el Estrés marcado, debe aceptar o exiliarse del imperio. Si tiene éxito, marca 1d4 de Estrés por la tensión de resistirse.

¿Qué desean tanto los PJs como para considerar aliarse con este poder despiadado? ¿Cómo supo el imperio cuál era su deseo más profundo?

Decreto Imperial — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para reducir en 1d4 un Contador de Largo Plazo relacionado con la agenda del imperio. Si se dispara el contador, se anuncia públicamente un decreto acorde en la corte.

¿Qué despliegue de poder o transferencia de riquezas fue necesario para acelerar este plan? ¿De quiénes se interrumpieron o trastocaron las vidas para que esto ocurriera?

Ojos por Todas Partes — Reacción: Ante un resultado con Miedo, puedes gastar otro punto de Miedo para que un leal al imperio escuche una conversación subversiva. Un PJ debe superar una Tirada de Reacción con Instinto para interceptar al testigo antes de ser expuestos.

¿Cómo fue que el imperio comprometió a este testigo? ¿Por qué su primera reacción es proteger al imperio, incluso si no lo trata bien?

OSARIO DEL NIGROMANTE

Rango 4 — Exploración

Una cripta polvorienta con una biblioteca, pasillos enrevesados y sarcófagos por doquier, salpicados por la sangre de invasores malogrados.

Impulsos: Desconcertar a los intrusos, desenterrar secretos que debieron permanecer sellados, manifestar la no-muerte, desatar una marea de no muertos

Dificultad: 19

Adversarios Potenciales: Hueste del Archinigromante (Zombi Perfeccionado, Legión Zombi)

RASGOS

No es Lugar para los Vivos — Pasiva: Cualquier rasgo o acción que permita recuperar PG exige gastar 1 punto de Esperanza para poder usarse. Si ya querería Esperanza, el PJ debe gastar un punto adicional. *¿Qué se siente al intentar sanar en un lugar tan antíntetico a la vida?*

Siglos de Conocimiento — Pasiva: Un PJ puede investigar la biblioteca y el laboratorio y hacer una Tirada de Conocimiento para obtener información relacionada con lo arcano, la historia local y los planes del Nigromante.

¿Cómo se llaman algunos de los tomos? ¿En qué proyecto trabaja el nigromante y qué revela sobre sus intenciones?

Estallido Óseo — Acción: Todos los objetivos a alcance Cercano de un punto elegido dentro del osario deben hacer una Tirada de Reacción con Agilidad. Quienes fallen sufren 4d8+8 de daño físico por las astillas de hueso que salen disparadas cuando parte del osario explota.

¿Qué estructura ósea ancestral es destruida? ¿Qué fragmentos quedan incrustados en tu armadura?

Aura de Muerte — Acción: Una vez por escena, tira 1d4. Cada no muerto a alcance Lejano del Nigromante puede recuperar una combinación de PG y Estrés igual al resultado de la tirada. Cada criatura decide cómo repartir esos puntos entre PG y Estrés.

¿Cómo se manifiesta su renovado vigor? ¿Parecen más vivos... o, paródicamente, más podridos pero llenos de energía?

¡No paran de Llegar! — Acción: Gasta 1 punto de Miedo para invocar 1d6 Zombis Podridos, dos Zombis Perfeccionados o una Legión Zombi, que aparecen a alcance Cercano de un PJ elegido.

¿Quiénes eran estas personas antes de convertirse en marionetas del nigromante? ¿Qué vestigios de esas vidas pasadas siguen siendo visibles para los héroes?

ORIENTACIONES ADICIONALES PARA EL DJ

Esta sección ofrece orientación adicional para preparar y dirigir una sesión de Daggerheart.

MOMENTOS CLAVE DE LA HISTORIA

En narrativa, un beat (o «momento clave») es un instante que altera el rumbo de la historia: un cambio en el mundo, una acción o reacción significativa, una revelación emocional o una decisión importante. Turna la narración con los jugadores: presenta un momento clave y deja que ellos reaccionen y hagan avanzar la escena con sus propios beats. A la hora de preparar una sesión, piensa en términos de los momentos que darán forma a cada escena o secuencia, en lugar de escribir de antemano detalles concretos o diálogos.

PREPARAR ENFRENTAMIENTOS

Diseña los obstáculos que deberán afrontar los PJ en torno a la pregunta: «¿Qué ayuda a contar la historia?». Los enemigos, entornos y peligros son herramientas para intensificar la tensión y crear drama. Asegúrate de que el combate se utiliza como vehículo para dar a los jugadores más información sobre la historia en curso, revelando aspectos del mundo, la trama o los personajes.

COMBATE Y NARRATIVA

Las batallas dinámicas generan suspense al obligar a los jugadores a elegir entre distintos objetivos, activar las motivaciones y debilidades de sus personajes y crear el crisol en el que se forjan como héroes legendarios. Al preparar un enfrentamiento:

- Considera la función narrativa del combate.
- Basa los movimientos de los adversarios en sus motivaciones.
- Utiliza entornos dinámicos que den vida al campo de batalla.
- Añade enemigos que puedan interactuar con los rasgos y habilidades especiales de los PJ.

RECOMPENSAS DE SESIÓN

Al final de una sesión, recompensa a los jugadores con:

- Información útil.
- Ganchos narrativos.
- Botín.
- Oro.
- Acceso a nuevo equipo o mejoras.

CREACIÓN DE ESCENAS

Siempre que comiences una sesión, llegues a un nuevo lugar o cambie la situación, transmite a los jugadores lo que necesitan saber pensando con todos tus sentidos y compartiendo algo único o inesperado sobre la ficción.

MANTENER A TUS JUGADORES INVOLUCRADOS

Mantén el interés y la implicación de tus jugadores mediante:

- Rotar el Foco entre los PJ.
- Conectar distintos elementos de la historia.
- Involucrar a los jugadores más callados.
- Usar ayudas visuales.
- Fomentar el juego espontáneo.
- Plantear conflictos tanto internos como externos a los PJ.
- Elevar el riesgo gastando Miedo.
- Introducir objetivos en el combate más allá del simple desgaste (consulta la Tabla de Objetivos Aleatorios en la siguiente página).

1d12	Objetivo
1	Adquirir (obtener o robar) un objeto importante o varios.
2	Capturar a uno o más de los oponentes.
3	Activar un artefacto mágico.
4	Inculpar a un personaje o manchar su reputación.
5	Acorralar al oponente o llevarlo a una emboscada.
6	Detener un ritual mágico, una ceremonia legal o un conjuro urgente.
7	Mantener la posición: evitar que el enemigo alcance una zona o grupo específico.
8	Colocar pruebas falsas o un rastreador en un objetivo.
9	Asegurar una localización antes de que llegue otro grupo.
10	Hostigar al oponente para agotar sus recursos o mantenerlo ocupado.
11	Destruir una estructura, estatua, santuario o arma.
12	Investigar una situación para confirmar o refutar información existente.

COMBATES EN FASES

Crea combates dinámicos alterando la naturaleza de los enemigos o del entorno a mitad del enfrentamiento:

- Cambia las Condiciones del Enfrentamiento.
- Modifica el Entorno.
- Haz que la Oposición Evolucione.

USO DEL TIEMPO DE DESCANSO

Utiliza las escenas de descanso como una válvula de escape para modular la intensidad de la historia y ofrecer a los PJ un respiro.

Anima a tus jugadores a proponer sus propias escenas de descanso. Pregúntales cómo se ve ese momento en el que atienden sus heridas o se relajan juntos, fomentando que tomen la iniciativa y colaboren con otros jugadores cuyos personajes estén implicados.

PROYECTOS DURANTE EL DESCANSO

La maniobra Trabajar en un Proyecto durante el descanso requiere más intervención por parte del DJ que otras maniobras de descanso y está pensada para empresas a largo plazo que los PJ deseen llevar a cabo.

Estos proyectos suelen gestionarse mediante un *Contador de Progreso*. Al decidir el valor inicial del contador, ten en cuenta la complejidad del proyecto, la disponibilidad de herramientas relevantes y el impacto del proyecto en la historia.

Los proyectos simples avanzan el contador cada vez que un jugador utiliza la maniobra. Los proyectos complejos, en cambio, requieren una tirada.

DESCANSO PROLONGADO

Cuando decides avanzar la historia a través de un periodo largo de tiempo, utiliza montajes narrativos para ilustrar el paso del tiempo. Ganas **1d6** de Miedo por cada PJ y avanzas cualquier contador a largo plazo según corresponda.

MARCOS DE CAMPAÑA

Un marco de campaña proporciona inspiración, herramientas y mecánicas para apoyar un tipo concreto de historia en la mesa.

Cada marco de campaña tiene una valoración de complejidad, que indica cuánto se desvían o amplían sus mecánicas respecto al conjunto de reglas básicas de Daggerheart.

Cada marco de campaña incluye las siguientes secciones:

- Una **propuesta narrativa** para presentar a los jugadores.
- Sugerencias y orientación sobre el **tono, la ambientación, los temas y las referencias**.
- Un resumen del **trasfondo** de la campaña.
- Guía para adaptar **comunidades, ascendencias y clases** al entorno.
- **Principios** clave para que jugadores y DJ se centren durante la campaña.
- Elementos **distintivos** únicos del escenario.
- Un **incidente detonante** que sirva de punto de partida para la campaña.
- **Mecánicas especiales** que se utilizarán durante la campaña.
- **Preguntas clave para considerar** durante la sesión cero.

Puedes encontrar el mapa de cada marco de campaña en el apéndice del reglamento básico o en www.daggerheart.com/downloads.

EL YERMO MARCHITO

Cuando una nación invasora ataca a una antigua deidad del bosque, una virulenta maleza comienza a extenderse por toda la región.

Diseñado por Carlos Cisco, Rowan Hall y Spenser Starke

NIVEL DE COMPLEJIDAD: •

LA PREMISA

Lee esta sección a los jugadores para introducirles en la campaña.

Templavilla fue en otro tiempo un lugar de gran abundancia y paz. Peligroso para quienes no conocían sus caminos, pero una auténtica cornucopia para quienes respetaban sus leyes. Cuando Haven invadió las tierras salvajes y forzó al territorio a permanecer en una primavera perpetua, una floración peligrosa conocida como el Yermo Marchito arraigó y ahora amenaza las vidas de todos los que allí habitan. En una campaña ambientada en el Yermo Marchito, interpretaréis a héroes improbables de orígenes humildes que afrontan su recién descubierta responsabilidad: salvar al pueblo de Templavilla de una corrupción peligrosa.

TONO Y AMBIENTE

Aventurero, Dinámico, Épico, Heroico, Emocionante, Extraño, Caprichoso

TEMAS

Choque Cultural, El Fin Justifica los Medios, Duelo, Humanidad contra Naturaleza, Transformación y Cambio, Supervivencia

REFERENTES

La Princesa Mononoke, The Legend of Zelda, El Cristal Oscuro, Nausicaä del Valle del Viento

VISIÓN GENERAL

Si tu grupo decide jugar esta campaña, proporciona a tus jugadores la siguiente información antes de la creación de personajes.

Templavilla es una tierra salvaje e indómita, durante mucho tiempo evitada por fuerzas exteriores. Sus bosques son oscuros y retorcidos, habitados por Divinidades Tenues que realizan pequeños milagros y favores para sus habitantes, aunque con la misma facilidad pueden atraer a los viajeros fuera de los senderos y conducirlos a su perdición. Praderas aparentemente inofensivas ocultan ciénagas capaces de engullir ejércitos enteros, tragándose incluso artillería pesada en cuanto cruzan la frontera. Este entorno agreste ha forjado a un pueblo resistente, lo bastante audaz como para criar a sus familias donde otros no se atreven y que sigue estrictamente unas reglas peculiares que garantizan su seguridad. Estos Mechones permanecieron al margen de las guerras de sus vecinos... hasta que una plaga obligó al pueblo de Haven a tomar medidas desesperadas.

Haven fue antaño la fuerza más poderosa de la región; durante siglos, las altas murallas de piedra de su capital ostentaron la inscripción: «La Puerta Sin Dios». Aunque su significado original se ha perdido para la mayoría, algunos tomos polvorrientos y registros antiguos indican que los fundadores de Haven deseaban librarse de la influencia de las Divinidades Tenues que dominaban las

regiones colindantes. Idearon entonces un plan para matar a una de las deidades más poderosas, conocida como **Shun'Aush, la Ofidia de Granito**. Aunque el método exacto de su deicidio se ha olvidado, su victoria aseguró la supremacía de Haven en la región durante generaciones. Se asentaron tras los restos de su cuerpo, que se convirtieron en las imponentes murallas por las que Haven es conocida.

Pero Shun'Aush tendría su venganza. Mientras los habitantes de Haven excavaban su cuerpo pétreo, el polvo fino que desprendían se fue depositando en la tierra circundante. Hubo un periodo de prosperidad que se prolongó durante siglos mientras las escamas del dios permanecieron intactas. Pero el progreso genera su propia presión. La creciente población exigía una productividad mayor y al arar los suelos más profundos y perforar vetas ocultas de piedra, el antiguo polvo afloró a la superficie. Las mismas murallas que una vez ofrecieron seguridad a la ciudad se convirtieron en el crisol que incubó una plaga virulenta.

Durante los últimos dos años, más de la mitad de la población de Haven ha sucumbido a una enfermedad conocida como el **Mal de la Serpiente**. Primero, las víctimas tosen polvo. Luego, su piel se cubre de un sarpullido escamoso. Finalmente, su cuerpo se endurece. Primero la carne, los huesos y los tejidos blandos, hasta que, al fin, los órganos se osifican. Una vez que «la serpiente» alcanza los órganos, se propaga tan deprisa que las víctimas se petrifican allí donde están, llenando Haven de estatuas de gente congelada en sus últimos instantes de agonía.

El Alto Mago de Haven, el Archimago Phylax, descubrió una rara flor roja llamada el velo escarlata de la dama, capaz de curar el Mal del Serpiente. Estas flores brotan con abundancia por todo Templavilla durante la primavera, pero por cada diez mil flores blancas comunes, solo florece una roja.

Desesperada por salvar a su pueblo de la plaga, Haven invadió Templavilla para reunir tantos capullos rojos como fuese posible. Sus tropas se adentraron en los bosques profundos y, bajo la guía del Archimago Phylax, arrancaron el **Ojo de la Siega** a la Divinidad Tenue más poderosa que protegía la región: la **Gran Búho Nikta**, la Pastora de las Estaciones. La Pastora mantenía el equilibrio en Templavilla al girar su mirada sobre la tierra, primero para madurarla, luego para arrasarla. Así era como Nikta sosténía el ciclo de las estaciones: crecimiento y decadencia, muerte y renacimiento. Sin su Ojo de la Siega, Nikta solo puede contemplar Templavilla con el **Ojo de la Siembra**, forzando al mundo a vivir en una primavera perpetua.

Durante el año transcurrido desde entonces, Haven ha conquistado las ciénagas, transformándolas en campos para recolectar las flores rojas. El crecimiento interminable que al principio parecía un regalo, pronto evolucionó en una plaga conocida como el **Yermo Marchito**: la flora y fauna de Templavilla crecen sin freno, sin control. Los animales alcanzan tamaños colosales. Los árboles se deforman, se retuercen y comienzan a cazar personas y las enredaderas se arrastran por el suelo del bosque, estrangulando todo lo que tocan. Este crecimiento desbocado es incontenible e implacable y ninguna fuerza ha logrado frenarlo durante mucho tiempo.

Antes del Mal del Serpiente y del crecimiento descontrolado provocado por la Pastora, vuestro grupo llevaba una vida tranquila en Templavilla o una de lucha y conquista en Haven. Pero cuando el peligro llama a la puerta, incluso los no preparados (o lo desean) deben alzarse y plantar cara.

COMUNIDADES

Todas las comunidades están disponibles, pero algunas presentan aspectos únicos dentro de una campaña ambientada en El Yermo Marchito. Si es necesario, proporciona la siguiente información a tus jugadores y elige una o varias de las preguntas para plantear durante la sesión cero.

SABINOS E ILUSTRES

En Templavilla, el conocimiento es la mercancía más valiosa y quienes poseen sabiduría o experiencia detentan el verdadero poder. Esta economía de la información se rige principalmente por el regalo y el trueque: la sabiduría puede ser considerada un pago justo por un arma o una comida caliente. Por ello, los miembros de la comunidad sabina son los más acaudalados en Templavilla y pueden constituir pequeños grupos diferenciados de cazadores, historiadores o artesanos dentro de aldeas más grandes.

¿Qué conocimiento te transmitió tu comunidad y ahora debes proteger o compartir?

¿Qué eres capaz de lograr, gracias a tu crianza, que otros fuera de tu comunidad no comprenden?

Una vez intercambiaste un saber importante por algo terrible. ¿Qué entregaste y qué recibiste a cambio?

En Haven, los miembros más ricos pertenecen a la comunidad ilustre y han heredado fortunas acumuladas durante generaciones tras los muros de piedra. Aunque los ilustres estaban más resguardados frente a la Enfermedad de la Serpiente, no fueron inmunes.

¿A quién perdiste por la Enfermedad de la Serpiente? ¿Cómo te marcó?

¿Cómo hizo tu familia su fortuna? ¿Has rechazado o abrazado su código ético?

Creciste en un mundo de abundancia, pero se te ocultó un saber importante. ¿Cuál era y cuándo lo descubriste?

CRESTINOS, SUBTERRÁNEOS Y SALVAJES

Los personajes de estas comunidades probablemente crecieron en los entornos letales de Templavilla, que se han vuelto aún más peligrosos con la expansión del Yermo Marchito. Cada comunidad posee costumbres únicas (algunas compartidas libremente, otras mantenidas en secreto) que les permiten atravesar con seguridad terrenos traicioneros y territorios custodiados por las Divinidades Menores.

A cambio de protección contra el Yermo Marchito para ellos y sus familias, algunos Mechones de estos grupos se han visto obligados a trabajar como granjeros en los campos florales de Haven. Aunque el trabajo es agotador y se realiza para una nación que está destruyendo su tierra, los campos están resguardados por las hogueras de Haven, que mantienen a raya la vegetación invasora.

¿A qué Divinidades Menores rindes tributo y cómo te han recompensado?

Ofendiste a un dios de Templavilla. ¿Qué hiciste y qué desdicha cayó sobre ti o sobre alguien cercano?

Huiste del lugar donde naciste. ¿Qué circunstancias te empujaron a marcharte?

ORTANO

Los jugadores podrían decidir crear personajes ortanos si desean interpretar a miembros actuales o antiguos del Ejército de Haven que invadió Templavilla. Aunque el ejército lleva la violencia a estas tierras, también cargan con una profunda pena por su patria, que sucumbe a la enfermedad.

¿Qué remordimientos arrastras contigo tras conquistar tierras ajenas?

¿Qué acto de bondad te ofreció un combatiente enemigo en tu hora más oscura? ¿Cómo cambió esto tu percepción del pueblo de Templavilla?

Se te encargó difundir un rumor en una comunidad de Templavilla. ¿Cuál es el rumor y tienes intención de cumplir la misión?

ASTUTO

Dado que el Ejército de Haven es la fuerza militar dominante actual en Templavilla, quienes deseen jugar personajes de la comunidad astuta podrían provenir de grupos rebeldes locales que buscan expulsar a las fuerzas invasoras de sus tierras. Dependiendo de las tácticas empleadas por su grupo, un personaje astuto puede coincidir con su educación o rebelarse contra ella.

¿Contra quién dentro del Ejército de Haven deseas vengarte y por qué?

Te uniste a un grupo insurgente que lucha por liberar estas tierras del control de Haven. ¿Qué aspectos del liderazgo han hecho que empieces a dudar?

Alguien a quien amas forma parte del Ejército de Haven. ¿Cómo has utilizado tu posición dentro de la rebelión para protegerla?

MARINO

Tanto Templavilla como Haven tienen costa. La mayoría de las comunidades marinas de Templavilla viven en pequeños asentamientos junto al mar y se centran en el viaje local entre regiones vecinas, mientras que los marinos de Haven suelen residir en grandes puertos dedicados al comercio con tierras lejanas.

Recientemente viajaste por mar durante una larga travesía. ¿Qué salió terriblemente mal y cómo te cambió?

Crecer en el mar te enseñó una habilidad que pocos tienen. ¿Cuál fue y cómo te salvó la vida?

Antes navegabas con un compañero. ¿Quién era y cómo os mantenéis conectados?

ERRANTE

Las comunidades errantes pueden encontrarse tanto en Templavilla como en Haven, aunque el viaje seguro ha sido severamente restringido por la ocupación militar y la expansión del Yermo Marchito. Tanto si un personaje errante procede de Templavilla, de Haven o de otro lugar, el jugador debe decidir cuál es su postura personal ante la invasión de Templavilla y hasta qué punto se alinea con las opiniones de su comunidad.

¿Qué haces para mantener a salvo, independiente y oculta tu pequeña comunidad frente a las fuerzas de Haven?

Debido a la naturaleza itinerante de tu comunidad, tienes seres queridos tanto en Templavilla como en Haven. ¿Cómo ha afectado esto a tu relación con la invasión?

Tu comunidad viaja para proteger algo. ¿Qué es y por qué te impide echar raíces?

LINAJES

Todos los linajes están disponibles, pero algunos presentan particularidades únicas dentro de una campaña ambientada en El Yermo Marchito. Cuando sea necesario, facilita la siguiente información a tus jugadores:

CLANK

Los Clank creados en Haven suelen estar hechos de hierro y acero, mientras que los de Templavilla están habitualmente construidos con madera y piedra.

FUNGRIL

Desde que El Yermo Marchito se extendió por Templavilla, algunos fungril que habitan los bosques han crecido notablemente más que sus congéneres de otras regiones.

DRAKONA, FAUNOS, FIRBOLG E INFERNIS

Tras la corrupción de Templavilla por El Yermo Marchito, algunos drakona, faunos, firbolg e infernis han notado que sus cuernos crecen más rápido y alcanzan longitudes inusuales.

GALAPA Y RIBBET

Muchas familias de galapa y ribbet que vivían en los pantanos de Templavilla fueron desplazadas cuando el ejército de Haven los invadió.

Havenitas y la Enfermedad de la Serpiente

Cualquiera, pero especialmente quienes provienen de Haven, puede portar la Enfermedad de la Serpiente, que entumece sus movimientos y les concede un tiempo limitado para sobrevivir sin una cura.

CLASES

Todas las clases están disponibles, pero algunas presentan aspectos únicos dentro de una campaña ambientada en El Yermo Marchito. Cuando sea necesario, facilita la siguiente información:

■ DRUIDAS, EXPLORADORES Y HECHICEROS

Los druidas, exploradores y hechiceros son comunes en todo Templavilla. Si los jugadores escogen una de estas clases, deberían considerar cómo la conexión de su PJ con el mundo natural se ve afectada por El Yermo Marchito.

■ GUERREROS Y MAGOS

Guerreros y magos abundan en Haven. Una gran escuela de magia en Haven forma tanto a combatientes como a sanadores y el grueso del Ejército de Haven está compuesto por guerreros y magos del Colegio de Guerra. Si un PJ pertenece a una de estas clases, debería considerar su relación personal con el Ejército de Haven.

■ GUARDIÁN DE LA VENGANZA

Muchos Mechones que buscan venganza contra Haven o quieren expulsarlos de Templavilla se convierten en guardianes de la Venganza. Si los jugadores escogen esta subclase, deberían plantearse qué ideales o instituciones protege su personaje.

■ PÍCARO DEL SINDICATO

El Ejército de Haven envía espías a las comunidades de Templavilla para obtener información sobre ataques planificados y manipular la percepción pública. Al elegir la subclase de Pícaro del Sindicato, los jugadores deberían considerar cómo se ve afectado o relacionado su personaje con estas operaciones encubiertas.

PRINCIPIOS DE LOS JUGADORES

Si tu grupo decide jugar esta campaña, proporciona a tus jugadores la siguiente información antes de la creación de personajes.

■ HAZ DE LA INVASIÓN ALGO PERSONAL

Reflexiona sobre cómo la invasión de Haven a los bosques de Templavilla ha afectado profundamente a tu personaje. Deja que esos detalles den forma a lo que desea y a lo que está dispuesto o dispuesta a hacer para conseguirlo. Todo el mundo ha perdido a alguien querido a causa de El Yermo Marchito o la Enfermedad de la Serpiente y cada día mueren más. Piensa en cómo este conflicto creciente ha llevado a tu personaje a actuar de formas de las que no se siente orgulloso o cómo ha hecho tambalear verdades personales que antes creía inamovibles.

■ DA A LA MUERTE LA IMPORTANCIA QUE MERCE

Quitar una vida nunca debería hacerse a la ligera. Debe surgir de la desesperación, la necesidad y tener consecuencias. Durante su viaje, tu personaje debería recordar a quienes ha perdido y a quienes ha matado y permitir que cada muerte influya en sus decisiones futuras.

■ ABRAZA LA VULNERABILIDAD

Descubre la humanidad de tu personaje y muéstralala siempre que puedas. Debe ser tan vulnerable en los momentos de calma como fiero en los de violencia. Anímale a abrirse con

sus aliados, aunque se cierre al resto del mundo.

PRINCIPIOS DEL DJ

Ten en cuenta estas directrices mientras diriges esta campaña.

■ PINTA UN MUNDO DE CONTRASTES

Rompe las expectativas permitiendo que lo terrible seduzca y lo bello cause espanto. Muestra a los PJ la hermosura natural de Templavilla desatada por todo el territorio, rebasando ciénagas y bosques y arrasando hogares y aldeas. Retrata la vida gris y ordenada tras los muros de Templavilla, pero también su cultura, arte y el progreso surgido de siglos de seguridad. Contrastá la naturaleza caprichosa de las Divinidades Tenues con la entrega de los Mechones y los habitantes de Templavilla que luchan por salvar su hogar. En un lugar de días y noches prolongados, de estaciones duplicadas y dos naciones enfrentadas, busca siempre resaltar las dualidades más potentes.

■ MUESTRA EL PELIGRO REAL

Aunque pueda ser trágico, el daño físico no es la peor tragedia que puede sufrir un personaje. Para ilustrar lo que está verdaderamente en juego, usa los orígenes de los PJ en Templavilla o El Yermo Marchito para mostrarles lo que podrían perder: sus hogares, familias, amistades, comunidades o incluso las verdades y creencias más profundas que los definen. Los eventos de esta campaña pueden cambiar, amenazar o destruir estos aspectos de su pasado. Cuando tus jugadores crean e invierten en la historia de su personaje, tienen algo por lo que luchar.

■ OFRECE ALTERNATIVAS A LA VIOLENCIA

Iluminando caminos no violentos para resolver conflictos, los PJ pueden ayudar a romper el ciclo de brutalidad que domina este mundo. Por ejemplo, mostrar compasión (en lugar de una espada al cuello) a una bestia corrompida puede liberarla de la influencia del Yermo Marchito. Del mismo modo, el conflicto entre Haven y Templavilla no debería resolverse solo con sangre y acero. Lo que amenaza a ambos también podría unirlos. Ofrece a los PJ oportunidades para cerrar heridas, corregir errores del pasado y sanar la brecha entre ambas naciones desde dentro.

■ CREA ALIADOS Y ADVERSARIOS CON MULTIPLES DIMENSIONES

Ningún aliado ni adversario es completamente bueno ni completamente malo: todos llevan vidas complejas y poliédricas. Incluso el aliado más amable puede esconder una oscuridad interior, esperando que sus fallos no salgan a la luz. Y aquellos pintados como malvados, a veces, pueden hacer lo correcto aunque sea por los motivos equivocados. Que un PJ o PNJ sea de Haven no significa que sea un villano. Y, por el contrario, no todas las personas de Templavilla son virtuosas. Explorar los matices, contradicciones y motivaciones profundas de la gente de ambos lados ofrecerá interacciones más ricas, decisiones morales más complejas y un vínculo emocional más fuerte con el mundo de juego.

DISTINCIones

Utiliza esta información para preparar tu campaña. También puedes compartirla con tus jugadores cuando lo consideres necesario.

LAS SEMANAS DE DÍA Y NOCHE

El ciclo de día y noche en Templavilla ocurre de forma semanal: el sol asciende y permanece durante una semana completa antes de ponerse y dar paso a una noche de igual duración. Este fenómeno afecta a todo, desde la agricultura hasta el comercio, ya que muchos mercaderes se niegan a viajar durante la noche. Pero este ciclo no afecta solo a los Mechones: ha determinado cómo ha evolucionado la asombrosa ecología de Templavilla. Los días y noches van acompañados de paisajes sonoros radicalmente distintos, pues las criaturas nocturnas duermen durante los largos días y recorren los bosques bajo la oscuridad, mientras sus contrapartes diurnas descansan. Las plantas también se adaptan a este extraño ciclo diario-semanal y muchas completan su vida entera en solo una semana. Las enredaderas del sol naciente trepan con sus espinas hasta el dosel del bosque a lo largo de la semana, solo para marchitarse bajo la luz de la luna. Por el contrario, la flor noctiluca, una flor bioluminisciente que emite un aroma a azúcar quemado y descomposición, solo florece cuando cae la noche, iluminando claros del bosque; una bendición para cualquiera que deba viajar en la oscuridad.

LA ENFERMEDAD DE LA SERPIENTE

La plaga que asola Haven no perdona a nadie. Desde el estallido inicial, las autoridades de Haven han trabajado sin descanso para poner en cuarentena a quienes presentan los primeros síntomas, pero estos esfuerzos apenas han servido para frenar su propagación. Debido a la rareza del velo carmesí de la dama, muchos ciudadanos han comenzado a portar o consumir todo tipo de flores y mudas de serpiente en un intento de protegerse o curarse. En sus primeras fases, las víctimas sufren una tos seca y persistente cargada de polvo que recuerda al hueso molido. Despues, una erupción escamosa se extiende por la piel, agrietando la carne en un patrón doloroso que imita el dibujo de una serpiente. No mucho tiempo despues, los cuerpos de las víctimas se endurecen progresivamente, hasta que sus órganos se solidifican y dejan de funcionar. Las últimas fases de la Enfermedad de la Serpiente son tan rápidas que muchas personas se transforman en estatuas donde se encontraban, dejando toda Haven convertida en un cenotafio de su antigua grandeza.

EL VELO DE LA DAMA

Estas pequeñas flores crecen en claros soleados de Templavilla. Por cada diez mil flores de pétalos blancos, florece una única y vibrante flor de color rojo. Durante generaciones, estas flores se han utilizado en infusiones por toda la región, reservándose las de color carmesí para ceremonias específicas. Aun así, nunca se cultivaron a gran escala hasta que los havenitas descubrieron que el velo carmesí de la dama era la única cura conocida para la Enfermedad de la Serpiente. Fue entonces cuando el ejército de Haven invadió Templavilla y comenzó a cultivar las flores en granjas enormes que devoraron las antiguas ciénagas de la región. Aunque el robo del Ojo de la Cosecha ha provocado una estación primaveral interminable, las flores rojas siguen siendo igual de escasas. Mientras tanto, Templavilla se ve impregnada por un dulzón y enfermizo aroma, mientras el ejército de Haven se apresura a producir

en masa una cura para la enfermedad.

EL YERMO MARCHITO

Esta corrupción, alimentada por la primavera perpetua, se extiende sin control por Templavilla. Algunos creen que esta proliferación comenzó en el bosque; otros, que brotó de las ciénagas. Pero da igual su origen: esta floreciente malignidad provoca cambios horrendos y un crecimiento desmesurado en todo lo que toca, transformándolo en un ser Marchito. Las plantas cobran vida con un apetito voraz por devorar cuanto las rodea. Los animales crecen hasta tamaños colosales, con temperamentos tan feroces como los de sus colmillos, defensas y garras exageradas. Incluso las criaturas inofensivas, antes cazadas por su carne, se han convertido en adversarios peligrosos y temibles.

Cuando una persona resulta corrompida por el Yermo Marchito ya sea por un ataque directo o por un daño accidental (véase la sección «Corrupción del Yermo Marchito»), se transforma. Se convierte en un híbrido de pesadilla, su cuerpo retorcido y fusionado con materia vegetal o animal. El Yermo Marchito va sustituyendo poco a poco la personalidad de sus víctimas con el mismo impulso de consumo que domina al resto de la Templavilla corrompida. Aunque los Marchitos pueden conservar parte de su identidad durante un tiempo, acaban por perderla por completo. Algunos mechones creen que los Marchitos han recibido este don como castigo de Nikta, en su cólera, para expulsar a las fuerzas de Haven y devolver el Ojo de la Cosecha a la Pastora de las Estaciones.

LOS DIOSSES DE TEMPLAVILLA

Los dioses de esta tierra no son conceptos etéreos que habitan en otro plano: caminan entre nosotros como seres encarnados, presentes tanto en el mundo natural como en los hogares y aldeas. Por ello, están generalmente presentes en la vida cotidiana de los mechones. Muchas comunidades (e incluso algunas familias numerosas) tienen su propio dios menor o espíritu tutelar que vela por ellos.

Creer y rendir culto en Templavilla tiene un significado distinto: existe una tensión constante entre los objetivos de los mortales y los designios de sus vecinos divinos. Los dioses deben ganarse la devoción de los mortales, a menudo realizando pequeños milagros, actos de servicio o poniendo a prueba su temple con engaños y maldiciones. Los mortales dependen de las bendiciones de estos dioses para mantenerse a salvo durante sus viajes y tareas en Templavilla. La Divinidad Tenuemente Percibida más poderosa y reconocida es la Pastora de las Estaciones, Nikta ya que la pérdida de su Ojo de la Cosecha ha tenido un impacto reciente y visible para toda Templavilla.

Las diversas divinidades de Templavilla tienen opiniones distintas sobre la corrupción del Yermo Marchito. Algunas celebran el nuevo dominio de la naturaleza, pero muchas otras (sobre todo las de menor rango) observan con inquietud el desajuste en el equilibrio del mundo. Aunque su comportamiento y motivaciones pueden resultar inescrutables, estas deidades son mucho más accesibles que los dioses lejanos que observan desde las alturas.

Fulg, Apilador de Piedras: Un dios menor que

acepta tributo en forma de cantos rodados lisos apilados junto al río. Bajo su poder, almejas y lapas crecen en abundancia sobre las rocas, listas para ser recolectadas. Desconoce (y prefiere seguir ignorando) los problemas que afligen a Temlavilla.

Hyacynis, Quién Siembra Pequeñas Flores: Camarada de las abejas y las florecillas silvestres, ha abrazado con entusiasmo el Yermo Marchito al ver cómo su influencia y dominio han crecido desmesuradamente. Disfruta del crecimiento descontrolado y no ve razón alguna para ponerle fin.

Ikla, Artista del Cielo: La maestría artística de Ikla no tiene igual; pinta los amaneceres y atardeceres semanales de Temlavilla con una mirada de colores centelleantes. La pereza le embarga el resto de la semana hasta la exasperación y su carácter es tan desagradable que se ofende si alguien osa pedirle un favor durante su tiempo de descanso.

Oove, Guardián de la Flor Nocturna: Uno de los pocos dioses locales que nunca ha sido visto, aunque es común oírlo en la espesura nocturna, susurrando direcciones a viajeros perdidos y guiándoles hasta la flor nocturna más cercana. Los lugareños aseguran que lleva a quienes le ofenden (o dañan a criaturas nocturnas) hacia terrenos peligrosos. Se rumorea que observa las noches de Temlavilla desde su morada en la luna.

Qui'Gar, Dulzura Susurrada para un Final Espinoso: Diosa silenciosa que vela por quienes mueren atrapados en zarzales y matorrales espinosos. Tradicionalmente no recibía muchas plegarias, pero el crecimiento corrupto del Yermo Marchito ha complicado su labor y trastocado su tranquila existencia.

Rohkin, Cuerno Errante: Vigila los rebaños de criaturas cornudas que habitan en Temlavilla. En tiempos más felices, mantenía el equilibrio entre naturaleza y civilización, impidiendo la sobrecaza. Pero desde que la corrupción del Yermo Marchito se propagó, ha visto a sus rebaños convertirse en bestias irreconocibles y peligrosas.

Estas son solo una pequeña muestra de las cientos (si no miles) de Divinidades Tenues que se esconden, descansan, cazan o juegan a lo largo y ancho de Temlavilla.

¿Qué Divinidades Tenues reconocen los PJ y a cuáles rinden tributo, si es que lo hacen?

¿Cómo ha transformado el Yermo Marchito la actitud, la personalidad y la disposición de las Divinidades Tenues que los personajes encuentran?

¿Qué dioses se han aliado con Haven para preservar la primavera eterna? ¿Y cuáles se han alineado con Temlavilla?

aparentemente imposible de recuperar. Un grupo rebelde peligroso y clandestino, liderado por una figura misteriosa conocida únicamente como la **Espectro Marchito** (she/her en el original), ha trazado un plan para poner fin a la maldición del Yermo Marchito: encontrar al Gran Búho Nikta y arrancarle el Ojo de la Siembra. Aunque esto podría solucionar el problema inmediato, no se están considerando las consecuencias a largo plazo, igual que ocurrió durante la invasión de Haven.

El atribulado maestro de espías de Haven, **Kreil Dirn** (he/him en el original), no goza de popularidad alguna en la ciudad. Su responsabilidad consiste en descubrir insurgentes, detener complotos antes de que comiencen y vigilar de cerca las actividades internas de Haven. Kreil nunca ha estado de acuerdo (al menos no públicamente) con la decisión del **Archimago Phylax** (they/them en el original) de robar el Ojo de la Cosecha y las consecuencias que todos han sufrido desde entonces han resultado ser una sombría vindicación.

Recientemente, Kreil ha descubierto los planes de la Espectro Marchito y está horrorizado ante la posibilidad de que tenga éxito. Sabiendo que no puede enviar un pelotón de soldados de Haven a los bosques más profundos para impedir que robe el Ojo de la Siembra, Kreil utiliza su vasta red de informantes y espías para encontrar a un grupo de aventureros capaces de hacer justicia de forma rápida.

El grupo recibe una invitación desde Haven para reunirse con Kreil. Pero, ¿es cierta su información? ¿Tiene alguna motivación oculta o ambición secreta? Procedan de Temlavilla o de Haven, los PJ deberán extender un mínimo de confianza hacia alguien que es tan peligroso e impredecible como el «enemigo» al que persiguen. Y cuando encuentren a la **Espectro Marchito**, ¿la llevarán ante la justicia? ¿Se pondrán de su lado? ¿Intentarán recuperar el Ojo de la Cosecha?

Kreil les recomienda iniciar su búsqueda en la aldea arbórea de Alula, donde sospecha que la **Espectro Marchito** dirige sus operaciones.

INCIDENTE INICIAL

Puedes usar la siguiente propuesta para iniciar la campaña o crear la tuya propia:

El Ojo de la Cosecha está guardado en una cámara acorazada bajo la torre central de la escuela de magia de Haven,

MECÁNICAS DE CAMPAÑA

Las siguientes mecánicas son exclusivas de esta campaña.

CORRUPCIÓN DEL YERMO MARCHITO

Los adversarios y entornos en esta campaña pueden adquirir un tipo adicional denominado Marchito. Cuando un adversario es Marchito, describe cómo el Yermo Marchito ha alterado su apariencia o comportamiento habituales. También necesitarás unas 20 fichas de Marchitez (pueden ser las mismas que usas para el Miedo).

Cada vez que un PJ reciba daño Grave de parte de un adversario o entorno Marchito, gana una ficha de Marchitez y colócalas sobre su hoja de personaje. Al hacerlo, el PJ debe tirar su dado de Miedo. Si el resultado es igual o inferior al número de fichas que tenga, recibe inmediatamente una Cicatriz y elimina todas las fichas de Marchitez, describiendo cómo el Yermo Marchito lo ha transformado de forma permanente.

Al final de cada sesión, retira todas las fichas de Marchitez de las hojas de los PJ y gana una cantidad de Miedo igual al número de fichas retiradas. Si un personaje muere teniendo fichas de Marchitez en su hoja, su cuerpo es tomado de forma permanente por el Yermo Marchito.

PREGUNTAS PARA LA SESIÓN CERO

Puedes formular cualquiera de estas preguntas a los jugadores o inventar otras propias:

¿Qué animal peligroso aparece durante la semana de noche y no lo hace durante la semana de día?

¿Qué rasgo único (como apariencia, olor o sabor) posee cualquier cosa contaminada por el Yermo Marchito?

¿Qué supersticiones existen en tu comunidad sobre cruzar Templavilla durante las largas noches?

Tu personaje ha presenciado algo bello nacido del Yermo Marchito. ¿Qué era y cómo ha transformado su visión de la corrupción?

APÉNDICE

Esta sección contiene información adicional y hojas de referencia

REFERENCIA DE CARTAS DE DOMINIO

DOMINIO DE LA ARCANA

■ RUNA DE RESGUARDO

Conjuro de Arcana de Nivel 1

Coste de Recuperación: 0

Posees un amuleto profundamente personal que puede ser imbuido con magia protectora y entregado como resguardo a ti o a un aliado. Describe qué es y por qué es importante para ti. Quien sostenga el resguardo puede gastar 1 de Esperanza para reducir el daño recibido en **1d8**.

Si el resultado del dado del resguardo es 8, el poder del objeto se agota tras reducir el daño ese turno. Puede recargarse de forma gratuita en tu próximo descanso.

■ DESATAR EL CAOS

Conjuro de Arcana de Nivel 1

Coste de Recuperación: 1

Al comienzo de la sesión, coloca un número de fichas igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros sobre esta carta.

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo a alcance Lejano y gasta cualquier número de fichas para canalizar energía bruta desde tu interior y desatarla contra él. Con éxito, lanza un número de d10 igual a las fichas gastadas e infinge esa cantidad de daño mágico al objetivo. Marca 1 de Estrés para reponer las fichas de esta carta (hasta el valor de tu atributo de Lanzamiento de Conjuros).

Al final de cada sesión, elimina todas las fichas no gastadas.

■ CAMINAMUROS

Conjuro de Arcana de Nivel 1

Coste de Recuperación: 1

Gasta 1 de Esperanza para permitir que una criatura que puedes tocar camine por muros y techos con la misma facilidad que por el suelo. El efecto dura hasta el final de la escena o hasta que vuelvas a lanzar este conjuro.

■ AGARRE CENICIENTO

Conjuro de Arcana de Nivel 2

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, el objetivo estalla en llamas de inmediato, sufre **1d20+3** de daño mágico y queda temporalmente *En Llamas*.

Cuando una criatura actúa mientras está *En Llamas*, debe recibir **2d6** de daño mágico adicional si continúa ardiendo al final de su acción.

■ OJO FLOTANTE

Conjuro de Arcana de Nivel 2

Coste de Recuperación: 0

Gasta 1 de Esperanza para crear un pequeño orbe flotante que puedes mover libremente dentro de un alcance Muy Lejano. Mientras este conjuro esté activo, puedes ver a través del orbe como si observaras desde su posición. Puedes alternar libremente entre tus sentidos y los del orbe. Si el orbe recibe daño o se aleja del alcance permitido, el conjuro termina.

■ CONTRAHECHIZO

Conjuro de Arcana de Nivel 3

Coste de Recuperación: 2

Puedes interrumpir un efecto mágico en curso haciendo una Tirada de Reacción usando tu atributo de Lanzamiento de Conjuros. Con éxito, el efecto se detiene y se evitan todas sus consecuencias. Coloca esta carta en tu bóveda.

■ VUELO

Conjuro de Arcana de Nivel 3

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15). Con éxito, coloca un número de fichas igual a tu atributo de Agilidad (mínimo 1) sobre esta carta. Cuando hagas una Tirada de Acción mientras vuelas, gasta una ficha de esta carta. Tras la acción en la que se gaste la última ficha, desciendes al suelo directamente bajo tu posición.

■ DESVANECERSE

Nivel 4 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (12). Con éxito, gasta un punto de Esperanza para teletransportarte a otro punto que puedas ver dentro de Alcance Lejano. Si hay criaturas voluntarias a Alcance Muy Cercano, gasta 1 punto de Esperanza adicional por cada una para llevarlas contigo.

■ ESTALLIDO DE PRESERVACIÓN

Nivel 4 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra todos los objetivos a Alcance Cuerpo a Cuerpo. A quienes tengas éxito contra ellos, los empujas hasta Alcance Lejano y reciben **d8+3** de daño mágico usando tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros.

■ RAYO ENCADENADO

Nivel 5 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 1

Marca 2 puntos de Estrés para hacer una Tirada de Lanzamiento de Conjuros, desatando rayos sobre todos los objetivos a Alcance Cercano. Los objetivos contra los que tengas éxito deben realizar una Tirada de Reacción con una Dificultad igual al resultado de tu tirada. Los que fallen reciben **2d8+4** de daño mágico. Adversarios adicionales que no hayan sido objetivos previos y estén a Alcance Cercano de un objetivo dañado también deben realizar la tirada. Los que fallen reciben **2d8+4** de daño mágico. La cadena continúa hasta que no queden más adversarios a alcance.

■ PREMONICIÓN

Nivel 5 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Puedes canalizar energía arcana para tener visiones del futuro. Una vez por descanso largo, justo después de que el DJ te comunique las consecuencias de una tirada que hayas hecho, puedes anular esa acción y sus consecuencias como si no hubieran ocurrido y realizar una acción distinta en su lugar.

■ CAMINANTE DE LA GRIETA

Nivel 6 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. Con éxito, colocas una marca arcana en el suelo donde estés. La próxima vez que lances con éxito Caminante de la Grieta, se abre una fisura en el espacio que permite regresar con seguridad al punto exacto donde se colocó la marca. La grieta permanece abierta hasta que decidas cerrarla o lances otro conjuro.

Puedes disipar el conjuro en cualquier momento para lanzar Caminante de la Grieta de nuevo y colocar la marca en otro lugar.

■ TELEQUINESIS

Nivel 6 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 0

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de Alcance Lejano. Con éxito, puedes moverlo mentalmente a cualquier punto dentro del mismo alcance desde su posición original. Puedes lanzar al objetivo como ataque realizando una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** adicional contra el nuevo objetivo. Con éxito, infinges **d12+4** de daño físico al segundo objetivo, usando tu Competencia. El conjuro termina tras el lanzamiento.

■ MARCADO POR LA ARCANA

Nivel 7 — Habilidad de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Cuando 4 o más cartas de dominio en tu equipo pertenezcan al dominio de Arcana, obtienes los siguientes beneficios:

- +1 a tus Tiradas de Lanzamiento de Conjuros
- Una vez por descanso, puedes intercambiar el resultado de tus Dados de Esperanza y de Miedo

■ EXPLOSIÓN VELADA

Nivel 7 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Cuando realices con éxito una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** para lanzar otro conjuro, puedes **gastar 1 punto de Esperanza** para quedar *Velado*. Mientras estés *Velado*, permaneces invisible si permaneces inmóvil cuando un adversario se mueve a un lugar desde el que normalmente podría verte. Pierdes la *Veladura* si te mueves dentro del campo visual de un adversario o realizas un ataque.

■ REFLEJO ARCANO

Nivel 8 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 1

Cuando vayas a recibir daño mágico, puedes **gastar cualquier cantidad de Esperanza** para tirar ese mismo número de **d6**. Si alguno muestra un 6, el ataque se refleja hacia su lanzador, quien recibe el daño en su lugar.

■ AURA CONFUSA

Nivel 8 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (14)**. Una vez por descanso prolongado, si tienes éxito, creas una capa de ilusión sobre tu cuerpo que dificulta saber con precisión dónde estás. **Marca cualquier cantidad de Estrés** para generar ese mismo número de capas adicionales. Cuando un adversario te ataque, lanza un número de **d6** igual al número de capas activas. Si alguno muestra 5 o más, una capa se destruye y el ataque falla. Si todos los resultados son de 4 o menos, recibes el daño y el conjuro termina.

■ TERREMOTO

Nivel 9 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (16)**. Una vez por descanso, si tienes éxito, todos los objetivos dentro de Alcance Muy Lejano que no estén volando deben hacer una **Tirada de Reacción (18)**. Quienes fallen reciben **3d10+8** de daño físico y quedan temporalmente *Vulnerables*. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

Además, al tener éxito en la tirada, todo el terreno en Alcance Muy Lejano se vuelve difícil de atravesar y las estructuras dentro de esta zona podrían dañarse o derrumbarse.

■ PROYECCIÓN SENSORIAL

Nivel 9 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 0

Una vez por descanso, haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. Con éxito, entras en una visión en la que puedes ver y oír con claridad cualquier lugar donde hayas estado, como si estuvieras allí en ese momento. Puedes moverte libremente por la visión, sin limitaciones físicas. Este conjuro no puede ser detectado por medios mundanos ni mágicos. Sales de la visión si recibes daño o lances otro conjuro.

■ AJUSTAR LA REALIDAD

Nivel 10 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 1

Después de que tú o un aliado voluntario realicéis cualquier tirada, puedes **gastar 5 puntos de Esperanza** para cambiar el resultado numérico por otro que elijas. El resultado debe ser verosímil dentro del rango de los dados utilizados.

■ ROMPECIELOS

Nivel 10 — Hechizo de Arcana

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra todos los adversarios en Alcance Lejano. **Marca cualquier cantidad de Estrés** para que fragmentos arcanos caigan desde el cielo. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben **1d20+2** de daño mágico por cada punto de Estrés marcado.

DOMINIO DEL FILO

■ VUELVE A LEVANTARTE

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Cuando recibas daño Grave, puedes **marcar un Estrés** para reducir su gravedad en un nivel de umbral.

■ NO ES SUFFICIENTE

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Cuando tires tus dados de daño, puedes volver a tirar cualquier resultado de 1 o 2.

■ TORBELLINO

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 0

Cuando hagas un ataque exitoso contra un objetivo a Distancia Muy Corta, puedes **gastar un punto de Esperanza** para aplicar el ataque a todos los demás objetivos en esa misma distancia. Todos los adversarios adicionales contra los que tengas éxito con esta habilidad reciben la mitad de daño.

■ VÍNCULO DE SOLDADO

Nivel 2 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso largo, cuando halagues a alguien o le preguntes por algo en lo que destaque, ambos ganáis 3 puntos de Esperanza.

■ TEMERARIO

Nivel 2 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Marca un **Estrés** para obtener ventaja en un ataque.

■ ESCABULLIRSE

Nivel 3 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso, cuando una criatura a Alcance de Cuerpo a Cuerpo fuera a infiligrte daño, puedes evitar el ataque y salir de su alcance de forma segura.

■ LUCHADOR VERSÁTIL

Nivel 3 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Puedes usar un atributo diferente con un arma equipada, en lugar del atributo requerido por dicha arma.

Cuando infljas daño, puedes **marcar un Estrés** para usar el resultado máximo de uno de tus dados de daño en vez de tirarlo.

■ FOCO MORTAL

Nivel 4 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso, puedes centrar toda tu atención en un objetivo a tu elección. Hasta que ataques a otra criatura, derrotas a ese objetivo o termine el combate, obtienes un bonificador de +1 a tu Competencia.

■ ARMADURA FORTIFICADA

Nivel 4 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 0

Mientras lleves armadura, obtienes un bonificador de +2 a tus umbrales de daño.

■ FILOS DEL CAMPEÓN

Nivel 5 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Cuando tengas un éxito crítico en un ataque, puedes **gastar hasta 3 puntos de Esperanza** y elegir una de las siguientes opciones por cada punto gastado:

- Elimina un Punto de Golpe.
- Limpia una ranura de armadura.
- El objetivo debe marcar un Punto de Golpe adicional.

No puedes elegir la misma opción más de una vez.

■ VITALIDAD

Nivel 5 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 0

Cuando elijas esta carta, gana de forma permanente dos de los siguientes beneficios:

- Una ranura de Estrés.
- Una ranura de Puntos de Golpe.
- Bonificador de +2 a tus umbrales de daño.

Después, coloca esta carta en tu reserva de forma permanente.

■ TEMPLADO EN LA BATALLA

Nivel 6 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, cuando debas realizar un Movimiento de Muerte, puedes **gastar un punto de Esperanza** para eliminar un Punto de Golpe en su lugar.

■ FURIA DESATADA

Nivel 6 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Antes de realizar un ataque, puedes **marcar un Estrés** para obtener un bonificador a la tirada de daño igual al doble de tu Fuerza.

Puedes usar Furia Desatada hasta dos veces por ataque.

■ MARCADO POR EL FILO

Nivel 7 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Si tienes 4 o más cartas del Dominio del Filo en tu equipamiento, obtienes los siguientes beneficios:

- +2 a tus tiradas de ataque
- +4 a tu umbral de daño Grave

■ GOLPE DE ROZADURA

Nivel 7 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 1

Cuando falles un ataque, puedes **marcar un Estrés** para infligir daño del arma utilizando la mitad de tu Competencia.

■ GRITO DE GUERRA

Nivel 8 — Habilidad del Dominio del Filo
Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, mientras cargas hacia el peligro, puedes lanzar un grito inspirador que anime a tus aliados.

Todos los aliados que puedan oírte eliminan un Estrés y ganan una Esperanza. Además, obtienen ventaja en sus tiradas de ataque hasta que tú o un aliado falléis una tirada con Miedo.

■ FRENÉSÍ

Nivel 8 — Habilidad del Dominio del Filo

Coste de Recuperación: 3

Una vez por descanso largo, puedes entrar en un estado de *Frenésí* hasta que no queden adversarios a la vista.

Mientras estés en *Frenésí*, no puedes usar Espacios de Armadura, obtienes un bonificador de +10 a tus tiradas de daño y obtienes un bonificador de +8 a tu umbral de daño Grave.

■ SANGRE Y GLORIA

Nivel 9 — Habilidad del Dominio del Filo

Coste de Recuperación: 2

Cuando obtengas un éxito crítico con un ataque de arma, gana una Esperanza adicional o elimina un Estrés adicional.

Además, cuando derrotas a un enemigo infligiendo daño suficiente, gana una Esperanza o elimina un Estrés.

■ GOLPE DEL SEGADOR

Nivel 9 — Habilidad del Dominio del Filo

Coste de Recuperación: 3

Una vez por descanso largo, puedes **gastar una Esperanza** para realizar una tirada de ataque. El DJ te dirá contra qué objetivos dentro de alcance tendrías éxito. Elegi uno de esos objetivos y haz que marque 5 Puntos de Golpe.

■ MONSTRUO DE BATALLA

Nivel 10 — Habilidad del Dominio del Filo

Coste de Recuperación: 0

Cuando realices un ataque exitoso contra un adversario, puedes **marcar 4 Estrés** para forzar al objetivo a marcar una cantidad de Puntos de Golpe igual al número de Puntos de Golpe que tengas marcados, en lugar de tirar daño.

■ EMBESTIDA

Nivel 10 — Habilidad del Dominio del Filo

Coste de Recuperación: 3

Cuando aciertes con un ataque con tu arma, nunca infinges menos daño del umbral de daño Mayor del objetivo (el objetivo siempre marca un mínimo de 2 Puntos de Golpe).

Además, cuando una criatura dentro del alcance de tu arma infinge daño a un aliado con un ataque que no te incluye, puedes **marcar un Estrés** para forzarla a hacer una Tirada de Reacción (15).

Con un fallo, el objetivo debe marcar un Punto de Golpe.

DOMINIO DEL HUESO

■ MANIOBRAS ÁGILES

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 0

Una vez por descanso, **marca un Estrés** para esprintar a cualquier lugar dentro de Alcance Lejano sin necesidad de hacer una tirada de Agilidad.

Si terminas este movimiento dentro de Alcance Cuerpo a Cuerpo de un adversario y realizas inmediatamente un ataque contra él, obtienes un +1 a la tirada de ataque.

■ LO VEO VENIR

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando seas objetivo de un ataque realizado desde más allá del Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar un Estrés** para tirar d4 y sumar ese resultado a tu Evasión contra ese ataque.

■ INTACTO

Nivel 1 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Obtén un bonificador a tu Evasión igual a la mitad de tu Agilidad.

■ FEROCIDAD

Nivel 2 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 2

Cuando hagas que un adversario marque uno o más Puntos de Golpe, puedes **gastar 2 Esperanzas** para aumentar tu Evasión en un valor igual a los Puntos de Golpe marcados. Este bonificador dura hasta después del siguiente ataque que recibas.

■ ENFOQUE ESTRATÉGICO

Nivel 2 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Después de un descanso largo, coloca un número de fichas igual a tu Conocimiento en esta carta (mínimo 1). La primera vez que te acerques a un adversario hasta Alcance Cercano y lo ataques, puedes gastar una ficha para elegir una de las siguientes opciones:

- Realizas el ataque con ventaja.
- Eliminas un Estrés de un aliado que esté dentro del Alcance Cuerpo a Cuerpo del adversario.
- Añade d8 a tu tirada de daño.

Cuando realices un descanso largo, elimina todas las fichas no usadas.

■ REFUERZO

Nivel 3 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando marques un Espacio de Armadura para reducir daño recibido, puedes **marcar un Estrés** para marcar un Espacio de Armadura adicional.

■ ESTRATEGIA EN EQUIPO

Nivel 3 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando Ayudes a un Aliado, este puede gastar una Esperanza para añadir una de sus Experiencias a su tirada junto con el dado de ventaja.

Cuando hagas una Tirada en Pareja, puedes tirar un d20 como tu Dado de Esperanza.

■ IMPULSO

Nivel 4 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Marca un Estrés para impulsarte desde un aliado dispuesto que esté dentro de Alcance Cercano, lanzarte al aire y realizar un ataque aéreo contra un objetivo dentro de Alcance Lejano. Obtiienes ventaja en la tirada de ataque, añades un d10 a la tirada de daño y terminas tu movimiento dentro de Alcance Cuerpo a Cuerpo del objetivo.

■ REDIRECCIÓN

Nivel 4 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando un ataque dirigido a ti desde más allá del Alcance Cuerpo a Cuerpo falle, lanza tantos d6 como tu Competencia. Si alguno saca un 6, puedes **marcar un Estrés** para redirigir el ataque y hacer que dañe a un adversario dentro de Alcance Muy Cerca.

■ CONOCE A TU ENEMIGO

Nivel 5 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando observes a una criatura, puedes hacer una **Tirada de Instinto** contra ella. Con éxito, **gasta una Esperanza** y elige una de las siguientes opciones de información sobre el objetivo que el DJ debe revelarte:

- Sus Puntos de Golpe y Estrés no marcados.
- Su Dificultad y umbrales de daño.
- Sus tácticas y dados estándar de daño de ataque.
- Sus rasgos y Experiencias.

Además, con éxito, puedes **marcar un Estrés** para eliminar un Miedo de la reserva del DJ.

■ MOVIMIENTO EMBLEMÁTICO

Nivel 5 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Pon nombre y describe tu movimiento emblemático de combate. Una vez por descanso, cuando ejecutes este movimiento como parte de una acción, puedes lanzar un d20 como tu Dado de Esperanza. Con éxito, elimina un Estrés.

■ RÉPLICA RÁPIDA

Nivel 6 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 0

Cuando un ataque realizado contra ti desde Alcance Cuerpo a Cuerpo falle, puedes **marcar un Estrés** y aprovechar la oportunidad para inflictir el daño de arma de una de tus armas activas al atacante.

■ RECUPERACIÓN

Nivel 6 — Habilidad del Dominio del Hueso

Coste de Recuperación: 1

Durante un descanso corto, puedes elegir una acción de descanso largo en su lugar. Puedes **gastar una Esperanza** para permitir que un aliado haga lo mismo.

■ TOCADO POR EL HUESO

Nivel 7 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 2

Cuando 4 o más de las cartas de tu equipamiento pertenezcan al Dominio del Hueso, obtienes los siguientes beneficios:

- Bonificador de +1 a Agilidad.
- Una vez por descanso, puedes **gastar 3 Esperanzas** para hacer que un ataque que tuvo éxito contra ti falle en su lugar.

■ PRECISIÓN CRUEL

Nivel 7 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando realices un ataque exitoso con un arma, obtienes un bonificador al daño igual a tu Sutileza o Agilidad (elige uno).

■ GOLPE QUEBRANTADOR

Nivel 8 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 3

Cuando realices un ataque exitoso, puedes **marcar un Estrés** para que el siguiente ataque exitoso contra ese mismo objetivo inflja 2d12 de daño adicional.

■ REDUCCIÓN FORZADA

Nivel 8 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 1

Haz una tirada de Agilidad contra todos los objetivos que se encuentren Cerca. **Gasta una Esperanza** para mover a todos los objetivos contra los que tengas éxito, así como a cualquier aliado dispuesto en esa zona, a otro punto dentro del mismo alcance.

■ AL LÍMITE

Nivel 9 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 1

Cuando tengas 2 o menos Puntos de Golpe sin marcar, no sufres daño Menor.

■ GOLPE ASTILLADOR

Nivel 9 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 3

Gasta una Esperanza y realiza un ataque contra todos los adversarios dentro del alcance de tu arma. Una vez por descanso largo, si tienes éxito contra alguno de los objetivos, suma el daño total infligido y redistribúyelo como deseas entre los objetivos impactados. Cuando infljas daño a un objetivo, lanza un dado de daño adicional y añade su resultado al daño infligido a ese objetivo.

■ CARRERA MORTAL

Nivel 10 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 1

Gasta 3 Esperanzas para correr en línea recta por el campo de batalla hasta un punto dentro de alcance Lejos, realizando un ataque contra todos los adversarios dentro del alcance de tu arma a lo largo del trayecto. Elige el orden en que infinges daño a los objetivos impactados: Para el primero, lanza el daño de tu arma con un bonificador de +1 a tu Competencia. Luego, retira un dado de tu tirada de daño y aplica el daño restante al siguiente objetivo. Continúa retirando un dado por cada objetivo siguiente hasta quedarte sin dados de daño o sin adversarios.

No puedes elegir como objetivo al mismo adversario más de una vez por ataque.

■ PASO RAUDO

Nivel 10 - Habilidad de Hueso

Coste de Recuperación: 2

Cuando un ataque contra ti falle, elimina un Estrés. Si no puedes eliminar un Estrés, gana una Esperanza.

DOMINIO DEL CÓDICE

■ LIBRO DE AVA

Nivel 1 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Empujón de Poder: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo a Cuerpo a Cuerpo.

En caso de éxito, el objetivo es empujado hasta Lejos y sufre **d10+2** de daño mágico usando tu Competencia.

Armadura de Tava: Gasta una Esperanza para otorgar a un objetivo que puedas tocar un bonificador de +1 a su Puntuación de Armadura hasta su próximo descanso o hasta que vuelvas a lanzar este conjuro.

Estalactita de Hielo: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (12) para invocar una gran estaca de hielo dentro de alcance Lejos. Si la usas como arma, haz la tirada contra la Dificultad del objetivo. En caso de éxito, inflige **d6** de daño físico usando tu Competencia.

■ LIBRO DE ILLIAT

Nivel 1 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Letargo: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo a Muy Cerca. En caso de éxito, queda *Dormido* hasta que reciba daño o el DJ gaste un punto de Miedo en su turno para quitarle esta condición.

Descarga Arcana: Una vez por descanso, gasta cualquier cantidad de Esperanza para lanzar proyectiles mágicos a un objetivo dentro de alcance Cerca. Lanza un número de **d6** igual a la Esperanza gastada e infinge ese daño mágico al objetivo.

Telepatía: Gasta una Esperanza para abrir una línea de comunicación mental con un objetivo que puedas ver. Esta conexión dura hasta tu próximo descanso o hasta que lances de nuevo este conjuro.

■ LIBRO DE TYFAR

Nivel 1 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Llama Salvaje: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra hasta tres adversarios a Cuerpo a Cuerpo. Los objetivos impactados reciben **2d6** de daño mágico y deben marcar un Estrés mientras llamas brotan de tu mano.

Mano Mágica: Conjuras una mano mágica, del mismo tamaño y fuerza que la tuya, dentro de alcance Lejos.

Niebla Misteriosa: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13) para invocar una densa niebla en un área estacionaria a Muy Cerca. La niebla oscurece en gran medida esa zona y todo lo que haya en ella.

■ LIBRO DE SITIL

Nivel 2 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Cambio de Apariencia: Alteras mágicamente tu aspecto y vestimenta para evitar ser reconocido.

Paralela: Gasta 2 Esperanzas para lanzar este conjuro sobre ti o un aliado a alcance Cerca. La próxima vez que el objetivo realice un ataque, puede impactar también a un segundo objetivo dentro del mismo alcance si su tirada de ataque tendría éxito contra él. Solo puedes mantener este conjuro activo sobre una criatura a la vez.

Ilusión: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (14). En caso de éxito, creas una ilusión visual temporal no más grande que tú dentro de alcance Cerca. Dura mientras la observes. Resiste el escrutinio hasta que alguien se acerque a Cuerpo a Cuerpo.

■ LIBRO DE VAGRAS

Nivel 2 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Cerradura Rúnica: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15) sobre un objeto que estés tocando y que pueda cerrarse (como una cerradura, cofre o caja). Una vez por descanso, si tienes éxito, puedes sellar el objeto para que solo pueda abrirse por criaturas de tu elección. Alguien con acceso a magia y una hora para estudiar el conjuro puede romper el sello.

Puerta Arcana: Si no tienes adversarios a Cuerpo a Cuerpo, haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13). En caso de éxito, gasta una Esperanza para abrir un portal desde tu posición hasta un punto dentro de alcance Lejos que puedas ver. El portal se cierra una vez que una criatura lo atraviesa.

Revelar: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros. Si hay algo oculto mágicamente dentro de alcance Cerca, queda revelado.

■ LIBRO DE KORVAX

Nivel 3 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Levitación: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros para levantar temporalmente a un objetivo que puedas ver y moverlo dentro de alcance Cerca desde su posición original.

Retractarse: Gasta una Esperanza para forzar a un objetivo a Cuerpo a Cuerpo a realizar una tirada de Reacción (15). Si falla, olvida el último minuto de vuestra conversación.

Círculo Rúnico: Marca un Estrés para crear un círculo mágico temporal en el suelo donde te encuentres. Todos los adversarios a Cuerpo a Cuerpo o que entren en ese alcance, sufren **2d12+4** de daño mágico y son empujados a Muy Cerca.

■ LIBRO DE NORAI

Nivel 3 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Vínculo Místico: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo dentro de alcance Lejos. En caso de éxito, queda *Restringido* temporalmente y debe marcar un Estrés. Si se trata de una criatura voladora, esta queda *Restringida* y aterriza.

Bola de Fuego: Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo dentro de alcance Muy Lejos. En caso de éxito, lanza una esfera de fuego que explota al impactar. El objetivo y todas las criaturas a Muy Cerca de él deben hacer una tirada de Reacción (13). Quienes fallen reciben **d20+5** de daño mágico usando tu Competencia. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

■ LIBRO DE EXOTA

Nivel 4 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 3

Repudiar: Puedes interrumpir un efecto mágico en curso. Haz una tirada de Reacción usando tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros. Una vez por descanso, si tienes éxito, el efecto se detiene y se evitan todas sus consecuencias.

Crear Constructo: Gasta una Esperanza para escoger un grupo de objetos a tu alrededor y formar con ellos un constructo animado que obedece órdenes básicas. Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros para ordenarle actuar. Cuando sea necesario, el constructo comparte tu Evasión y rasgos y sus ataques infligen **2d10+3** de daño físico. Solo puedes mantener un constructo a la vez. Este se deshace al recibir cualquier cantidad de daño.

■ LIBRO DE GRYNN

Nivel 4 - Grimorio de Código
Coste de Recuperación: 2

Desviación Arcana: Una vez por descanso largo, **gasta una Esperanza** para anular el daño de un ataque que te tenga como objetivo a ti o a un aliado a Muy Cerca.

Cierre Temporal: Apunta a un objeto dentro de alcance Lejos. Ese objeto queda detenido en el tiempo y el espacio justo donde está hasta tu próximo descanso. Si una criatura intenta moverlo, haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra ella para mantener el efecto.

Muro de Llamas: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. En caso de éxito, crea un muro de llamas mágicas entre dos puntos dentro de alcance Lejos. Todas las criaturas en su trayectoria deben elegir en qué lado del muro quedarse y cualquier cosa que atraviese el muro sufre **4d10+3** de daño mágico.

■ MANIFESTAR MURO

Nivel 5 - Hechizo de Código
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. Una vez por descanso, en caso de éxito, **gasta una Esperanza** para crear un muro mágico temporal entre dos puntos dentro de alcance Lejos. Puede medir hasta 15 metros de alto y formarse en cualquier ángulo. Las criaturas u objetos en su camino son desplazados hacia un lado a tu elección. El muro permanece hasta tu próximo descanso o hasta que lances este hechizo de nuevo.

■ TELETRANSPORTAR

Nivel 5 - Hechizo de Código
Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, puedes teletransportarte de inmediato, junto con cualquier número de objetivos voluntarios a alcance Cerca, a un lugar que hayas visitado antes. Elige una de las siguientes opciones y haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (16)**:

- Si conoces muy bien el lugar, obtienes un bonificador de +3.
- Si lo has visitado con frecuencia, obtienes un bonificador de +1.
- Si lo has visitado pocas veces, no obtienes modificador.
- Si solo has estado una vez, recibes un penalizador de -2.

Si tienes éxito, apareces en el lugar deseado. En caso de fallo, apareces desviado y la magnitud del fallo determina cuán lejos estás del destino previsto.

■ DESTIERRO

Nivel 6 - Hechizo de Código
Coste de Recuperación: 0

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de alcance Cerca. En caso de éxito, lanza un número de **d20** igual a tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros. El objetivo debe hacer una tirada de Reacción con una Dificultad igual a tu resultado más alto. Si tiene éxito, debe marcar un Estrés, pero no es desterrado. Una vez por descanso, si falla, queda desterrado de este plano.

Cuando los PJ tiren con Miedo, la Dificultad se reduce en 1 y el objetivo hace una tirada adicional de Reacción. Si tiene éxito, regresa del destierro.

■ SIGILO DE REPRESALIA

Nivel 6 - Hechizo de Código
Coste de Recuperación: 2

Marca a un adversario dentro de alcance Cerca con un sigilo de represalia. El DJ gana un punto de Miedo. Cuando ese adversario marcado inflige daño a ti o a tus aliados, coloca un **d8** sobre esta carta.

Puedes almacenar un número de **d8** igual a tu nivel. Cuando ataques con éxito al adversario marcado, lanza los dados acumulados en esta carta y suma el total a tu tirada de daño. Despues, retira todos los dados de la carta. Este efecto termina cuando el adversario marcado es derrotado o lanza este hechizo de nuevo.

■ LIBRO DE HOMET

Nivel 7 - Grimorio de Código
Coste de Recuperación: 0

Atravesar: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)**. Una vez por descanso, si tienes éxito, tú y todas las criaturas que te estén tocando podéis atravesar una pared o puerta dentro de alcance Cerca. El efecto termina una vez que todos estás al otro lado.

Portal Interplanetario: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (14)**. Una vez por descanso largo, si tienes éxito, abres un portal hacia una localización en otro plano o dimensión que hayas visitado antes. Este portal permanece abierto hasta tu próximo descanso.

■ TOCADO POR EL CÓDICE

Nivel 7 - Habilidad de Código
Coste de Recuperación: 2

Cuando tienes 4 o más cartas del Dominio del Código en tu equipamiento, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes **marcar un Estrés** para añadir tu Competencia a una Tirada de Lanzamiento de Conjuros.
- Una vez por descanso, puedes sustituir esta carta por cualquier carta de tu bóveda sin pagar su Coste de Recuperación.

■ LIBRO DE VYOLA

Nivel 8 - Grimorio de Código
Coste de Recuperación: 2

Sondeo de Memoria: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de alcance Lejos. En caso de éxito, exploras la mente del objetivo y puedes hacer una pregunta al DJ. El DJ describirá los recuerdos que el objetivo tenga relacionados con la respuesta.

Claridad Compartida: Una vez por descanso largo, **gasta una Esperanza** para elegir a dos criaturas voluntarias. Cuando una de ellas fuese a marcar Estrés, pueden decidir entre ambas quién lo marca. Este hechizo dura hasta su próximo descanso.

■ REFUGIO SEGURO

Nivel 8 - Hechizo de Código
Coste de Recuperación: 3

Si dispones de unos minutos de calma para concentrarte, puedes **gastar 2 Esperanzas** para invocar tu Refugio Seguro, un gran hogar interdimensional donde tú y tus aliados podéis resguardaros. Cuando lo haces, aparece una puerta mágica dentro de alcance Cerca. Solo las criaturas que elijas pueden entrar. Una vez dentro, puedes volver invisible la entrada. Tú y cualquier otra criatura dentro podéis salir en cualquier momento. Una vez salís, hay que invocar de nuevo la puerta para regresar.

Si haces un descanso dentro de tu propio Refugio Seguro, puedes realizar una acción de descanso adicional.

■ LIBRO DE RONIN

Nivel 9 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 4

Transformación: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. En caso de éxito, te transformas en un objeto inanimado que no supere el doble de tu tamaño normal. Puedes mantener esta forma hasta que recibas daño.

Energía Eterna: Una vez por descanso largo, haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de alcance Cerca. Si tienes éxito, el objetivo queda permanentemente **Vulnerable**. Esta condición no puede eliminarse por ningún medio.

■ OLA DE DESINTEGRACIÓN

Nivel 9 - Hechizo de Código

Coste de Recuperación: 4

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (18)**. Una vez por descanso largo, en caso de éxito, el DJ te dirá qué adversarios dentro de alcance Lejos tienen una Dificultad de 18 o menor. **Marca un Estrés** por cada uno que desees afectar con este hechizo. Esos adversarios mueren y no pueden volver a la vida por ningún medio.

■ LIBRO DE YARROW

Nivel 10 - Grimorio de Código

Coste de Recuperación: 2

Atascatiempo: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (18)**. En caso de éxito, el tiempo se detiene temporalmente para todas las criaturas dentro de alcance Lejos, excepto para ti. El tiempo se reanuda cuando realices una tirada de acción que tenga como objetivo a otra criatura.

Inmunidad Mágica: Gasta 5 Esperanzas para volverte inmune al daño mágico hasta tu próximo descanso.

■ UNIÓN TRASCENDENTE

Nivel 10 - Hechizo de Código

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso largo, gasta 5 Esperanzas para lanzar este hechizo sobre dos o más criaturas voluntarias. Hasta tu próximo descanso, cuando una de las criaturas conectadas fuese a marcar Estrés o Puntos de Golpe, las criaturas vinculadas pueden decidir quién lo marca.

DOMINIO DE LA GRACIA

■ EMBUSTERO HABILIDOSO

Nivel 1 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 0

Gasta 1 Esperanza para ganar ventaja en una tirada para engañar o hacer que alguien crea una mentira que cuentes.

■ CAUTIVAR

Nivel 1 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 0

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de alcance Cerca. En caso de éxito, queda temporalmente **Cautivado**. Mientras esté **Cautivado**, el objetivo fija su atención en ti, reduciendo su campo de visión y bloqueando cualquier sonido que no sea tu voz. Una vez por descanso, tras un éxito, puedes **marcar un Estrés** para forzar al objetivo **Cautivado** a marcar también un Estrés.

■ PALABRAS INSPIRADORAS

Nivel 1 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Tu discurso está imbuido de poder. Tras un descanso largo, coloca un número de fichas en esta carta igual a tu Presencia. Cuando hables con un aliado, puedes gastar una ficha de esta carta para otorgarle uno de los siguientes beneficios:

- El aliado elimina un Estrés.
- El aliado elimina un Punto de Golpe.
- El aliado gana una Esperanza.

Cuando realices un descanso largo, elimina todas las fichas no usadas.

■ NO MIENTAS

Nivel 2 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de alcance Muy Cerca. En caso de éxito, no puede mentirte mientras permanezca dentro de alcance Cerca, aunque no está obligado a hablar. Si le haces una pregunta y se niega a responder, debe marcar un Estrés y el efecto termina. El objetivo normalmente no es consciente de que se le ha lanzado este conjuro hasta que se ve forzado a decir la verdad.

■ ALBOROTADOR

Nivel 2 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 2

Cuando provokes o burles a un objetivo dentro de alcance Lejos, haz una **tirada de Presencia** contra él. Una vez por descanso, si tienes éxito, lanza un número de d4 igual a tu Competencia. El objetivo debe marcar Estrés igual al resultado más alto obtenido.

■ RESPLANDOR HIPNÓTICO

Nivel 3 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra todos los adversarios frente a ti dentro de alcance Cerca. Una vez por descanso, con éxito, creas una ilusión de luces y colores parpadeantes que aturde temporalmente a los objetivos y les obliga a marcar un Estrés. Mientras estén **Aturdidos**, no pueden usar reacciones ni realizar ninguna otra acción hasta eliminar esta condición.

■ INVISIBILIDAD

Nivel 3 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (10)**. Con éxito, **marca un Estrés** y elige entre ti o un aliado en alcance Cuerpo a Cuerpo para volverlo **Invisible**. Una criatura **Invisible** no puede ser vista salvo por medios mágicos y las tiradas de ataque contra ella se hacen con desventaja. Coloca un número de fichas en esta carta igual a tu Lanzamiento de Conjuros. Cada vez que la criatura **Invisible** realice una acción, gasta una ficha. Tras resolver la acción que gaste la última ficha, el efecto termina.

Solo puedes mantener la **Invisibilidad** en una criatura a la vez.

■ DISCURSO TRANQUILIZADOR

Nivel 4 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Durante un descanso corto, cuando dediques tiempo a consolar a otro personaje mientras usas la acción de descanso «Curar Heridas» sobre él, elimina un Punto de Golpe adicional de ese personaje. Cuando lo hagas, también eliminás 2 Puntos de Golpe tuyos.

■ A TRAVÉS DE TUS OJOS

Nivel 4 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Elige un objetivo dentro de alcance Muy Lejos. Puedes ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos. Puedes alternar libremente entre tus sentidos y los del objetivo hasta lanzar otro conjuro o hasta tu siguiente descanso.

■ SONDEADOR DE PENSAMIENTOS

Nivel 5 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 2

Puedes asomarte a la mente de otros. **Gasta una Esperanza** para leer los pensamientos superficiales de un objetivo dentro de alcance Lejos. Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra el objetivo para sondear pensamientos más profundos y ocultos.

Con una tirada con Miedo, el objetivo podría, a criterio del DJ, volverse consciente de que estás leyendo su mente.

■ PALABRAS DE DISCORDIA

Nivel 5 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Susurra palabras de discordia a un adversario dentro de alcance Cuerpo a Cuerpo y haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)**. En caso de éxito, el objetivo debe marcar un Estrés y atacar a otro adversario en vez de a ti o a tus aliados. Una vez completado ese ataque, el objetivo se da cuenta de lo ocurrido. La siguiente vez que lances Palabras de Discordia sobre él, aplica un penalizador de -5 a tu Tirada de Lanzamiento de Conjuros.

■ JAMÁS DESLUCIDO

Nivel 6 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 2

Cuando marques 1 o más Puntos de Golpe por un ataque, puedes **marcar un Estrés** para colocar en esta carta un número de fichas igual a los Puntos de Golpe que hayas marcado. En tu siguiente ataque exitoso, obtén un bonificador de +5 al daño por cada ficha en esta carta y luego elimina todas las fichas.

■ COMPARTIR LA CARGA

Nivel 6 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 0

Una vez por descanso, asume el Estrés de una criatura voluntaria dentro de alcance Cuerpo a Cuerpo. El objetivo describe qué conocimiento íntimo o emociones se filtran telepáticamente en ese momento compartido. Transfiere cualquier cantidad de su Estrés marcado a ti y luego gana una Esperanza por cada punto de Estrés transferido.

■ CARISMA INAGOTABLE

Nivel 7 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Tras realizar una tirada de acción para persuadir, mentir o ganarte el favor de alguien, puedes **gastar una Esperanza** para volver a tirar el dado de Esperanza o el dado de Miedo.

■ TOCADO POR LA GRACIA

Nivel 7 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 2

Cuando 4 o más cartas de dominio en tu equipo pertenecen al Dominio de la Gracia, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes **marcar una Ranura de Armadura** en lugar de marcar un Estrés.
- Cuando fuerces a un objetivo a marcar una cantidad de Puntos de Golpe, puedes elegir en su lugar que marque esa misma cantidad de Estrés.

■ PROYECCIÓN ASTRAL

Nivel 8 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 0

Una vez por descanso largo, **marca un Estrés** para crear una copia proyectada de ti que puede aparecer en cualquier lugar en el que hayas estado.

Puedes ver y oír a través de la proyección como si fueras tú y afectar el mundo como si estuvieras allí. Una criatura que investigue la proyección puede notar que es de origen mágico. Este efecto dura hasta tu próximo descanso o hasta que la proyección reciba cualquier daño.

■ CAUTIVAR EN MASA

Nivel 8 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 3

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra todos los objetivos dentro de alcance Lejos. Los objetivos contra los que tengas éxito quedan temporalmente **Cautivados**. Mientras estén **Cautivados**, fijan su atención en ti, reduciendo su campo de visión y bloqueando cualquier sonido salvo tu voz. **Marca un Estrés** para forzar a todos los objetivos **Cautivados** a marcar un Estrés, finalizando así este conjuro.

■ MIMÉTICO

Nivel 9 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 3

Una vez por descanso largo, esta carta puede imitar las características de otra carta de dominio de nivel 8 o inferior del equipo de otro jugador.

Gasta una cantidad de Esperanza igual a la mitad del nivel de la carta objetivo para acceder a su efecto. Este efecto dura hasta tu siguiente descanso o hasta que el otro jugador coloque esa carta en su reserva.

■ MAESTRO DEL OFICIO

Nivel 9 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 0

Obtén un bonificador permanente de +2 a dos de tus Experiencias o un bonificador permanente de +3 a una sola Experiencia. Después, coloca esta carta en tu reserva de forma permanente.

■ BIS

Nivel 10 – Conjuro de Gracia

Coste de Recuperación: 1

Cuando un aliado dentro de alcance Cerca infinge daño a un adversario, puedes hacer una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra ese mismo objetivo. En caso de éxito, infinges al objetivo el mismo daño que tu aliado haya causado. Si tu Tirada de Lanzamiento de Conjuros tiene éxito con Miedo, coloca esta carta en tu reserva.

■ NOTORIO

Nivel 10 – Habilidad de Gracia

Coste de Recuperación: 0

La gente sabe quién eres y qué has hecho y te tratan de forma distinta por ello. Cuando aprovechas tu notoriedad para obtener lo que deseas, puedes **marcar un Estrés** antes de tirar para obtener un bonificador de +10 al resultado. Tu comida y bebida son siempre gratuitas allá donde vayas y todo lo demás que compres se reduce en un saco de oro (hasta un mínimo de un puñado).

Esta carta no cuenta para el máximo de 5 cartas de dominio de tu equipo y no puede colocarse en tu reserva.

DOMINIO DE LA MEDIANOCHE

■ ELEGIR Y ARREBATAR

Nivel 1 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Tienes ventaja en tiradas de acción para forzar cerraduras no mágicas, desactivar trampas no mágicas o robar objetos a un objetivo (ya sea con sigilo o por la fuerza).

■ LLUVIA DE ESPADAS

Nivel 1 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Gasta una Esperanza para hacer una Tirada de Lanzamiento de Conjuros y conjurar hojas arrojadizas que golpean a todos los objetivos en alcance Muy Cerca. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben **d8+2** de daño mágico usando tu Competencia.

Si un objetivo está *Vulnerable*, recibe **1d8** de daño adicional.

■ DISFRAZ INQUIETANTE

Nivel 1 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Cuando tienes unos minutos para prepararte, puedes **marcar un Estrés** para adoptar el aspecto de cualquier humanoide que puedas visualizar con claridad. Mientras estés disfrazado, tienes ventaja en tiradas de Presencia para evitar ser detectado.

Coloca un número de fichas igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros sobre esta carta. Cada vez que realices una acción disfrazado, gasta una ficha. Cuando se resuelva la acción que consume la última ficha, el disfraz se desvanece.

■ ESPÍRITU DE MEDIANOCHE

Nivel 2 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Gasta una Esperanza para invocar un espíritu del tamaño de un humanoide que puede moverse o cargar cosas por ti hasta tu próximo descanso.

También puedes enviarlo a atacar a un adversario. Cuando lo hagas, haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo dentro de alcance Muy Lejos. En caso de éxito, el espíritu entra en alcance Cuerpo a Cuerpo con el objetivo y lanza un número de **d6** igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros, infligiendo ese total como daño mágico. Después de atacar, el espíritu se disipa. Solo puedes mantener un espíritu activo a la vez.

■ VÍNCULO SOMBRÍO

Nivel 2 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra todos los adversarios en alcance Muy Cerca. Los objetivos contra los que tengas éxito quedan temporalmente *Restringidos*, pues sus sombras los inmovilizan.

■ ESTRANGULAMIENTO

Nivel 3 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Cuando te colocas detrás de una criatura de tamaño similar al tuyo, puedes **marcar un Estrés** para envolverla en una llave de estrangulamiento, dejándola temporalmente *Vulnerable*.

Cuando una criatura ataca a un objetivo *Vulnerable* de esta forma, infinge **2d6** de daño adicional.

■ VELO DE LA NOCHE

Nivel 3 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13). En caso de éxito, puedes crear un velo temporal de oscuridad entre dos puntos dentro de alcance Lejos. Solo tú puedes ver a través de esta oscuridad.

Estás considerado *Oculto* frente a los adversarios al otro lado del velo y tienes ventaja en ataques que realices a través de él. El velo permanece hasta que lances otro conjuro.

■ EXPERTO EN SIGILO

Nivel 4 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Cuando tiras con Miedo al intentar moverte sin ser detectado en una zona peligrosa, puedes **marcar un Estrés** para tirar con Esperanza en su lugar.

Si un aliado en alcance Cerca también intenta moverse sin ser visto y tira con Miedo, puedes **marcar un Estrés** para cambiar su resultado a una tirada con Esperanza.

■ GLIFO DEL OCASO

Nivel 4 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo dentro de alcance Muy Cerca. En caso de éxito, **gasta una Esperanza** para conjurar un glifo oscuro sobre su cuerpo que expone sus puntos débiles, reduciendo temporalmente su Dificultad en un valor igual a tu atributo de Conocimiento (mínimo 1).

■ SILENCIO

Nivel 5 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros contra un objetivo dentro de alcance Cerca. En caso de éxito, **gasta una Esperanza** para invocar una magia supresiva que abarca todo lo que esté en alcance Muy Cerca del objetivo y que lo sigue mientras se mueve.

El objetivo y todo lo que esté en el área queda *Silenciado* hasta que el DJ gaste un Miedo en su turno para finalizar el efecto, lances de nuevo este conjuro o recibas daño Mayor. Mientras estén *Silenciados*, no pueden emitir sonido ni lanzar conjuros.

■ RETIRADA FANTASMAL

Nivel 5 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 2

Gasta una Esperanza para activar Retirada Fantasmal en el lugar donde te encuentras. Antes de tu próximo descanso, puedes **gastar otra Esperanza** en cualquier momento para desaparecer y reaparecer exactamente en el punto donde activaste el conjuro. El conjuro termina después de reaparecer.

■ SUSURROS OSCUROS

Nivel 6 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Puedes hablar en la mente de cualquier persona con la que hayas tenido contacto físico. Una vez abierto el canal, esa persona también puede hablarte mentalmente. Además, puedes **marcar un Estrés** para hacer una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra ese objetivo. En caso de éxito, puedes hacerle al DJ una de las siguientes preguntas y recibir respuesta:

- ¿Dónde está?
- ¿Qué está haciendo?
- ¿Qué teme?
- ¿Qué es lo que más valora en el mundo?

■ DISFRAZ MASIVO

Nivel 6 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 0

Cuando dispones de unos minutos de silencio para concentrarte, puedes **marcar un Estrés** para cambiar la apariencia de todas las criaturas dispuestas en alcance Cerca. Las nuevas formas deben compartir una estructura corporal y tamaño general y pueden ser alguien o algo que hayas visto antes o completamente inventado. Las criaturas disfrazadas tienen ventaja en las tiradas de Presencia para evitar ser detectadas.

Activa un *Contador de Consecuencias*(8). Este disminuirá como consecuencia de algo que el DJ elija. Cuando se active, el disfraz se rompe.

■ TOCADO POR LA MEDIANOCHE

Nivel 7 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 2

Cuando 4 o más de las cartas de dominio de tu equipamiento pertenecen al Dominio de la Medianoche, obtienes los siguientes beneficios:

- Una vez por descanso, cuando tienes 0 Esperanza y el DJ fuera a ganar un Miedo, puedes ganar una Esperanza en su lugar.
- Cuando hagas un ataque exitoso, puedes **marcar un Estrés** para añadir el resultado de tu Dado de Miedo a tu tirada de daño.

■ ESQUIVA DESVANECEDORA

Nivel 7 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Cuando un ataque que fuera a infijirte daño físico falla, puedes **gastar una Esperanza** para envolverte en sombras, quedar *Oculto* y teletransportarte a un punto dentro de alcance Cerca del atacante. Permaneces *Oculto* hasta la próxima vez que hagas una tirada de acción.

■ CAZADOR DE SOMBRAS

Nivel 8 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 2

Tu destreza mejora bajo el amparo de las sombras. Mientras estés cubierto por penumbra u oscuridad, ganas un +1 a tu Evasión y tienes ventaja en tus tiradas de ataque.

■ CARGA ARCANA

Nivel 8 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Cuando recibas daño mágico, coloca un número de fichas igual al número de Puntos de Golpe marcados sobre esta carta. Puedes almacenar un número de fichas igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros.

Cuando realices un ataque exitoso, puedes gastar cualquier cantidad de fichas para añadir un **d6** por cada ficha gastada a tu tirada de daño.

■ TERROR NOCTURNO

Nivel 9 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, elige a cualquier número de objetivos en alcance Muy Cerca para que te perciban como una pesadilla viviente. Los objetivos deben superar una tirada de Reacción (16) o quedar temporalmente *Aterrados*. Mientras estén *Aterrados*, están *Vulnerables*. Roba un número de Miedo del DJ igual al número de objetivos que estén *Aterrados* (hasta el total de Miedo en la reserva del DJ). Lanza un número de **d6** igual al Miedo robado e infíjige ese daño total a cada objetivo *Aterrado*. Descarta el Miedo robado.

■ PEAJE DEL CREPÚSCULO

Nivel 9 – Habilidad de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Elige un objetivo dentro de alcance Lejos. Cuando tengas éxito en una tirada de acción contra él que no implique infijir daño, coloca una ficha sobre esta carta. Cuando infijas daño a ese objetivo, puedes gastar cualquier cantidad de fichas para añadir un **d12** por cada ficha gastada a tu tirada de daño. Solo puedes mantener Peaje del Crepúsculo sobre una criatura a la vez.

Cuando elijas un nuevo objetivo o tomes un descanso, elimina todas las fichas no usadas.

■ ECLIPSE

Nivel 10 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** (16). Una vez por descanso largo, en caso de éxito, sumerges toda el área en alcance Lejos en oscuridad total que solo tú y tus aliados podéis ver a través de ella. Las tiradas de ataque contra ti o tus aliados dentro de esta sombra se realizan con desventaja.

Además, cuando tú o un aliado tengáis éxito con Esperanza contra un adversario dentro de esta sombra, el objetivo debe marcar un Estrés.

Este conjuro permanece activo hasta que el DJ gaste un Miedo en su turno para disiparlo o recibas daño Grave.

■ ESPECTRO DE LA OSCURIDAD

Nivel 10 – Conjuro de Medianoche

Coste de Recuperación: 1

Marca un **Estrés** para volverte *Espectral* hasta que realices una tirada de acción que tenga como objetivo a otra criatura. Mientras estés en forma *Espectral*, eres inmune al daño físico y puedes flotar y atravesar objetos sólidos. Otras criaturas aún pueden verte mientras estás en esta forma.

DOMINIO DEL SABIO

■ RASTREADOR DOTADO

Nivel 1 – Habilidad de Sabio

Coste de Recuperación: 0

Cuando estás siguiendo el rastro de una criatura o grupo de criaturas a partir de señales de su paso, puedes **gastar cualquier cantidad de Esperanza** y hacer al DJ esa misma cantidad de preguntas de la siguiente lista:

- ¿En qué dirección se fueron?
- ¿Hace cuánto tiempo pasaron por aquí?
- ¿Qué estaban haciendo en este lugar?
- ¿Cuántos de ellos estuvieron aquí?

Cuando te encuentres con criaturas a las que hayas seguido el rastro de esta forma, ganas un +1 a tu Evasión contra ellas.

■ LENGUAJE DE LA NATURALEZA

Nivel 1 – Habilidad de Sabio

Coste de Recuperación: 0

Puedes hablar el lenguaje del mundo natural. Cuando quieras comunicarte con plantas o animales, haz una **Tirada de Instinto** (12). Con un éxito, te dirán lo que saben. Si tiras con Miedo, su conocimiento puede ser limitado o venir acompañado de un coste.

Además, antes de hacer una Tirada de Lanzamiento de Conjuros mientras estés en un entorno natural, puedes **gastar una Esperanza** para obtener un +2 a la tirada.

■ ENREDADERA VICIOSA

Nivel 1 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de Alcance Lejano. Con un éxito, raíces y enredaderas brotan del suelo, infligiendo **1d8+1** de daño físico y **Restringiendo** temporalmente al objetivo.

Además, si tienes éxito, puedes **gastar una Esperanza** para **Restringir** temporalmente a otro adversario que esté Muy Cerca del objetivo inicial.

■ INVOCAR ENJAMBRE

Nivel 2 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Escarabajos Blindados Tekaira: Marca un **Estrés** para invocar escarabajos blindados que te rodean. La próxima vez que recibas daño, reduce la gravedad del impacto en un umbral. Puedes **gastar una Esperanza** para mantener los escarabajos activos después de recibir daño.

Moscas de Fuego: Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra todos los adversarios en alcance Cerca. Gasta una **Esperanza** para infligir **2d8+3** de daño mágico a los objetivos contra los que tengas éxito.

■ FAMILIAR NATURAL

Nivel 2 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Gasta una **Esperanza** para invocar a un pequeño espíritu de la naturaleza o criatura del bosque a tu lado hasta tu próximo descanso, hasta que vuelvas a lanzar este conjuro o hasta que el familiar sea objetivo de un ataque. Si **gastas una Esperanza** adicional, puedes invocar un familiar volador. Puedes comunicarte con él, hacer una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** para darle órdenes sencillas y **marcar un Estrés** para ver a través de sus ojos.

Cuando inflijas daño a un adversario que esté en alcance Cuerpo a Cuerpo de tu familiar, añade un **d6** a tu tirada de daño.

■ PROYECTIL CORROSIVO

Nivel 3 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de Alcance Lejano. Con un éxito, infinges **d6+4** de daño mágico con tu Competencia. Además, puedes **marcar 2 o más Estrés** para hacer que el objetivo quede permanentemente **Corroído**. Mientras esté **Corroido**, su Dificultad se reduce en -1 por cada 2 Estrés que hayas marcado. Esta condición puede acumularse.

■ TALLO ENORME

Nivel 3 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso, puedes invocar un tallo grueso y retorcido en alcance Cerca que se puede escalar fácilmente. Su altura puede llegar hasta alcance Lejano.

Marca un **Estrés** para usar este conjuro como ataque. Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un adversario o grupo de adversarios en alcance Cerca. El tallo en erupción lanza por los aires a los objetivos contra los que tengas éxito y los deja caer, infligiendo **d8** de daño físico con tu Competencia.

■ AGARRE MORTAL

Nivel 4 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo en alcance Cerca y elige una de las siguientes opciones:

- Atraes al objetivo a alcance Cuerpo a Cuerpo o te atraes tú mismo hasta él.
- Lo constriñas y lo obligas a marcar 2 Estrés.
- Todos los adversarios entre tú y el objetivo deben superar una **Tirada de Reacción** (13) o ser golpeados por enredaderas, recibiendo **3d6+2** de daño físico.

Con un éxito, las enredaderas brotan de tus manos, provocan el efecto elegido y **Restringen** temporalmente al objetivo.

■ CAMPO CURATIVO

Nivel 4 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, puedes invocar un campo de plantas curativas a tu alrededor. Todo dentro de alcance Cerca florece con vida vibrante y tú y todos tus aliados en la zona podéis limpiar 1 Punto de Golpe.

Gasta 2 Esperanza para que tú y todos tus aliados podáis limpiar 2 Puntos de Golpe en su lugar.

■ PIEL DE ESPINAS

Nivel 5 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso, **gasta una Esperanza** para hacer brotar espinas por todo tu cuerpo. Coloca un número de fichas igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros sobre esta carta. Cuando recibas daño, puedes gastar cualquier cantidad de fichas para lanzar ese mismo número de **d6**. Suma los resultados y reduce ese valor del daño recibido. Si estás en alcance Cuerpo a Cuerpo del atacante, infinge esa misma cantidad de daño al objetivo.

Cuando tomes un descanso, elimina todas las fichas no usadas.

■ FORTALEZA SALVAJE

Nivel 5 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)**. Con un éxito, **gasta 2 Esperanza** para hacer crecer una barricada natural en forma de cúpula que tú y un aliado podéis usar como cobertura. Mientras estén dentro de la cúpula, una criatura no puede ser objetivo de ataque y tampoco puede hacer ataques. Los ataques dirigidos contra la cúpula tienen éxito automáticamente. La cúpula tiene los siguientes umbrales de daño y dura hasta que marque 3 Puntos de Golpe. Coloca fichas sobre esta carta para representar los Puntos de Golpe marcados.

Umbras: 15 / 30

■ CORCELES CONJURADOS

Nivel 6 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 0

Gasta **cualquier cantidad de Esperanza** para conjurar ese mismo número de corceles mágicos (como caballos, camellos o elefantes) que tú y tus aliados podéis montar hasta vuestro próximo descanso largo o hasta que las monturas reciban daño. Los corceles duplican vuestra velocidad de viaje por tierra y, en caso de peligro, permiten moveros hasta alcance Lejano sin necesidad de tirar. Las criaturas que cabalguen un corcel tienen un -2 a sus tiradas de ataque y un +2 a sus tiradas de daño.

■ FORRAJERO

Nivel 6 – Habilidad de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Como acción adicional de descanso, puedes tirar un **d6** para ver qué forrajeas. Acuerda con el DJ cómo describirlo e incorpóralo a tu inventario como consumible. Vuestro grupo puede llevar hasta cinco consumibles forragedos al mismo tiempo.

1. Un alimento único (Limpia 2 Estrés)
2. Una reliquia hermosa (Gana 2 Esperanza)
3. Una runa arcaica (+2 a una Tirada de Lanzamiento de Conjuros)
4. Un vial curativo (Limpia 2 Puntos de Golpe)
5. Un amuleto de la suerte (Repite cualquier dado)

Elije una de las opciones anteriores.

■ TOCADO POR EL SABIO

Nivel 7 – Habilidad de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Cuando tienes 4 o más cartas del Dominio del Sabio en tu equipamiento, obtienes los siguientes beneficios:

- Mientras estés en un entorno natural, ganas un +2 a tus Tiradas de Lanzamiento de Conjuros.
- Una vez por descanso, puedes duplicar tu Agilidad o tu Instinto en una tirada que use ese atributo. Debes decidirlo antes de tirar.

■ SURGIMIENTO SALVAJE

Nivel 7 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso largo, **marca un Estrés** para canalizar el poder del mundo natural y potenciarte. Describe cómo cambia tu aspecto y coloca un **d6** sobre esta carta con el 1 boca arriba.

Mientras el Dado de Surgimiento esté activo, añades su valor a cada tirada de acción que hagas. Cada vez que lo uses, aumenta su valor en 1. Cuando supere el 6 o hagas un descanso, esta forma termina y debes **marcar un Estrés adicional**.

■ DUENDES DEL BOSQUE

Nivel 8 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)**. Con un éxito, **gasta cualquier cantidad de Esperanza** para crear ese mismo número de pequeños duendes del bosque en lugares que elijas dentro de alcance Lejano. Proporcionan los siguientes beneficios:

- Tus aliados obtienen un +3 a las tiradas de ataque contra adversarios en alcance Cuerpo a Cuerpo de un duende.
- Un aliado que marque un Espacio de Armadura en alcance Cuerpo a Cuerpo de un duende puede marcar un Espacio adicional.

Un duende desaparece tras conceder un beneficio o recibir cualquier cantidad de daño.

■ BARRERA DE REJUVENECIMIENTO

Nivel 8 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)**. Una vez por descanso y con un éxito, crea una barrera temporal de energía protectora a tu alrededor en alcance Muy Cerca. Tú y todos los aliados dentro de la barrera al conjurarla limpíais **1d4** Puntos de Golpe. Mientras esté activa, tú y tus aliados tenéis resistencia al daño físico proveniente del exterior.

La barrera te sigue mientras te mueves.

■ SANTUARIO SALVAJE

Nivel 9 – Habilidad de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Después de un descanso largo, coloca en esta carta un número de fichas igual al total de cartas del Dominio del Sabio en tu equipamiento y reserva.

Cuando vayas a hacer una Tirada de Lanzamiento de Conjuros, puedes gastar cualquier número de fichas después de tirar para obtener un +1 por ficha gastada.

Cuando tengas un éxito crítico con un conjuro del Dominio del Sabio, gana una ficha.

Cuando realices un descanso largo, elimina todas las fichas no usadas.

■ DOMINIO VEGETAL

Nivel 9 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (18)**. Una vez por descanso largo y con éxito, puedes remodelar el mundo natural, alterando la vegetación en cualquier punto dentro de alcance Lejano. Por ejemplo, puedes hacer crecer árboles al instante, despejar un sendero entre enredaderas densas o crear una muralla de raíces.

■ FUERZA DE LA NATURALEZA

Nivel 10 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Marca un **Estrés** para transformarte en un coloso espiritual de la naturaleza, obteniendo los siguientes beneficios:

- Cuando tengas éxito en un ataque o Tirada de Lanzamiento de Conjuros, obtienes un +10 al daño.
- Si derrotas a una criatura en alcance Cerca, la absorbes y limpias un Espacio de Armadura.
- No puedes ser *Restringido*.

Antes de hacer una tirada de acción, debes **gastar una Esperanza**. Si no puedes, vuelves a tu forma normal.

■ TEMPESTAD

Nivel 10 – Conjuro de Sabio

Coste de Recuperación: 2

Elije una de las siguientes tempestades y haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra todos los objetivos en alcance Lejano. Los objetivos contra los que tengas éxito sufren sus efectos hasta que el DJ gaste un Miedo en su turno para finalizar este conjuro:

- **Tormenta de Nieve:** Infinge **2d20+8** de daño mágico y los objetivos quedan temporalmente *Vulnerable*.

- **Huracán:** Infinge **3d10+10** de daño mágico y eliges una dirección para el viento. Los objetivos no pueden moverse contra el viento.

- **Tormenta de Arena:** Infinge **5d6+9** de daño mágico. Los ataques desde más allá de alcance Cuerpo a Cuerpo tienen desventaja.

DOMINIO DE ESPLendor

■ RAYO GUÍA

Nivel 1 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** contra un objetivo dentro de Alcance Lejano. Con un éxito, **gasta una Esperanza** para lanzar un rayo de luz centelleante que infinge **d8+2** de daño mágico usando tu Competencia El objetivo queda temporalmente *Vulnerable* y brilla con fuerza hasta que esta condición sea eliminada.

■ TOQUE REPARADOR

Nivel 1 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Colocas tus manos sobre una criatura y canalizas magia curativa para cerrar sus heridas. Si puedes dedicar unos minutos a concentrarte en el objetivo, puedes **gastar 2 Esperanzas** para limpiarle 1 Punto de Golpe o 1 Estrés.

Una vez por descanso largo, si durante este tiempo aprendes algo nuevo sobre la criatura o revelas algo de ti mismo, puedes limpiar 2 Puntos de Golpe o 2 Estrés en su lugar.

■ REAFIRMACIÓN

Nivel 1 – Habilidad de Esplendor

Coste de Recuperación: 0

Una vez por descanso, cuando un aliado realice una tirada de acción, pero antes de que se apliquen las consecuencias, puedes ofrecer ayuda o palabras de apoyo. Ese aliado puede repetir sus dados.

■ PALABRAS FINALES

Nivel 2 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Puedes infundir vida momentánea a un cadáver para hablar con él. Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)**. Con éxito con Esperanza, el cadáver responde hasta tres preguntas. Con éxito con Miedo, responde una pregunta. El cadáver responde con sinceridad, pero no puede compartir información que no conocía en vida. Con un fallo o tras responder, el cuerpo se desintegra en polvo.

■ MANOS SANADORAS

Nivel 2 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (13)** contra una criatura (que no seas tú) en alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, **marca un Estrés** para limpiar 2 Puntos de Golpe o 2 Estrés en el objetivo. Con fallo, **marca un Estrés** para limpiar 1 Punto de Golpe o 1 Estrés. No puedes sanar al mismo objetivo de nuevo hasta tu próximo descanso largo.

■ SEGUNDO ALIENTO

Nivel 3 – Habilidad de Esplendor

Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso, cuando tengas éxito en un ataque contra un adversario, puedes limpiar 3 Estrés o 1 Punto de Golpe. Con éxito con Esperanza, también puedes limpiar 3 Estrés o 1 Punto de Golpe a un aliado en alcance Cerca.

■ VOZ DE LA RAZÓN

Nivel 3 – Habilidad de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Tu voz proyecta poder y autoridad incomparables. Tienes ventaja en tiradas de acción para calmar situaciones violentas o convencer a alguien de que te siga.

Además, en momentos críticos, si todos tus espacios de Estrés están marcados, ganas +1 a tu Competencia para tiradas de daño.

■ ADIVINACIÓN

Nivel 4 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso largo, **gasta 3 Esperanzas** para hacer una pregunta cerrada («sí» o «no») sobre un evento, persona, lugar o situación en el futuro cercano. Durante un instante, el presente se desvanece y ves la respuesta ante ti.

■ PROTECCIÓN VITAL

Nivel 4 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Gasta 3 Esperanzas y elige a un aliado en alcance Cerca. Queda marcado con un sigilo luminoso de protección. Cuando este aliado fuese a realizar un Movimiento de Muerte, en su lugar limpia 1 Punto de Golpe.

Este efecto termina cuando salva al objetivo de un Movimiento de Muerte, lanza Protección Vital sobre otro objetivo o haces un descanso largo.

■ MOLDEAR MATERIAL

Nivel 5 – Conjuro de Esplendor

Coste de Recuperación: 1

Gasta 1 Esperanza para moldear una sección de material natural que estés tocando (como piedra, hielo o madera) para que se ajuste a tu propósito. El área moldeada no puede ser mayor que tú. Por ejemplo, puedes crear una herramienta rudimentaria o abrir una puerta.

Solo puedes afectar material dentro de alcance Cerca de donde lo toques.

■ CASTIGO DIVINO

Nivel 5 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Una vez por descanso, **gasta 3 Esperanzas** para cargar tu ataque con un castigo divino. Cuando realices tu próximo ataque con arma y aciertes, duplica el resultado del daño. Este ataque infinge daño mágico, sin importar el tipo de daño del arma.

■ RESTAURACIÓN

Nivel 6 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Después de un descanso largo, coloca un número de fichas igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros en esta carta. Toca a una criatura y gasta cualquier número de fichas para limpiar 2 Puntos de Golpe o 2 Estrés por cada ficha gastada.

También puedes gastar una ficha al tocar una criatura para eliminar la condición *Vulnerable* o curar una dolencia física o mágica (el DJ puede requerir fichas adicionales según la gravedad).

Cuando realices un descanso largo, elimina todas las fichas no usadas.

■ ZONA DE PROTECCIÓN

Nivel 6 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (16)**. Una vez por descanso largo, en una tirada con éxito, elige un punto dentro de alcance Lejano y crea una zona visible de protección para todos los aliados dentro de alcance Muy Cerca de ese punto. Coloca un **d6** en esta carta con el valor 1 hacia arriba. Cada vez que un aliado dentro de la zona reciba daño, reduce ese daño en el valor del dado. Luego, aumenta el valor del dado en uno. Cuando el valor del dado supere 6, el efecto termina.

■ GOLPE SANADOR

Nivel 7 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 1

Cuando inflijas daño a un adversario, puedes **gastar 2 Esperanzas** para que un aliado en alcance Cerca limpie 1 Punto de Golpe.

■ TOCADO POR EL ESPLendor

Nivel 7 – Habilidad de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Si 4 o más de tus cartas de Dominio equipadas son del Dominio de Esplendor, obtienes los siguientes beneficios:

- +3 al umbral de daño Grave.
- Una vez por descanso largo, cuando vayas a marcar Puntos de Golpe por daño recibido, puedes elegir marcar esa cantidad de Estrés o gastar esa cantidad de Esperanza en su lugar.

■ AURA PROTECTORA

Nivel 8 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Marca un Estrés para lanzar una aura protectora sobre un objetivo dentro de alcance Muy Cerca. Cuando ese objetivo marque un Espacio de Armadura, reduce la gravedad del ataque en un umbral adicional. Si gracias a este conjuro una criatura evita marcar Puntos de Golpe, el efecto finaliza.

Solo puedes mantener un Aura Protectora activa a la vez.

■ LUZ SOLAR DESLUMBRANTE

Nivel 8 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros** para liberar rayos de luz solar ardiente contra todos los adversarios frente a ti dentro de alcance Lejano. Con éxito, **gasta cualquier cantidad de Esperanza** y obliga a esa cantidad de objetivos con éxito a realizar una **Tirada de Reacción (14)**.

Quienes tengan éxito sufren **3d20+3** de daño mágico. Quienes fallen sufren **4d20+5** de daño mágico y quedan temporalmente *Aturdidos*. Mientras estén *Aturdidos*, no pueden usar reacciones ni realizar ninguna otra acción hasta eliminar esta condición.

■ AURA ABRUMADORA

Nivel 9 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (15)** para imbuir tu aura de poder mágico. Con éxito, **gasta 2 Esperanzas** para que tu atributo de Presencia sea igual a tu atributo de Lanzamiento de Conjuros hasta tu próximo descanso largo.

Mientras este conjuro esté activo, cada vez que un adversario te apunte con un ataque, debe marcar un Estrés.

■ RAYO DE SALVACIÓN

Nivel 9 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (16)**. Con éxito, **marca cualquier cantidad de Estrés** para apuntar a una línea de aliados dentro de alcance Lejano. Puedes limpiar Puntos de Golpe entre los objetivos igual al total de Estrés marcado, repartido como deseas.

■ ESTÍMULO VITAL

Nivel 10 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 3

Cuando tú o un aliado en alcance Cerca haya utilizado una habilidad con límite de agotamiento (como «una vez por descanso» o «una vez por sesión»), puedes **gastar cualquier cantidad de Esperanza** y tirar esa cantidad de **d6**. Si algún dado muestra un 6, la habilidad puede usarse de nuevo.

■ RESURRECCIÓN

Nivel 10 – Conjuro de Esplendor
Coste de Recuperación: 2

Haz una **Tirada de Lanzamiento de Conjuros (20)**. Con éxito, restauras a una criatura que haya estado muerta por menos de 100 años a plena salud. Lanza un **d6**. Si el resultado es 5 o menos, coloca esta carta en tu reserva permanentemente.

En caso de fallo, no puedes lanzar Resurrección de nuevo durante una semana.

DOMINIO DE VALOR

■ HUESOS DESCUBIERTOS

Nivel 1 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 0

Cuando eliges no llevar armadura, tienes una Puntuación de Armadura base igual a 3 + tu Fuerza y usas los siguientes umbrales de daño como base:

- *Rango 1:* 9/19
- *Rango 2:* 11/24
- *Rango 3:* 13/31
- *Rango 4:* 15/38

■ EMPUJÓN POTENTE

Nivel 1 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 0

Haz un ataque con tu arma principal contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo. Con éxito, infinges daño y lo empujas a alcance Cerca. Con éxito con Esperanza, añade **1d6** al daño.

Además, puedes **gastar 1 Esperanza** para volverlo temporalmente *Vulnerable*.

■ YO SOY TU ESCUDO

Nivel 1 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Cuando un aliado en alcance Muy Cerca fuera a recibir daño, puedes **marcar un Estrés** para interponerte y convertirte tú en el objetivo del ataque. Cuando recibas ese daño, puedes marcar cualquier cantidad de Espacios de Armadura.

■ APLASTACUERPOS

Nivel 2 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Usas toda la fuerza de tu cuerpo en combate. Con un ataque exitoso con un arma de alcance Cuerpo a Cuerpo, obtienes un bono al daño igual a tu Fuerza.

■ PRESENCIA AUDAZ

Nivel 2 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 0

Cuando hagas una Tirada de Presencia, puedes **gastar una Esperanza** para añadir tu Fuerza al resultado.

Además, una vez por descanso, cuando vayas a ganar una condición, puedes describir cómo tu presencia imponente te ayuda a evitarla y no la recibes.

■ INSPIRACIÓN CRÍTICA

Nivel 3 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso, cuando consigas un éxito crítico en un ataque, todos los aliados en alcance Muy Cerca pueden limpiar 1 Estrés o ganar 1 Esperanza.

■ CUENTA CONMIGO

Nivel 3 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso largo, cuando consueles o inspires a un aliado que falló una tirada de acción, ambos podéis limpiar 2 Estrés.

■ PROVOCA SU IRA

Nivel 4 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Describe cómo provocas a un objetivo en alcance Cerca, luego haz una **Tirada de Presencia** contra él. Con éxito, el objetivo debe marcar 1 Estrés y la próxima vez que el DJ le dé foco, deberá atacarte a ti con desventaja.

■ TANQUE DE APOYO

Nivel 4 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 2

Cuando un aliado en alcance Cerca falle una tirada, puedes **gastar 2 Esperanzas** para permitirle repetir su dado de Esperanza o de Miedo.

■ ARMAMENTERO

Nivel 5 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Mientras lleves armadura, obtienes un bono de +1 a tu Puntuación de Armadura.

Durante un descanso, si eliges reparar tu armadura como movimiento de descanso, tus aliados también limpian un Espacio de Armadura.

■ GOLPE VIGORIZANTE

Nivel 5 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso, cuando consigas un éxito crítico en un ataque, tú y todos los aliados que puedan verte o escucharte limpian 1 Punto de Golpe o **1d4** de Estrés.

■ INEVITABLE

Nivel 6 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Cuando falles una tirada de acción, tu siguiente tirada de acción se realiza con ventaja.

■ LEVÁNTATE

Nivel 6 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 2

Obtienes un bono al umbral de daño Grave igual a tu Competencia.

Además, cuando marques 1 o más Puntos de Golpe por un ataque, limpias 1 Estrés.

■ ME DA IGUAL

Nivel 7 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Cuando fueras a recibir daño, puedes **marcar un Estrés** para reducir la gravedad del daño un umbral. Cuando lo hagas, lanza **1d6**. Si el resultado es 3 o menos, coloca esta carta en tu reserva.

■ TOCADO POR EL VALOR

Nivel 7 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Cuando 4 o más de las cartas de tu equipo sean del dominio de Valor, obtienes los siguientes beneficios:

- +1 a tu Puntuación de Armadura
- Cuando marques 1 o más Puntos de Golpe sin marcar un Espacio de Armadura, limpias un Espacio de Armadura.

■ EXPLOSIÓN TOTAL

Nivel 8 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Una vez por descanso largo, puedes **marcar 3 Estrés** para llevar tu cuerpo al límite. Obtienes un +2 a todos tus Rasgos hasta tu siguiente descanso.

■ GOLPE TERRESTRE

Nivel 8 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 2

Gasta 2 Esperanza para golpear el suelo donde te encuentras y haz una **Tirada de Fuerza** contra todos los objetivos en alcance Muy Cerca.

Los objetivos contra los que tengas éxito son lanzados hasta alcance Lejos y deben hacer una Tirada de Reacción (17). Los que fallen reciben **4d10+8** de daño. Quienes tengan éxito reciben la mitad.

■ MANTÉN LA LÍNEA

Nivel 9 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Describe la postura defensiva que adoptas y **gasta una Esperanza**. Si un adversario se mueve a alcance Muy Cerca, es atraído a alcance Cuerpo a Cuerpo y **Restringido**.

Esta condición dura hasta que te muevas, falles una tirada con Miedo o el DJ gaste 2 Miedo en su turno para eliminarla.

■ LIDERA CON EL EJEMPLO

Nivel 9 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 3

Cuando inflijas daño a un adversario, puedes **marcar un Estrés** y describir cómo inspiras a tus aliados. El siguiente PJ que haga un ataque contra ese adversario puede limpiar un Estrés o ganar una Esperanza.

■ INQUEBRANTABLE

Nivel 10 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 4

Cuando marques tu último Punto de Golpe, en lugar de hacer un movimiento de muerte, puedes lanzar **1d6** y limpiar esa cantidad de Puntos de Golpe. Luego, coloca esta carta en tu reserva.

■ ARMADURA INAMOVIBLE

Nivel 10 – Habilidad de Valor

Coste de Recuperación: 1

Cuando fueras a marcar un Espacio de Armadura, lanza un número de **d6** igual a tu Competencia. Si al menos uno muestra un 6, reduce el daño un umbral sin necesidad de marcar el Espacio de Armadura.