

## Monstruos

### Nivel 1

Araña Gigante Pequeña (6)  
Mantoscuro (185)  
Necrofago (216)

### Nivel 2

Araña Gigante Mediana (8)  
Draconiano Baaz (46)  
Escorpión Gigante Pequeño (98)  
Hombre-Rata (175)

### Nivel 3

Avispa Gigante (15)  
Escorpión Gigante Mediano (100)  
Hombre Lobo (171)  
Hongo Fantasmal (169)  
Necrario (218)  
Viña Asesina (282)

### Nivel 4

Driada (73)  
Hidra de 5 cabezas  
Mimeto (186)  
Minotauro (193)  
Gargola (106)

### Nivel 5

Araña Gigante Grande (10)  
Barbazu (23)  
Caballero No-muerto (28)  
Hidra de 6 cabezas (155)  
Hombre Oso (173)  
Incorporeo (177)  
Momia (194)

### Nivel 6

Bralani (25)  
Babau (17)  
Draco (40)  
Elemental de Agua (82)  
Elemental de Aire (75)  
Elemental de Fuego (87)  
Elemental de Tierra (93)  
Escorpión Gigante Grande (101)  
Hidra de 7 cabezas (157)  
Troll (272)

### Nivel 7

Draña (71)

Hechicero Vampiro (152)  
Hidra de 8 cabezas (158)  
Salamandra (248)  
Terraron (269)  
Vampiro (276)

### Nivel 8

Araña Gigante Exarca (12)  
Djinni (36)  
Gigante de Piedra (119)  
Hidra de 9 cabezas (161)  
Morgh (213)  
Súcubo (262)

### Nivel 9

Escorpión Gigante Exarca (103)  
Gigante de Hielo (113)  
Golem de Arcilla (138)  
Hidra de 10 Cabezas (163)  
Vrock (279)

### Nivel 10

Gigante de Fuego (110)  
Hidra de 11 Cabezas (165)  
Salamandra Noble (251)  
Rakshasa (228)

### Nivel 11

Golem de Piedra (146)  
Hidra de 12 Cabezas (167)  
Incorporeo Mayor (179)  
Troll Cazador (274)

### Nivel 12

Elemental de Agua Anciano (84)  
Elemental de Aire Anciano (78)  
Elemental de Fuego Anciano (89)  
Elemental de Tierra Anciano (95)  
Gusano de la Escarcha (149)  
Kraken (182)

### Nivel 13

Contemplador (30)  
Gelugon (108)  
Gigante de la Tormentas (116)  
Gólem de Hierro (140)

### Nivel 14

Ak'Chazar (2)  
Dragon Rojo Adulto (60)  
Osario (224)  
Gigante de Piedra Anciano (122)  
Señor de los Hombres Lobo (259)

### Nivel 15

Gigante Sobrenatural (125)  
Neotelido (220)  
Rey Gigante de Hielo (235)  
Señor de las Momias (254)

### Nivel 16

Cornugón (34)  
Gólem de Mithril (143)  
Rey gigante de Fuego (231)  
Madre del Enjambre (188)

### Nivel 17

Monolito Elemental de Agua (198)

Monolito Elemental de Aire (201)

Monolito Elemental de Fuego (205)

Monolito Elemental de Tierra (210)

### Nivel 18

Dragón Rojo Maduro (63)  
Dragón Piroclástico Viejo (56)

Dragón Azul Viejo (52)

### Nivel 19

Dragon Aullador Viejo (48)  
Geriviar (130)  
Golem Adamantino (134)  
Rey Gigante de la Tormenta (238)

### Nivel 20

Balor (19)  
Dracoliche Viejo (42)  
Dragón Rojo Viejo (67)  
Rey Gigante Sobrenatural (243)  
Tarasca (266)  
Xixecal (284)

## Ak'Chazar (Nivel 14)



*Los Ak'Chazar son una variante del Rakshasa con cabeza de tigre blanco. Son maestros de la nigromancia. Al igual que estos es un tigre humanoide con las manos invertidas, estando el dorso donde deberían estar las palmas.*

*Estos buscan siempre nuevos territorios que subyugar con su magia necromántica. Normalmente trabajan en las sombras, creando una red de espías, asesinos y no-muertos inteligentes, pues siendo pragmáticos y cautos prefieren dejar a sus lacayos dar el golpe mortal dejando su poder personal para cuando no queda mas remedio. Normalmente establecen su centro de operaciones en cementerios, campos de batalla y otras fuentes de nuevos lacayos para reemplazar a los caidos.*

Rápida: Nigromancia

Media: Diablo

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Disciplina del Dragón

Iniciativa: +0

Velocidad: 70'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 22

HP: 195 (+14 por Falsa Vida)

Inmune al Miedo, Tumbado y Ligadura

CA: 32

Fort: +12, Ref: +19, Vol: +15

Atención 32

[Visión en la Oscuridad]

Resistencia a la Magia/Energía: 14 (28 al Frío)  
Curación Rápida 4

Ataque: Bastonazo +24/+19/+19 (1d6+10+24 Frío) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:15')

Características: Fue 20, Con 10, Des 10, Int 26, Sab 14, Car 18

Habilidades: Engañar +18, Arcano +24, Medicina +22, Vigor +14, Atletismo+19, Percepción+25

Defensas: Engañar 26, Diplomacia 32, Intimidar Inmune, Percepción 28

Dotes: Maestro Arcano, El sol se oscurece, Larga es mi sombra, Precisión Arcantrica, Vas a Flaquear, Vas a caer

Arma: Baston de Mago (Arcano, Brutal 3)

Objetos: Anillo de Obsidiana (+2 Int), Túnica de Rakshasa (+3 CA, Impulsora)

KOM: +8 (Int), KDM: +5 (Fue), BAB: +14/+9/+9

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Toque Helado SLA: Como Acción Estándar o parte de una Acción Estándar para usar otra aptitud sortilega, puedes hacer 1d4 de daño por nivel más tu KOM (14d4+17, +14 Frío) a un oponente en rango [cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Es un efecto [Negativo].

Toque Vampírico SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a 1d8 por nivel (14d8 + 10+14 Frío) que poseas a un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Te curas la mitad del daño provocado (+5 por Vigor pero sin contar el daño de Frío) , convirtiendo el exceso en puntos de vida temporales que duran hasta el fin del [Encuentro]. Es un efecto [Negativo].

Enervación SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes infligir la condición [Drenaje de Energía] 1d4 veces a un oponente en rango [Medio]. Requiere una tirada de Ataque a Distancia. Es un efecto [Negativo].

Matar a los Vivos SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes hacer 6 puntos de daño por nivel (74) a un oponente en rango [Cercano] y aplicarle la condición [Maltratado]. Un TS con éxito (CD 27) reduce el daño a la mitad y previene quedar por debajo de 1 punto de vida. Es un efecto [Negativo] y de [Muerte].

#### Movimiento

Vientos Fríos SU: Como aprte de una acción de movimiento, puedes descargar sobre un oponente en rango [Medio] un azote con cadenas de hielo. Sufren daño igual a tu KOM más dos veces tu Nivel (37) y sufren un penalizador a su velocidad igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos].

#### Rápida

Venganza SU: Ves los defectos en tus enemigos, sabiendo como llegar a su perdición inevitable. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, ganas un bonificador +3 al Ataque o a la CD de los TS de cualquier Conjuro, Aptitud Sortilega o Sobrenatural que uses hasta tu próximo turno.

Falsa Vida SLA: Como Acción Rápida, puedes otorgarte un punto de vida temporal por nivel (14). Estos puntos de vida temporales desaparecen al final de la [Escena].

Postura de la Estrella FugazEX: Como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

## Aptitudes Pasivas

**Castigar la Cobardía:** Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] sufren daño de [Frío] igual a tu Nivel + KOM (31).

**Luna Imprudente:** Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Reflejos contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

**Aprendiz de las Tinieblas<sup>SSLA</sup>:** Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

**Eternidad<sup>EX</sup>:** Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

**Larga es mi sombra:** Dando substancia y dirección a tu sombra puedes llegar a victimas alejadas. Una vez por [Asalto], cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo, puedes convertirlo en un ataque a distancia de rango [Cercano] que no provoca Ataques de Oportunidad. A nivel 10, pues usarla dos veces por [Asalto].

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque (Ya incluido). Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

**Vas a Flaquear/Vas a Caer:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a dos veces tu nivel, hasta un mínimo de curar 1 HP. Este efecto se puede apilar con Vas a Flaquear o con otro Vas a Caer.

## Otras acciones

**El sol se oscurece:** Como Acción Rápida puedes juntar las sombras del lugar para formar un arma cuerpo a cuerpo o a distancia con las propiedades [Ocultable] y [Desevainado Rápido] además de una tercera a tu elección o un objeto mundano de no mas de un pie cubico. Este se manifiesta en tu mano o tu persona y se deshace al final del [Encuentro].

A 5to Nivel, una vez por [Escena], como Acción Estándar puedes crear sirvientes hechos de sombras que funcionan como el conjuro *Ojos Espias*. Esto es una Aptitud Sortilega.

A 10mo nivel, puedes comunicarte a través de dichos ojos y ganas un +2 a todas las tiradas de habilidad de Interacción hechos a través de ellos o en su presencia.

**Realeza<sup>EX</sup>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, despues de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a -5 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado.

Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] (60') que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu 22, siendo un efecto instantáneo.

Cetro: El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

Fundamentos: Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

Fuerza Goetica<sub>EX</sub>: Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

Preparación Arcanasu: Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al gaul que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena], CD 22).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

Esplendor<sub>SU</sub>: Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

Sellado: Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 4 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos después de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (32) a todos los oponentes a 20' del mismo.

Supercheria: Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 4 Runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 25) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

Majestad: Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener un 4 Símbolos activos y no mas de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

Severidad<sub>SU</sub>: Al inicio de cada [Escena] elige una de las siguientes opciones, lo que te permitirá usar esa Aptitud durante la [Escena].

Círculo del Eter: Ligas magia a objetos físicos, al inicio de la [Escena] ganas dos consumibles: Anillo Oxidado y Lustre de Armadura. Si no han sido usadas al final de la [Escena] se deshacen en polvo.

**Ligadura de los Siete:** Una vez por [Escena], después de no gastar acciones por 5 minutos, puedes crear una emanación con el radio de tu rango [Cercano] originado en una casilla adyacente a ti. Si creas una nueva la antigua desaparece.

Como Acción Estándar puedes activar la emanación. Las criaturas en el área no pueden ser afectadas por efectos de [Teletransporte] (si bien las acciones destinadas a ello se pierden igualmente). Los oponentes en el área quedan [Realentizados] a menos que pasen un TS de Voluntad, en cuyo caso quedan [Enmarañados]. Una vez activada, la emanación desaparece en diez [Asaltos].

**Tácticas:** El Ak'Chazar es un hechicero consumado y suele tener preparados sus rituales para sacar ventaja, especialmente Fuerza Goética y Majestad. Siempre entra con Falsa vida ya preparada.

**Estándar:** Suele usar Enervación al principio, para luego usar Matar a los Vivos, siempre usa Toque helado para acompañar, usa Toque Vampirico si teme por su vida.

**Movimiento:** Suele usar vientos fríos, con percepción como parcial.

**Rápida:** Gusta de usar Venganza, aunque también usa Falsa Vida y Esplendor si es preciso.

## Araña Gigante Pequeña (Nivel 1)



*Todas las arañas gigantes son depredadores agresivos y peligrosos, siendo esta variante la más pequeña. No es amenaza en pequeños números para aventureros veteranos pero un peligro mortal para un soldado común.*

*Es un depredador veloz que usa su alta movilidad para confundir a sus presas y realizar ataques letales. Es preciso guardarse de las telarañas que escupen.*

Artropodo, Picaro

Rápida: Artropodo

Media: Espadachin

Lenta: Señor del Enjambre

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +6

Velocidad: 45

Tamaño: [Pequeño]

Tipo:[Animal]  
 CD de Maniobras de Combate: 12

HP: 26  
 CA: 17  
 Fort: +5, Ref: +6, Vol: +2  
 Atención 13  
 [Visión en la Oscuridad]  
 [Reducción de Daño] 1

Ataque: Mordisco +5 (1d6+6) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:5')

Características: Fue 12, Con 16, Des 18, Int -, Sab 14, Car 10  
 Habilidades: Acrobacias+5, Atletismo+2 (+5 si es Tregar), Percepción+3, Sigilo+5  
 Defensas: Engañar 13, Diplomacia 11, Intimidar 11, Percepción 11  
 Dotes: Veloz, Forjado  
 Arma: Mordisco ([C.C][Brutal 2][Traumante]), Arma natural Instinto ([C.C] (Reactiva, Guardiana, Veloz)  
 KOM: +4 (Des), KDM: +3 (Con), BAB: +1

#### Aptitudes Activas

##### Movimiento

Redes Ex: Las arañas pueden crear redes. Una vez por [Encuentro], como Acción de Movimiento pueden dejar [Enmarañado] a un oponente en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos (CD 15). El objetivo puede quitarse la red como acción de Movimiento, pero provoca ataques de oportunidad.

##### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepadora: La araña usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Tregar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Así de Rápido<sub>EX</sub>: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

Cazadora<sub>EX</sub>: Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (4).

**Tácticas:** La araña gigante intentara empezar el combate oculta, y hara uso de sus pasos de 5' para usar su aptitud de Cazadora, usando su red cuando vea oportuno:

**Estándar:** Derribo o Presa si es oportuno

**Movimiento:** Moverse si el objetivo esta a mas de dos pasos de 5', Redes en cuanto sea oportuno y si no puede hacer nada más se pondrá a la defensiva (+2 CA).

Como acción parcial usara Percepción si va a disparar una red o Acrobacias para dejar desprevenido a su oponente.

**Rápida:** Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso  
Usara Así de Rápido cada turno que sea atacada, buscando evitar los ataques.

## Araña Gigante Mediana (Nivel 2)



*Algo más grande que su prima menor puede llegar a medir algo más de un metro y medio de longitud. A diferencia que las más pequeñas esta suele estar acompañada de un enjambre de arañas de tamaño normal.*

Artropodo, Picaro

Rápida: Artropodo

Media: Espadachin

Lenta: Señor del Enjambre

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +7

Velocidad: 50

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 16

HP: 39

CA: 17

Fort: +6, Ref: +8, Vol: +3

Atención 14

[Vision en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 1

Ataque: Mordisco +6 (1d6+8) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:10')

Daño +2 cuando hace un ataque de oportunidad, aunque falle el ataque

Características: Fue 12, Con 16, Des 20, Int -, Sab 14, Car 10  
 Habilidades: Acrobacias+7, Atletismo+3 (+7 si es Preparar), Percepción+4, Sigilo+7  
 Defensas: Engañar 14, Diplomacia 12, Intimidar 12, Percepción 12  
 Dotes: Veloz, Forjado  
 Arma: Mordisco ([C.C][Brutal 2][Traumante]), Arma natural Instinto ([C.C] (Reactiva, Guardiania, Veloz) (+Alcance)  
 KOM: +5 (Des), KDM: +3 (Con), BAB: +2

### Aptitudes Activas

#### Movimiento

Redes Ex: Las arañas pueden crear redes. Una vez por [Encuentro], como Acción de Movimiento pueden dejar [Enmarañado] a un oponente en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos (CD 17). El objetivo puede quitarse la red como acción de Movimiento, pero provoca ataques de oportunidad.

### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepadora: La araña usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Preparar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Así de Rápido<sub>EX</sub>: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

Cazadora<sub>EX</sub>: Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (5).

Araña Madre<sub>EX</sub>: Las arañas gigantes están continuamente rodeadas de sus parientes menores, las cuales atacan a los que se acercan a su "madre". Estas están a tu alrededor, ayudándole a atacar y estorbando a sus enemigos. Estos hacen que todas tus armas ganen la propiedad [Alcance] y haces 1 punto de daño extra por Círculo a oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cuando realizas un ataque de oportunidad, tus siervos hacen daño igual a tu nivel a dicho a tu oponente, aunque el ataque falle.

Tácticas: La araña gigante intentara empezar el combate oculta, y hara uso de sus pasos de 5' para usar su aptitud de Cazadora, usando su red cuando vea oportuno:

**Estándar**: Derribo o Presa si es oportuno

**Movimiento**: Moverse si el objetivo esta a mas de dos pasos de 5', Redes en cuanto sea oportuno y si no puede hacer nada más se pondrá a la defensiva (+2 CA).

Como acción parcial usara Percepción si va a disparar una red o Acrobacias para dejar desprevenido a su oponente.

**Rápida**: Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso

Usara Así de Rápido cada turno que sea atacada, buscando evitar los ataques.

## Araña Gigante Grande (Nivel 5)



*Este peligroso ejemplar del tamaño de un caballo adulto esta rodeada de suficientes arañas para amenazar a aventureros desprevenidos. Sin dudar lo lanzara estos enjambres contra sus oponentes, incluso catapultándolos contra enemigos que vuelen.*

*Sus redes lanzables ahora son más grandes, pudiendo abarcar a múltiples oponentes.*

Artropodo, Picaro

Rápida: Artropodo

Media: Espadachin

Lenta: Señor del Enjambre

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +7

Velocidad: 60

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 19

HP: 84

CA: 22

Fort: +9, Ref: +11, Vol: +4

Atención 17

[Visión en la Oscuridad]

[Sentido de la Vibración] 30'

[Reducción de Daño] 2

Ataque: Veneno +8 (1d6+8) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20')

Veneno: Inflige Afectado por un turno y Quemandose si el objetivo dañado por el ataque no pasa un TS de Fortaleza (CD 17), solo una vez por Asalto.

Daño +5 cuando hace un ataque de oportunidad, aunque falle el ataque

Características: Fue 12, Con 18, Des 20, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Acrobacias+10, Atletismo+6 (+10 si es Tregar), Percepción+7, Sigilo+10

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 15, Intimidar 15, Percepción 15

Dotes: Veloz, Forjado, La tierra Cruje

Arma: Veneno (Natural) ([C.C][Brutal 1][Traumante], Veloz, Ocultable), Arma natural  
 Instinto ([C.C] (Reactiva, Guardiania, Parada) (+Alcance)  
 KOM: +5 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +5

## Aptitudes Activas

### Estándar

Una vez más!EX: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortilega o Conjuro y te mueves al menos 10' durante ese [Asalto], puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final de dicho movimiento. Esta distancia puede ser cubierta con múltiples acciones, como varios pasos de 5' pero el ataque no puede ser ejecutado en mitad de un movimiento.

### Movimiento

Redes EX: Las arañas pueden crear redes. Una vez por [Encuentro] por círculo en esta senda (2), como Acción de Movimiento pueden dejar [Enmarañado] a los oponentes que quepan en una emanación de radio 10' en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos (CD 17). El objetivo puede quitarse la red como acción de Movimiento, pero provoca ataques de oportunidad.

Ataque de enjambreEX: Puedes ordenar a tus siervos atacar a tus enemigos, como Acción de Movimiento, puedes ordenar a tus siervos que ataquen un enemigo en rango [Cercano] por Círculo en esta Senda que poseas. Este ataque hace daño igual a tu Nivel + KOM a cada objetivo (10).

## Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: LOS Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la RespuestaEX: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepadora: La araña usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Trepas, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

EvasiónEX: Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente hace la mitad de daño en un TS con éxito no recibes daño en absoluto.

Adicionalmente, sumas  $\frac{1}{4}$  de tu nivel a las TS de Reflejos (Mínimo 1).

Así de RápidoEX: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

CazadoraEX: Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (9).

Araña MadreEX: Las arañas gigantes están continuamente rodeadas de sus parientes menores, las cuales atacan a los que se acercan a su "madre". Estas están a tu alrededor, ayudándole a atacar y estorbando a sus enemigos. Estos hacen que todas tus armas ganen la propiedad [Alcance] y haces 1 punto de daño extra por Círculo a oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cuando realizas un ataque de oportunidad, tus siervos hacen daño igual a tu nivel a dicho a tu oponente, aunque el ataque falle.

**Tácticas:** La araña gigante intentara empezar el combate oculta, y hara uso de sus pasos de 5' para usar su aptitud de Cazadora, usando su red cuando vea oportuno:

**Estándar:** Una vez más (Derribo o Presa si es oportuno)

**Movimiento:** Usar el ataque de enjambre si esta rodeada de enemigos, Redes en cuanto sea oportuno y si no puede hacer nada más se pondrá a la defensiva (+2 CA).

Como acción parcial usara Percepción si va a disparar una red o Acrobacias para dejar desprevenido a su oponente.

**Rápida:** Parada

Usara Así de Rápido cada turno que sea atacada, buscando evitar los ataques.

## Araña Gigante Exarca (Nivel 8)



*El ejemplar normal más grande de araña gigante, solo superado por monstruos arácnidos más exóticos. Estas exarcas son capaces de dirigir enjambres coordinados de arañas del tamaño de un puño, pudiendo crear una entidad relativamente independiente y peligrosa.*

*Es notable su capacidad de saltar largas distancias, pudiendo atacar a criaturas voladoras que se creían a salvo.*

Artropodo, Picaro

Rápida: Artropodo

Media: Espadachin

Lenta: Señor del Enjambre

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +8

Velocidad: 75

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 22

HP: 112

CA: 26

Fort: +11, Ref: +15, Vol: +6

Atención 20

[Visión en la Oscuridad]  
 [Sentido de la Vibración] 30'  
 [Reducción de Daño] 2

Ataque: Veneno +13/+13/+8 (1d6+16) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Crítico 18-20)  
 Veneno: Inflige Afectado por un turno y Quemandose si el objetivo dañado por el ataque no pasa un TS de Fortaleza (CD 20) además de un -1 a la CA y al Ataque, solo una vez por Asalto.

Daño +8 cuando hace un ataque de oportunidad, aunque falle el ataque

Características: Fue 14, Con 18, Des 22, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Acrobacias+14, Atletismo+10 (+14 si es Trepar), Percepción+10, Sigilo+12

Defensas: Engañar 20, Diplomacia 18, Intimidar 18, Percepción 18

Dotes: Veloz, Forjado, La tierra Cruje, Casado con el Hierro

Arma: Veneno (Natural) ([C.C][Brutal 2][Traumante], Veloz, Ocultable), Arma natural  
 Instinto ([C.C] (Reactiva, Guardiana, Parada) (+Alcance)

Objeto Mágico: Veneno mejorado a arma+1, Sofisticado: Brutal

KOM: +6 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +8/+3

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Llamar al Enjambre<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes llamar una mirada de tus siervos. Esta mirada se forma en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y tiene 3 niveles menos que tu. Esta requiere una Acción Rápida cada turno para dirigirla (si no, no se mueve ni ataca) y vuelve al enjambre de siervos a tu alrededor al final del encuentro. La mirada es de tipo Animal.

Una vez más!<sub>EX</sub>: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortilega o Conjuro y te mueves al menos 10' durante ese [Asalto], puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final de dicho movimiento. Esta distancia puede ser cubierta con múltiples acciones, como varios pasos de 5' pero el ataque no puede ser ejecutado en mitad de un movimiento.

La primera vez por [Asalto] que golpees a cualquier oponente con Una vez Más! el oponente queda [Maltratado] por dos [Asaltos]. Un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ Nivel + KOM) niega este efecto.

#### Movimiento

Redes<sub>EX</sub>: Las arañas pueden crear redes. Una vez por [Encuentro] por círculo en esta senda (3), como Acción de Movimiento pueden dejar [Enmarañado] a los oponentes que quepan en una emanación de radio 20' en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos (CD 20). El objetivo puede quitarse la red como acción de Movimiento, pero provoca ataques de oportunidad.

Ataque de enjambre<sub>EX</sub>: Puedes ordenar a tus siervos atacar a tus enemigos, como Acción de Movimiento, puedes ordenar a tus siervos que ataquen un enemigo en rango [Cercano] por Círculo en esta Senda que poseas. Este ataque hace daño igual a tu Nivel + KOM a cada objetivo (14).

*Saltador*: Puedes Saltar grandes distancias. Como acción de movimiento ganas la condición [Volando] hasta el fin de tu turno y te mueves tu movimiento normal. Al finalizar el salto haces daño igual a tu nivel en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] como efecto de [Suelo].

### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepadora: La araña usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Trepador, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Evasión<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente hace la mitad de daño en un TS con éxito no recibes daño en absoluto.

Así de Rápido<sub>EX</sub>: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

Cazadora<sub>EX</sub>: Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (12).

Araña Madre<sub>EX</sub>: Las arañas gigantes están continuamente rodeadas de sus parientes menores, las cuales atacan a los que se acercan a su "madre". Estas están a tu alrededor, ayudándole a atacar y estorbando a sus enemigos. Estos hacen que todas tus armas ganen la propiedad [Alcance] y haces 1 punto de daño extra por Círculo a oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cuando realizas un ataque de oportunidad, tus siervos hacen daño igual a tu nivel a dicho a tu oponente, aunque el ataque falle.

**Tácticas:** La araña gigante intentara empezar el combate oculta, y hara uso de sus pasos de 5' para usar su aptitud de Cazadora, usando su red cuando vea oportuno:

**Estándar:** Ataque Completo, Una vez Más (Derribo) o Llamar al Enjambre

**Movimiento:** Usar el ataque de enjambre si esta rodeada de enemigos, Redes en cuanto sea oportuno y si no puede hacer nada más se pondrá a la defensiva (+2 CA).

Como acción parcial usara Percepción si va a disparar una red o Acrobacias para dejar desprevenido a su oponente.

**Rápida:** Parada o Dirigir el Enjambre

Usara Así de Rápido cada turno que sea atacada, buscando evitar los ataques.

Enjambre (Miriada)



Nivel	HP	TS	Ataque Base	CA	CD's	Habilidades	UAM
5	104	5	+9	19	17	+7	+3

Velocidad 35'

Habilidades: Acrobacias, Atletismo, Sigilo

8 Cuerpos

Alcance 10'

Ataque de Enjambre: Automatico (1d6+5)

## Avispa Gigante (Nivel 3)



*Estas criaturas agresivas no dudan en atacar si se sienten amenazadas o tienen hambre, al igual que las arañas gigantes tienen un enjambre de avispas normales rodeándolas en una relación simbiótica. Si matan a un oponente se lo llevan a su guarida para alimentar los huevos por eclosionar.*

Rápida: Artropodo  
 Media: Derviche  
 Lenta: Señor del Enjambre  
 FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: + 7  
 Velocidad: 55 (Capacidad de Volar)  
 Tamaño: [Grande]

Tipo:[Animal]  
 CD de Maniobras de Combate: 18

HP: 52  
 CA: 18  
 Fort: +7, Ref: +12 (+13 en Frenesí), Vol: +4 (+5 en frenesí)  
 Atención 15  
 [Vision en la Oscuridad]  
 [Reducción de Daño] 1

Ataque: Aguijón +7 (1d6+7) (+8 (1d6+8) en frenesí) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:10') (Crítico 18-20)

Una vez por [Asalto] si el oponente golpeado con este arma no pasa un TS de Fortaleza (CD 14) se le inflige las condiciones [Afectado] por un turno y [Quemandose].

Daño +2 cuando hace un ataque de oportunidad, aunque falle el ataque

Lanzaguiones +7 (1d6+6) (+8 (1d6+7) en frenesí) [A distancia, cercano] 40' (Crítico 18-20)

Características: Fue 12, Con 16, Des 20, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Acrobacias+8 (+9 en Frénesi), Atletismo+4 (+8 si es Tregar), Percepción+5, Sigilo+8

Defensas: Engañar 15, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Veloz, Casado con el Hierro, Forjado

Armas (Naturales): Mordisco ([C.C] [Brutal], [Traumante], Ocultable, Veloz),  
 Lanzaaguijones ([C.C] (Reactiva, Guardiania, Arrojadiza) (+Alcance)  
 KOM: +5 (Des), KDM: +3 (Con), BAB: +3

### Aptitudes Activas

#### Rápida

Danza de Guerra<sub>EX</sub>: Puedes entrar en la Danza de Guerra, un estado donde amplificas tu moral y velocidad. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Danza de Guerra, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 6. En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño. También ganas un +1 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: LOS Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepadora: La araña usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Tregar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Así de Rápido<sub>EX</sub>: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

Enjambre<sub>EX</sub>: Las avispas gigantes están continuamente rodeadas de sus parientes menores, las cuales atacan a los que se acercan a su “madre”. Estas están a tu alrededor, ayudándole a atacar y estorbando a sus enemigos. Estos hacen que todas tus armas ganen la propiedad [Alcance] y haces 1 punto de daño extra por Círculo a oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cuando realizas un ataque de oportunidad, tus siervos hacen daño igual a tu nivel a dicho a tu oponente, aunque el ataque falle.

Tácticas: La avispa gigante ataca cuerpo a cuerpo con su aguijón, pero no dudará en volar si esta en peligro o hay enemigos volando.

**Estándar**: Derribo y Desarme principalmente.

**Movimiento**: Si no necesita esta acción para algo más se pondrá a la defensiva (+2 CA).

Como acción parcial usará Acrobacias para dejar desprevenido a su oponente.

**Rápida**: Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso y entrar en frenesí al principio del combate.

Usará Así de Rápido cada turno que sea atacada, buscando evitar los ataques.

## Babau (Nivel 6)



*Los Babau son asesinos que golpean con una ferocidad inesperada. Astutos traman planeas de asesinatos donde jamás juegan limpio. Su piel exuda un limo que devora lo que toca.*

Rápida: Asesino

Media: Demonio

Lenta: Ninja

Iniciativa: +4

Velocidad: 50'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 17

HP: 84

CA: 24

Fort: +5, Ref: +10, Vol: +12

Atención 16

Inmune a Sangrado

Resistencia Menor Electricidad: 3

Reducción de Daño:1

Vision en la Oscuridad

Curación Rápida 6

Ataque: Garras (Cuerpo a cuerpo) +12/+7 (1d6+10), alcance 10' (Critico 18-20)

Ballesta (A distancia) +12/+7 Alcance 160' (Critico 18-20)

Furtivo: +4 Ataque, +2d6 Daño

Recordar Pistolero en caso de crítico

Características: Fue 10, Con 14, Des 18, Int 12, Sab 10, Car 22

Habilidades: Atletismo+6, Latrocinio+10, Sigilo +10, Vigor+8, Arcana+7, Engañar +15

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 17, Intimidar 22, Percepción 22

Dotes: Parpadeo Sombrio, Casado con el Hierro, Pistolero, Hemoglobina Alegre

Arma Natural: Garras demoniacas (Brutal 2, Devastadoras)

Objetos Mágicos: Piel infernal (+3 CA, proactiva), Broche de Hidrargirio, Anillo de Obsidiana

Equipo: Ballesta Ligera (Distante, Brutal, guardiana)

KOM: +6 (Carisma), KDM: +4 (Destreza), BAB: +6/+1

### Aptitudes Activas

#### Estándar

**Magia Demoniac SLA:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puede usar *Ver lo Invisible* o *Oscuridad*, como los conjuros.

#### Movimiento

**Bomba de Humo!**<sub>EX</sub>: Como un Ninja, eres experimentado en el arte de desaparecer. Como Acción Rápida, puedes duplicar los efectos de *Niebla de Obscurecimiento*, como el conjuro. Crear una cuarta *Niebla de Obscurecimiento* dispersa automáticamente la primera.

#### Rápida

**Parpadeo Sombrio:** Como Acción Rápida, puedes añadir el descriptor [Teletransporte] a tus movimientos hasta el fin del próximo turno, escogiendo una casilla objetivo a una distancia igual o menor a tu movimiento.

### Aptitudes Pasivas

**Reflejos Ninja!**<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente tenga un efecto menor en un TS con éxito puedes anular el efecto.

**Rasgos Demoniacos EX:** Ganas un +3 a Engañar. Además ganas la siguiente arma natural: Garras Demoniacas – Cuerpo a Cuerpo [Brutal 2], [Devastadoras].

**Ataque Furtivo!**<sub>EX</sub>: Sabes que una lucha justa es un fracaso en planificación. Cuando realizas un ataque con éxito sobre una criatura [Desprevenida], [Indefensa], [Confusa], [Atontada], [Enmarañada], [Exhausta], [Atudida], [Estremecida], [Aterrada], [Acobardada] o [En Pánico] haces 3d6 de daño adicional de [Precisión].

**Sentido del Asesino!**<sub>EX</sub>: Una vez vas a por un enemigo, difícilmente lo dejas escapar vivo. Puedes ignorar las condiciones [Oculto] y [Completamente Oculto] cuando ataques a un oponente sobre el que hayas hecho Furtivo durante el [Encuentro].

**La Sangre llama la Espada!**<sub>EX</sub>: Cuando ataques a un oponente sujeto a tu Ataque Furtivo y no te beneficias de bonificadores de Fúria, adquiere un bonificador +4 a la tirada de Ataque.

**Pistolero:** En un impacto crítico, dejas [Cegado] por un [Asalto].

**Piel de Babau (Armadura Proactiva):** Cualquier oponente que finalice su turno en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu KDM.

**Tácticas:** El Babau ataca con precisión, es un verdadero asesino demoniaco.

**Estándar:** Si no tiene que usar sus aptitudes sortílegas hace su ataque completo

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva si no tira una bomba de humo, siempre hace engañar para meter furtivos

**Rápida:** Suele usar Parpadeo Sombrio si es preciso

## Balor(Nivel 20)



*El balor está entre las criaturas más terribles del inframundo. Como generales del infierno están al mando de ejércitos enormes. Temidos incluso entre su propia raza motivan a sus seguidores a sembrar el terror y la miseria.*

Rápida: Juicio  
 Media: Castigo  
 Lenta: Demonio  
 FBI: Elemental de Fuego

Iniciativa: +0  
 Velocidad: 95' (Puede volar)  
 Tamaño: [Grande]

Tipo:[Ajeno]  
 CD de Maniobras de Combate: 27

HP: 354  
 CA: 45  
 Fort: +18, Ref: +18, Vol: +27  
 Atención 34

Immune a Miedo, Enajenador, Tumbado, Aturdido, Atontado, Fatigado, Exhausto, Arrastrado, Nauseado, Afectado, asfixia  
 Resistencia Menor Electricidad: 10  
 Resistencia al Daño Físico: 20

**Reducción de Daño:6**

Sufre 5 de Reducción de HP menos  
 Vista Ciega 50' (aura de Conocimiento)  
 Visión en la Oscuridad  
 20% de Probabilidad de Fallo

Ataque: Garras (Cuerpo a cuerpo) +31/+26/+26/+26 (41), alcance 35' (Crítico 13-20)  
 En un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo que hagas, puedes dejar al oponente [Tumbado]. Un TS de Fortaleza (CD 29) niega la condición [Tumbado]. Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 25 HP.

Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo a 30' o menos contra un oponente con bono de Desvío a la CA ganas un bonificador al ataque igual a la mitad de este, mínimo +1.

El segundo golpe con éxito y los siguientes en un [Asalto] añaden 9 al daño, 9 más al cuarto y siguientes.

Ver Escalado, Maquinaria de Guerra, Tierra Quemada y Aniquilación

Características: Fue 20, Des 10, Con 22, Int 10, Sab 18, Car 28

Habilidades: Atletismo+25, Vigor +26, Arcana+20, Engañar+29, Intimidar+32, Percepción+24

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 17, Intimidar 22, Percepción 22

Dotes: Parpadeo Sombrío, Casado con el Hierro, Sustentado por Voluntad, En deuda con el acero, en Mithril renacido, En Armas, Mangual Épico, Abatir

Arma Natural: Garras demoniacas (Brutal 2, Devastadoras, +3 Ataque, Vorpal)

Objetos Mágicos: Escudo de Llamas (+3 CA, Vital), Fragmento Siniestro

Equipo: Látigo de Fuego (Brutal 3, Arcano)

KOM: +9 (Carisma), KDM: +6 (Constitución), BAB: +20/+15/+15/+15

**Aptitudes Activas****Estándar**

**Magia Demoniac SLA:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puede usar *Ver lo Invisible* o *Oscuridad*, como los conjuros.

**Infierno Súbitosu:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes generar un ardiente infierno de la nada, creando un marcador de Llamada en hasta 7 casillas en rango [Medio] que duran hasta el final del [Encuentro]. Puedes establecer línea de visión desde cualquiera de esas casillas y mientras ocupes una casilla marcada puedes moverte a cualquier otra como si la tuvieras a 5' y tuvieras línea de efecto con ella.

Al fin del turno de cada oponente, si este queda a 15' o menos de un marcador, Infierno Súbito le hace daño con el descriptor [Fuego] igual a 42 e inflige la condición [Quemandose] a dicho oponente.

**Beso del Fuegoosu:** Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (22) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

**Movimiento**

**Caminante del FuegoEX:** Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento.

Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad.

**Beso del Fuegoosu:** Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (22) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio].

**Rápida**

**Parpadeo Sombrio:** Como Acción Rápida, puedes añadir el descriptor [Teletransporte] a tus movimientos hasta el fin del próximo turno, escogiendo una casilla objetivo a una distancia igual o menor a tu movimiento.

**Vínculo de Sangre:** Ganas la capacidad de sentir cuan cerca está alguien de la muerte. Sabes el máximo HP y el HP actual de cualquier criatura en rango [Cercano] con la que tengas línea de visión. Además, puedes formar un vínculo, como Acción Rápida, con una criatura en ese rango, mediante el cual repartís equitativamente entre los dos el daño que recibas tras aplicar resistencias y otras reducciones de daño hasta el fin del [Encuentro]. Como Acción de Movimiento estas pueden realizar un TS de Fortaleza (CD 29) para cortar el vínculo. Una criatura solo puede tener un vínculo de este tipo a la vez.

**Resplandor Insoportable** su: A Voluntad, como Acción Rápida, puedes activar un aura ardiente desactivable como acción Inmediata. Esta se extiende a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y está centrada en ti. Los oponentes que empiecen su turno en dicha área sufren daño con el descriptor [Fuego] igual a tu nivel, además de sufrir la condición [Quemandose] (Y además, queda [Fatigado] mientras siga en esa condición). Un Ts de Fortaleza (CD 29) niega el daño y la condición [Fatigado].

**Vitalidad Infernal** su: Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata o parte de otra Acción Inmediata, puedes prevenir hasta 60 puntos en daño que sería infligido a un aliado dentro de tu aura de Conocimiento. Esta Aptitud solo puede activarse cuando el daño está siendo infligido pero puede activarse después de saber exactamente cuanto daño hará.

### Parcial

**Beso del Fuego** su: Como Acción parcial de Movimiento, si esta no es Beso del Fuego, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (22) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

### Aptitudes Pasivas

**Infierno Persistentes** su: Al principio de tu turno eres curado un 7HP por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de 40HP. Suma 5 a esa cantidad por Vigor.

**Piel Infernal EX:** Ganas un bonificador +7 de objeto a la CA, y [Resistencia] al daño físico. Ganas un 20% de [Probabilidad de fallo]. Adicionalmente, si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. La condición [Quemandose] que infliges ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Escaramuza** ex: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +20.

**Forcejeo** ex: La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Carisma por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**Escalado** ex: Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 29).

**Aniquilación<sub>EX</sub>:** Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a 9 por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Tierra Quemada<sub>EX</sub>:** Si eres reducido a la mitad de tus HP máximo, tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma (8) por la duración del [Encuentro] o hasta que se te cura por encima de esa cantidad.

**Maquinaria de Guerra<sub>EX</sub>:** Cuando golpees a un oponente con un Ataque, este queda [Maltratado] y sufre un penalizador a la CA igual a 9 por el resto del [Encuentro].

**Conocimiento<sub>SU</sub>:** Eres consciente, en sentido general, de las predilecciones ideológicas y morales de cualquier criatura racional en un radio de 50'. Esta Aptitud no se considera un efecto de Adivinación y siempre está activado. No penetra automáticamente la [Invisibilidad] ni el Sigilo pero si logras detectar a dichas criaturas este poder funcionará sin impedimentos. También conoces las implicaciones morales más importantes de tus acciones, si bien hasta que punto depende del criterio del DM. Ganas un +4 a Atención y Percepción.

**Compensación<sub>SU</sub>:** Los oponentes que empiecen a moverse dentro de tu aura de Conocimiento sufren un penalizador de 20' a dicho movimiento (Mínimo 5').

**Luz<sub>SU</sub>:** Puedes iluminar el área de tu Conocimiento, pudiendo encenderlo o apagarlo a Voluntad. Además, ganas [Vista Ciega] en el radio de tu aura de Conocimiento.

**Resistencia<sub>SU</sub>:** La primera vez cada [Encuentro] que falles un TS contra un efecto dañino, el efecto queda negado sin afectarte.

**Aura Mortal SU:** Todo a tu alrededor muere más rápido de lo que debería. Al principio de cada turno, todos los oponentes en rango [Medio] (300') ganan la condición [Sangrado], en rango [Cercano] (75) ganan la condición [Maltratado] por un [Asalto] y, cuando golpees a alguien en rango [Cuerpo a Cuerpo] haces daño adicional igual a dos veces tu KOM (21). Un TS de Fortaleza con éxito (CD 29) niega la condición [Maltratado]. Los efectos son acumulativos, así que alguien en rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben los tres efectos.

**Siroco<sub>SU</sub>:** Tu paso hace arder el aire, asfixiando con cenizas y un calor devastador. Cuando entres o salgas de una casilla, excepto por [Teletransporte] creas un marcador de Ascua en dicha casilla hasta el fin del [Encuentro].

Cuando entres en una casilla con un marcador de Llamada de otra casilla con marcador de Llamada creas un marcador de Ascua en la línea recta que une ambas casillas hasta el fin del [Encuentro].

Las siete primeras veces cada [Asalto] que una criatura empiece su turno o entre en una casilla con uno o más marcadores de Ascua esta criatura sufre daño con el descriptor [Fuego] igual a tu Nivel (33) y pasa a estar [Quemándose].

**Tácticas:** El Balor es un demonio duro de pelar, dispuesto a destruirlo todo y sumirlo en las llamas.

**Estándar:** Si no tiene que usar sus aptitudes sortílegas y ya ha desatado un infierno súbito hace su ataque completo

**Movimiento:** Suele usar Beso del Fuego si no usa Caminante del Fuego. Como parcial usa Intimidar, Percepción o Beso del Fuego.

**Rápida:** Suele usar Parpadeo Sombrio si es preciso. Usa el vínculo de sangre sobre un enemigo si lo ve beneficioso. Empieza el combate activando Resplandor Insoportable.

## Barbazu (Nivel 5)



*Los diablos barbados sirven como tropas de los ejércitos de los diablos, encabezando la vanguardia de los ataques. Entre guerras encuentran empleo como guaridas y centinelas de los diablos más poderosos. Cada diablo barbado empuña una alabarda con dientes de sierra.*

Rápida: Caballero

Media: Diablo

Lenta: Furia

Iniciativa: +1

Velocidad: 50' (55' en Furia)

Tamaño: [Mediano] ([Grande] en [Furia])

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 16 (20 en Furia) (+3 Derribo, +2 Desarmar y Apresar)

HP: 72 (78 en Furia, +10 Temporales)

CA: 24 (25 en Furia)

Fort: +6 (+8 en Furia), Ref: +9, Vol: +7 (+8 en Furia)

Atención 19

Resistencia Menor Frío: 3

Vision en la Oscuridad

Curación Rápida: 4

Reduce la curación enemiga en 5 (Limite la mitad de la curación original)

Ataque: Alabarda (Cuerpo a cuerpo) +11 (1d6+10), alcance 15' (Critico 18-20)

+9 cuando un enemigo falle un TS contra maniobra de Combate (No en Furia)

Ballesta (A distancia) +10 (1d6+7) Alcance 150' (Critico 18-20)

En furia:

Ataque: Lanza (Cuerpo a cuerpo) +13 (1d6+12), alcance 20' (Critico 18-20)  
Ballesta (A distancia) +12 (1d6+9) Alcance 150' (Critico 18-20)

Características: Fue 18 (20 en Furia), Des 12, Con 10, Int 18, Sab 10, Car 14

Habilidades: Atletismo+9 (+10 en Furia), Medicina+9, Geografía+9, Vigor+10, Arcana+9, Percepción +12

Defensas: Engañar 15, Diplomacia 19, Intimidar 17, Percepción 17

Dotes: La Tierra Cruje, Maestro Marcial (Caballero), Vas a Flaquear

Objetos Mágicos: Escudo Infernal (+2 CA, Impulsor), Armadura Negra (+3 CA), Alabarda de los Infiernos (Brutal 2, Alcance, Derribadora, +1 Ataque)

Equipo: Ballesta Ligera (Distante, Brutal, guardiana)

KOM: +4 (Inteligencia), KDM: +4 (+5 en Furia) (Fuerza), BAB: +5

### Aptitudes Activas

#### Rápida

**Furia<sub>EX</sub>**: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico.

Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3. En dicho estado, ganas un +2 al Ataque y Daño.

También ganas un +1 a la CD de tus Maniobras de Combate y a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 10 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Tu Furia te da la capacidad física para actuar como una criatura mas grande. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] (+5' alcance, +5' velocidad,+2 cD maniobras) . Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

### Aptitudes Pasivas

**Buscar y Destruir EX**: Ganan un +3 a Percepción y pueden usar Inteligencia en vez de Sabiduría para calcular Percepción y Atención.

**Paranoide SU**: Selecciona una de las siguientes opciones, permanentemente:

Castigar la Cobardía: Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] sufren daño de [Frío] igual a tu Nivel + KOM (9).

Cuchillas Mortales<sub>SEX</sub>: Si un oponente falla un TS contra una maniobra de combate en la que hagas daño o si golpeas con una maniobra sin TS, la maniobra de combate hace daño de [Precisión] adicional igual a tu KOM + Nivel (9). No se apila consigo mismo y no se aplica a ataques normales con Ataque Poderoso, Puntería Mortal e Impacto Preciso.

Desafío Valiente<sub>EX</sub>: Cuando una criatura este en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] debe seleccionarte como objetivo si es posible cuando haga ataques cuerpo a cuerpo. Si la criatura tiene mas de un objetivo con esta Aptitud tiene prioridad el primer Caballero en llegar, si ambos llegan a la vez, la criatura puede escoger el objetivo.

Tácticas: El Barbazu es un guardaespaldas diabólico, brillando cuando se trata de acompañar a un aliado.

**Estándar**: Normalmente usa Derribo, pero también puede usar Desarmes y Presas, usa Cuchillas Mortales cuando no está en Furia.

**Movimiento**: Suele ponerse a la defensiva (+2 CA) si no tiene que moverse. Su parcial es Percepción cuando esta normal y Vigor cuando esta en Furia.

**Rápida**: Entrar en furia y poco más

## Bralani (Nivel 6)



*Los bralani son los mas fieros de los eladrin, una raza de celestiales nobles y caballerosos que vagan por el cosmos en busca de gente buena a la que ayudar. Son de espíritu libre, pero también poderosos campeones del bien. Son capaces de controlar el viento y disparar fuertes ráfagas de aire mortífero desde sus arcos.*

Rápida: Cuchilla Singular  
 Media: Elemental de Aire  
 Lenta: Celestial  
 FBI: Espadachin

Iniciativa: +4  
 Velocidad: 50'  
 Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]  
 CD de Maniobras de Combate: 17  
 Inmune: Asfixia

HP: 84  
 CA: 22  
 Fort: +8, Ref: +7, Vol: +10  
 Atención 17  
 Resistencia Menor Fuego: 3  
 Vision en la Oscuridad  
 Inmune a sangrado, Curación Rápida 5

Ataque: Espada de los Cielos (Cuerpo a cuerpo) +11/+6 (1d6+11), alcance 15' (40' a distancia)

Si usa solo alcance 10' gana un bonificador al ataque igual a la mitad del modificador de desvío del oponente (Mínimo +1)

Características: Fue 14, Con 10, Des 18, Int 10, Sab 12, Car 18  
 Habilidades: Atletismo+8, Acrobacias+10, Percepción +7, Arcana+6, Vigor+6  
 Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 20, Percepción 20  
 Dotes: Adepto Luminoso, Mangual Epico, Despertar , Hemoglobina Alegre  
 Heredera Siniestra: Espada de los Vientos [Arcana] [Brutal 3] [Arrojadiza]  
 Equipo: Armadura de los Vientos (+2 Ca, Danzante)  
 KOM: +4 (Des), KDM: +4 (Sab), BAB: +6/+1

## Aptitudes Activas

### Estándar

Ráfaga<sup>SLA</sup>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire a una criatura en rango [Medio]. Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel + KOM (16 por la espada de los vientos) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 10' en esta Senda y dura dos [Asaltos].

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (4) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias.

Una vez más!<sup>LEX</sup>: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortilega o Conjuro y te mueves al menos 10' durante ese [Asalto], puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final de dicho movimiento. Esta distancia puede ser cubierta con multiples acciones, como varios pasos de 5' pero el ataque no puede ser ejecutado en mitad de un movimiento.

A 2do Círculo solo puedes hacer un ataque de Una vez más! Por [Asalto].

### Movimiento

Empujón Mental<sup>SU</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 17) niega el efecto.

Adepto Luminoso: Eres consciente de las sombras que se han proyectado en tu rango [Cercano] en la última hora.

Una vez por [Escena] como Acción de Movimiento, puedes ver las sombras que habrían proyectado las criaturas [Invisibles] en tu rango [Cercano] como si no fueran [Invisibles] hasta el fin del [Encuentro]. Estas criaturas son [Reveladas] y reciben un -5 a las tiradas de Sigilo durante este [Encuentro] mientras permanezcan en tu tango [Cercano].

### Rápida

**Resplandor Divino SU**: A Voluntad, como acción gratuita, si no has creado una emanación radiante puedes crear una en tu rango [Cercano], centrado en ti y que se mueve contigo. En este radio los oponentes pierden la condición [A cubierto] y adquieren la de [Revelado]. Un oponente que abandone el área sufre de ambos efectos un [Asalto]. Como Acción Rápida, puedes incrementar el brillo de la luz momentáneamente, dejando a todos los oponentes dentro del radio [Deslumbrados] por 5 [Asaltos]. Un TS de Fortaleza (CD 17) reduce la duración de dicha condición a un [Asalto]. Puedes desactivar el brillo como Acción Gratuita

Una vez por [Asalto], si golpeas a un oponente [Revelado] por tu Resplandor Divino lo dejaras incapaz de realizar Ataques de Oportunidad por un [Asalto]. Esto no requiere acción, puedes activar esta aptitud una vez más por asalto.

Heredera Siniestra<sup>SU</sup>: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas

elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Cuando ganas tu 4to Círculo en esta Senda, la rediseñas como Objeto Mágico Mayor, y a 6to Círculo como Reliquia. Al ser una aptitud Sobrenatural se beneficia de todos los efectos de sus propiedades pese a ser [Arcana].

Cuando la blandas, cuentas como si tuvieras Ataque Base Bueno. Puedes hacerla desaparecer como Acción Gratuita.

#### Aptitudes Pasivas

**Baila Conmigo<sub>EX</sub>:** Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (10).

**Presión<sub>SU</sub>:** Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (10 por la espada de los vientos) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

**Foco Místico<sub>SU</sub>:** El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Siniestra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, si no esta ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra este cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

**Cefiro EX:** Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (4) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

**Tácticas:** El Branali va con Presión y Resplandor Divinos activos. Usa su paso de 5' adicional para activar sus aptitudes de Espadachin.

**Estándar:** Atacar con Una vez Más! O con Ataque Completo (usando su segundo ataque como Ráfaga) si es necesario. Va a procurar tener una Ráfaga cargada para hacer mas daño.

**Movimiento:** O se pone a la defensiva (+2 CA) o usa empujón mental si no necesita moverse, también usa Adepto Luminoso si sospecha de criaturas invisibles. Usa Acrobacias para dejar desprevenidos a sus oponentes.

**Rápida:** Carga la heredera siniestra con Ráfaga (convocándola como parte de esa acción rápida si es preciso), si no es necesario usa Resplandor Divino para cegar oponentes

## Caballero No-Muerto (Nivel 5)



*Sombríos y poderosos caballeros, pueden encontrarse como generales y reyes no-muertos dirigiendo una horda de esqueletos o como guardaespaldas de no-muertos más poderosos. Siempre van en sus caballos fantasmales.*

Rápida: Juicio

Media: Campeón Esqueleto

Lenta: Castigo

Iniciativa: +2

Velocidad: 50' (60' montado)

Tamaño: [Mediano]

Tipo: [No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 16

Visión Fantasmal 45'

Inmune: Exhausto, Afectado

HP: 90

CA: 23

Fort: +9, Ref: +4, Vol: +10

Atención 20

(Estadísticas montado)

Ataque: Espadón (Cuerpo a cuerpo) +13 (1d6+13), alcance 15' (Critico 18-20)

Hacer Sonar Los Huesos: Espadón (Cuerpo a cuerpo) +15 (1d6+13+4), alcance 15' (Critico 18-20)

Sediento: Se cura la mitad del daño infligido (El +5 de Vigor una vez por asalto)

Ataque: Arco Largo (A Distancia) +11 (1d6+13), alcance 150' (Critico 18-20)

Hacer Sonar los Huesos: Arco Largo (A Distancia) +13 (1d6+13+4), alcance 150' (Critico 18-20)

Características: Fue 18, Con 10, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 20  
 Habilidades: Intimidar+10, Montar+7, Atletismo+9, Vigor+5, Historia +5  
 Defensas: Engañar 16, Diplomacia 15, Intimidar 20, Percepción 20  
 Dotes: Casado con el Heirro (18-20), Sustentado por Voluntad, Catafracto  
 Equipo: Armadura Antigua (+3 CA), Espadón Sediento (C.C, brutal 2, Alcance), Arco Largo (A distancia, Brutal 2, Distante), Fragmento Sinistro (+2 Car)  
 KOM: +4 (Fue), KDM: +5 (Car), BAB: +5

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

Campeón Esqueleto – Hacer Sonar los Huesos<sup>SU</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, mientras poseas al menos un punto de Foco, puedes otorgarte un +2 a la siguiente tirada de Ataque y añadir daño adicional con descriptor [Fuego], [Frío], [Ácido] o [Fuego] igual a tu KOM (+4) por un a todos los ataques por un [Asalto].

Piedad<sup>SU</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata o parte de otra Acción Inmediata, puedes prevenir hasta tres veces tu nivel de personaje en daño que sería infligido a un aliado dentro de tu aura de Conocimiento. Esta Aptitud solo puede activarse cuando el daño está siendo infligido pero puede activarse después de saber exactamente cuanto daño hará. Es un efecto de [Bastión].

### Aptitudes Pasivas

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sup>EX</sup>: No envejecen.

Imparable<sup>EX</sup>: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Conocimiento<sup>SU</sup>: Eres consciente, en sentido general, de las predilecciones ideológicas y morales de cualquier criatura racional en un radio de 15' + 5' por Círculo en esta Senda. Esta Aptitud no se considera un efecto de Adivinación y siempre está activado. No penetra automáticamente la [Invisibilidad] ni el Sigilo pero si logras detectar a dichas criaturas este poder funcionará sin impedimentos.

También conoces las implicaciones morales más importantes de tus acciones, si bien hasta que punto depende del criterio del DM. Ganas un +4 a Atención y Percepción.

Catafracto: Cuando estas montado, ganas un +2 de Dote al ataque y no recibes el penalizador normal a la CA cuando Cargas. Además, ganas un +2 al daño cuando actives Ataque Poderoso o Puntería Mortal durante todo el [Asalto].

Sustentado por Voluntad: No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]

Campeón Esqueleto – Impacto Desvador: Al principio de un [Encuentro] ganas un punto de Foco. Una vez por [Asalto], cuando un aliado en rango [Cercano] activa un conjuro, aptitud sortiliga o sobrenatural o toma una acción ofensiva ganas un punto de Foco. Puedes gastar 3 durante una acción de ataque para ganar un [Ataque Adicional] y curarte un punto de golpe por nivel (10, gracias a Vigor).

**EscaramuzaEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +5.

**Tácticas:** El Caballero No-Muerto lucha siempre que puede en grupo, dirigiendo sus tropas desde su caballo de sombras. Usa Hacer Sonar los Huesos antes de Impacto Devastador. Usa Ataque Poderoso (por lo menos -1 para tener un +3 al daño)

**Estándar:** Derriba, Carga o Desarma, siempre despues de Hacer Sonar los Huesos y usa Impacto Devastador en Cuando puede.

**Movimiento:** Como parcial suele usar Intimidar en todos los oponentes en rango cercano. Normalmente usa esta accion para ponerse a la defensiva.

**Rápida:** Hacer Sonar Los Huesos si no ha tenido que usar Piedad

## Contemplador (Nivel 13)



*Un contemplador es un orbe de 8" de diámetro dominado por un ojo central y una gran boca dentada. Ojos más pequeños llamados tentáculos coronan su cabeza, encerrando peligrosos hechizos que el contemplador usa como arma a gran velocidad. Su ojo central es capaz de romper sortílegos.*

Rápida: Aberración

Media: Mago de Batalla

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +4

Velocidad: 80' (Modo Vuelo, No provoca ataques de oportunidad)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Aberración]

CD de Maniobras de Combate: 18

Inmune Ligadura, Afectado, Nauseado, Asfixia

Curación Rápida 17

Reducción de Daño 8

Resistencia al Daño Físico 13

HP: 194

CA: 35

Fort: +12, Ref: +22, Vol: +14

Atención 23

Ataque: Mordisco +20/+20/+15/+15 (1d6+17) Alcance 20'

Características: Fue 10, Con 18, Des 14, Int 26, Sab 10, Car 18

Habilidades: Arcana+23 (Puede usarla como si fuera Atletismo), Vigor+17, Medicina +21, Naturaleza +21, Percepción +14, Intimidar +14

Defensas: Engañar 23, Diplomacia 31, Intimidar 27, Percepción 27

Dotes: Secreto Oscuro de Darmuth, Adepto Telequinético, Sustentado por Voluntad, Vástago Telequinético, Bautizado en Furia, Maestro Telequinético

Equipo: Armadura de Fuerza (+4 CA, +1 TS Fort y Ref) , Anillo de Obsidiana

Ataques naturales: Ojo Arcano (Brutal 3, Arcano), Ojo Telequinético (Reactivo, Veloz, Guardián), Mordisco (Brutal 3)

KOM: +8 (Int), KDM: +4 (Con), BAB: +13

## Aptitudes Activas

### Estándar

**Vastago Telequinético:** Como Acción Estándar, concentrando tu energía en el tentáculo telequinético, puedes mover un número de objetos sueltos con un peso combinado de 3 toneladas en tu rango [Medio] a cualquier lugar dentro del mismo que haya casillas desocupadas. No puedes mover una criatura que no este [Muerta], los objetos en posesión de otra criatura o una montura ocupada.

Adicionalmente, puedes golpear a tus oponentes con fuerza telequinética. Como Acción Estándar puedes crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] centrada en ti que hace daño igual a 6d4+17 a todos los oponentes en el área. Un TS de Reflejos (CD 24) reduce el daño a la mitad. Es una Aptitud Sobrenatural.

**Rayos Oculares SLA:** Substituyendo un ataque, puedes usar un ataque de rayo ocular desde uno de sus "tentáculos", con distintos ojos. Son aptitudes sortilégas y usan CD 24 (25 con Fuerza Goética) para sus TS. No puedes activar dos rayos oculares del mismo ojo en un mismo [Asalto]. No provocan ataque de oportunidad.

Fuerza Goética aumenta los alcances de la siguiente forma: C.C y Cercano +5, Medio +20'.

### Primer Ojo

**Llamarada:** Una rápida descarga de llamas, hace daño igual a tu 30 (32 con Fuerza Goética) con el descriptor [Fuego] a un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo]. El objetivo queda [Deslumbrado] por un [Asalto].

**Ráfaga Helada:** Conjuras una ráfaga de aire frío contra un oponente en rango [Cercano] como ataque a distancia que hace 6d6 +9 (7d6+9 con Fuerza Goética) de daño [Frío].

### Segundo Ojo

**Restricción:** Haces daño 17 a un oponente [Cuerpo a Cuerpo] y lo dejas [Enmarañado]. Un TS de Fortaleza niega la condición.

**Contorno Borroso:** Distorsionas el espacio a tu alrededor, por dos [Asaltos], ganas un 20% de Probabilidad de Fallo.

**Tercer Ojo:** Como Acción Rápida o de Movimiento ganas un [Punto de Energía] que puede ser utilizado antes del próximo turno para usar uno de los siguientes rayos oculares.

**Disolución:** Con un Ataque cuerpo a cuerpo con éxito haces 13d6+9 (Con Fuerza Goética 15d6+9) de daño [Ácido] y si tu oponente no pasa un TS de Fortaleza queda [Afectado] por dos [Asaltos].

**Luz Cegadora:** Con un Ataque a distancia en rango [Cercano] con éxito haces 13d6+9 (Con Fuerza Goética 15d6+9) de daño y si tu oponente no pasa un TS de Fortaleza queda [Cegado] por un [Asalto].

### Cuarto Ojo

**Guarda:** Ganas [Resistencia Menor] contra daño físico o mágico a tu elección, dura hasta el final del [Encuentro].

**Paseo:** Te [Teletransportas] a una posición en rango [Medio].

Quinto Ojo

Descarga Conmocionante: Todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a 31 (33 con Fuerza Goética) y son [Derribados]. Un TS de Reflejos reduce en daño a la mitad y niega la condición.

Descarga: Con un Ataque cuerpo a cuerpo con éxito haces 35 (37 con Fuerza Goética) puntos de daño [Eléctrico], además de a un objetivo adicional en rango [Cercano] respecto a tu objetivo original, los objetivos adicionales tienen derecho a un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad.

**Movimiento**

Ver Tercer Ojo

Eternidad<sub>EX</sub>: Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

**Rápida**

Ver Tercer Ojo

**Difusion Arcana SLA:** Con tu ojo central, rompes la realidad al punto que incluso puedes romper las energías mágicas. Una vez por [Encuentro] como Acción Rápida, puedes usar Disipar Magia, como el conjuro.

Bautizado en Furia: Usando un tentáculo especializado, tres veces por [Escena], como Acción Inmediata, los oponentes a 100' quedan [Enmarañados] por un [Asalto] debido a las cadenas del éter. Un TS de Fortaleza (CD 24) niega la condición. Es una aptitud Sobrenatural.

**Adepto Telequinético:** Usando el tentáculo telequinético, puedes gastar una Acción Rápida para mover un objeto que podrías blandir como arma (Improvisada o no) en rango [Cercano] (55') a cualquier parte del mismo. Si se mueve un arma a una casilla aliada este puede equipársela (o cambiar su arma por esta otra) inmediatamente sin gastar acción. No puedes usar esta Aptitud para hacer daño o mover objetos cargados por otra criatura. Es una Aptitud Sobrenatural.

**Aptitudes Pasivas**

Desconocido <sub>EX</sub>: La dificultad para identificarte con Saber aumenta en 3.

Así de Rápido<sub>EX</sub>: Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Cuatro veces por [Asalto], cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

Evasión<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente hace la mitad de daño en un TS con éxito no recibes daño en absoluto

Supersónico<sub>EX</sub>: Ganas 10' de movimiento a tu velocidad y ganas un +1 a la CA, ganas un [Ataque Adicional] cuando haces una Acción de Ataque.

No me Detengas Ahora<sub>EX</sub>: Puedes deslizarte de las ataduras, incluso las mágicas, además de driblar cualquier obstáculo. Ganas [Inmunidad] a lo efectos de [Ligadura] y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento extra

**Romper Realidad SU:** Una vez por [Encuentro], por un [Asalto], puedes añadir el descriptor [Teletransporte] a todos los movimientos que hagas. Esta aptitud no requiere acción.

**Caparazón EX:** Tu piel se endurece, dándote [Resistencia] al daño físico.

**Antigravedad EX:** Ganas el Modo de Movimiento Volar.

**Piel Ácida EX:** El primer oponente en un [Turno] que entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] debe realizar un TS de Reflejos (CD 24) o adquirir la condición [Quemandose].

Esquiva Artística<sub>EX</sub>: Nunca provocas Ataques de Oportunidad.

Maestro Telequinético: Ganas dos HP adicionales por nivel de personaje que poseas y [Curación Rápida] igual a tu nivel.

Sustentado por Voluntad: No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]. A nivel 10 no necesitas ni dormir ni respirar, siendo inmune a la asfixia y ganando [Inmunidad] a [Nauseado].

### Otras acciones

Realeza<sub>EX</sub>: Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

Espada: Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a 4 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

Escudo: Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado. Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (21), siendo un efecto instantáneo.

Cetro: El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

Fundamentos: Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

Fuerza Goética<sub>EX</sub>: Escoge Aptitudes Sortilegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

Preparación Arcana<sub>SU</sub>: Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

Esplendor<sub>SU</sub>: Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

**Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 5 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos despues de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu (30) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 5 Runas activas. El aliado puede alterar su apriencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 24) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Simbolo de Majestad en un aliado. Solo puedes tener un 4 Simbolos activos y no mas de una por aliado. El Simbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

**Tácticas:** El Contemplador suele usar Escudo sobre si mismo, además de las otras dos bendiciones sobre aliados (o Cetro si tiene que hacer algo social). Suele usar Fuerza Goetica sobre sus rayos oculares. Siempre tiene una runa de superchería y una de majestad activa.

**Estándar:** Usa el mejor repertorio de rayos oculares posibles.

**Movimiento:** La usa para ganar puntos de energía o ponerse a la defensiva. Tambien las usa para renovar sus Esplendores con Eternidad.

**Rápida:** Si hay algun efecto activo que le moleste usa Difusión Arcana, luego la usa para ganar puntos de energía, Bautizado en Furia o Adepto Telequinético si ve un uso inteligente en dichas aptitudes.

## Cornugón (Nivel 16)



*Los diablos astados son la élite de las fuerzas de los diablos. Resultan temibles a la vista incluso para otros diablos. Utilizan unas largas cadenas como arma, siendo capaces de crear un remolino letal con ellas.*

Rápida: Destrucción

Media: Diablo

Lenta: Disciplina del Dragón

FBI: Bruto Absoluto

Iniciativa: +3

Velocidad: 75' (Puede Volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 24

HP: 286

CA: 38

Inmune aturcido, nauseado, asfixia, afectado, atontado, miedo, ligadura, tumbado

Fort: +14, Ref: +18, Vol: +16

Atención 32

Resistencia a Magia/Energía: 16 (32 a Frío)

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 40'

Ataque: Cadena Armada (Cuerpo a cuerpo) +25/+20/+20/+20 (1d6+20+ 16 de Frío), alcance 40' (Critico 18-20)

Ignora 6 de Reduccion de Daño (También con sus aptitudes sobrenaturales y sortílegas)

Inflige Reducción de HP igual al daño (Máximo 16)

Ver Muerte, Hendedura y torbellino

En caso de Critico: Abatir, recupera 21 HP

Características: Fue 22, Des 16, Con 10, Int 22, Sab 10, Car 18

Habilidades: Atletismo+22, Intimidar+20, Vigor+16, Arcana+22, Historia+22  
Percepción +25

Defensas: Engañar 26, Diplomacia 32, Intimidar Inmune, Percepción 30

Dotes: La tierra cruje, Casado con el Hierro, Sustentado por Voluntad, Abatir , Alas de Guerra, No Puedes Pasar!,En deuda con el acero

Objetos Mágicos: Arsenal Olvidado, Impacto Pesado (Arcano, Brutal 3, Alcance)

Equipo: Cadena Armada (Alcance, Brutal 3, Magnum)

KOM: +6 (Inteligencia), KDM: +6 (Fuerza), BAB: +16

### Aptitudes Activas

#### Rápida

No Puedes Pasar: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes duplicar tu rango [Cuerpo a Cuerpo] por dos [Asaltos]. Puedes crear una emanación centrada en ti y de radio igual a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Es un efecto de [Ligadura] que se mueve contigo y dura dos [Asaltos].

Cada oponente, la primera vez en un [Asalto] que entre o salga de una casilla del área debe dejar de moverse si no pasa un TS de Reflejos (CD 24), aunque tenga éxito sufre un penalizador a su Velocidad de Movimiento igual a la mitad de la misma para ese movimiento.

Postura de la Estrella FugazEX: Cuando estés derribado, estás listo para un intercambio de patadas y puñetazos. Ganas [Inmunidad] a la condición [Tumbado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

Venganza: Ves los defectos en tus enemigos, sabiendo como llegar a su perdición inevitable.

Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, ganas un bonificador +3 al Ataque o a la CD de los TS de cualquier Conjuro, Aptitud Sortílega o Sobrenatural que uses hasta tu próximo turno.

### Aptitudes Pasivas

**Buscar y Destruir EX:** Ganan un +3 a Percepción y pueden usar Inteligencia en vez de Sabiduría para calcular Percepción y Atención.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (16). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Castigar la Cobardía: Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] sufren daño de [Frío] igual a tu Nivel + KOM (33).

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Abatir:** En un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo que hagas, puedes dejar al oponente [Tumbado]. Un TS de Fortaleza (CD 24) niega la condición [Tumbado].

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Flexibilidad:** Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Odio Frío<sub>su</sub>:** Tus ataques hacen daño adicional de [Frío] igual a tu nivel (16).

**Retribución:** Cualquiera en tu rango [Cercano] que te haga daño recibe daño de [Frío] igual a tu nivel (27) y debe realizar un TS de Fortaleza (CD 24) o quedar [Realentizados] por un [Asalto]. Esta aptitud solo funciona una vez por [Asalto] y oponente.

**Mente de Obsidiana<sub>ex</sub>:** Los Monjes aprenden a proteger sus mentes de las nubes del miedo. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

**Alma Adamantina<sub>ex</sub>:** Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

**Sol Cuidadoso:** Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

**Presencia Disruptiva<sub>ex</sub>:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (16).

**Presencia Aterradora<sub>ex</sub>:** Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 24). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Senda de Espadas<sub>ex</sub>:** Al finalizar la Carga, haces un ataque adicional con el descriptor [Salva] aplicado a todos los oponentes que hayan quedado en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en algún punto de tu movimiento durante la [Carga]. En vez de hacer el daño normal este ataque hace daño igual a 3 veces tu KOM (18).

**Inquebrantable EX:** Ganas [Inmunidad] a [Aturdido] y [Atontado].

**Muerte:** Una vez por [Asalto] y oponente, tus ataques infligen la condición [Maltratado] y si no pasan un TS de Fortaleza (CD 24) además, la de [Atontado].

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 6.

**Hendedura<sub>ex</sub>:** Cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

**Torbellino<sub>ex</sub>:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Tácticas:** El Cornugon es un diablo muy poderoso, que puede luchar contra ejércitos enteros una vez pone en marcha su cadena.

**Estándar:** Normalmente usa ataque completo, haciendo uso de su enorme rango, torbellino y hendedura.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva (+2 CA) si no tiene que moverse. Su parcial es Percepción, Vigor o Intimidar.

**Rápida:** Puede usarla para activar no puedes pasar y luego para venganza o la postura de la estrella fugaz.

## Djinni (Nivel 8)



*Los djinn son genios del plano del aire y viven en islas flotantes de tierra y roca de más de un kilómetro de diámetro, repletas de edificios y jardines gobernada por el jeque local. La estructura está basada en el gobierno de un califa al que sirven nobles y oficiales.*

Rápida: Elemental de Aire

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Táctico

Iniciativa: +1

Velocidad: 55' (Puede volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 15

Inmune: Afectado, Asfixia, Sangrado

Resistente Electricidad: 8

Vulnerabilidad Fuego

Vision en la Oscuridad

Reducción de Daño: 1

Sentido de la Vibración 30'

Curación Rápida 5

HP: 126

CA: 25

Fort: +10, Ref: +14, Vol: +11

Atención 18

Ataque: Ráfaga (Sacrifica todos sus ataques: 36 de daño, -10' de penalizador )

Características: Fue 10, Con 16, Des 12, Int 22, Sab 10, Car 18

Habilidades: Vigor +11, Atletismo +8, Arcana +15, Historia +15, Diplomacia +15, Intimidar +15

Defensas: Engañar 18, Diplomacia 25, Intimidar 22, Percepción 22

Dotes: Sustentado por Voluntad, La Tierra Cruje, Convocar Mota, Hemoglobina Alegre

Equipo: Lampara Maravillosa (Arcano, Brutal 3), Anillo de Obsidiana

KOM: +7 (Int), KDM: +4 (Car), BAB: +6

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Ráfagas<sub>LA</sub>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire a una criatura en rango [Medio] (180'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (29) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-30') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (3).

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (7) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias.

### Conjuros de Táctico

*1er Círculo (7)- Intercambio Dimensional, Grasa, Imagen Silenciosa*

*2do Círculo (7)-Invisibilidad, Ver lo Invisible, Oscuridad*

*3er Círculo (5)- Disipar Magia, Acelerar y Clariaudiencia/Clarividencia*

### Movimiento

#### Ver Convocar Mota

#### Rápida

Convocar Mota: Te sigue un pequeño espíritu alegre de tu propio diseño. Una vez por [Asalto], como Acción Gratuita puedes situarla a 80' de ti donde tengas línea de efecto. Ganas línea de visión desde tu Mota. Si te alejas más de 80 de la misma esta reaparece adyacente a ti, en una casilla de tu elección. Como Acción de Movimiento, parte de una Acción de Movimiento o Acción Rápida puedes coger un arma en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la Mota y equipártela, guardando la que tengas, sin provocar Ataques de Oportunidad. Dicha arma no puede estar en posesión de una criatura, a menos que esta decida entregártela voluntariamente.

Tu Mota empieza el [Encuentro] con 30 puntos de Mota, como Acción Inmediata, puedes sustraer un número de puntos de Mota y curarte dicha cantidad en HP. Una vez por [Encuentro] puedes ignorar el efecto de un conjuro que te tenga como objetivo, si este hacia daño resta esa cantidad a los puntos de Mota.

### Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM (7) al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

EscudoEX: Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual a 3 y un +3 de Objeto a Fortaleza.

Presión<sub>SU</sub>: Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (21) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

Persistencia<sub>SEX</sub>: Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

## Otras

**Realeza<sub>EX</sub>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a 3 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado.

Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (15), siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Secreto Teurgico<sub>EX</sub>:** Escoge un conjuro que conozcas y de un Círculo mas bajo del máximo que puedas lanzar. Puedes lanzar este conjuro una vez por [Encuentro] sin gastar un espacio de conjuro.

**Fuerza Goetica<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanas<sub>U</sub>:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmenos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sub>SU</sub>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

**Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 3 Sellos activos solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos después de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (29) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 3 Runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 21) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener un Símbolo activo por Círculo en Verdadero Mago y no mas de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

**Tácticas:** El Djinni es astuto y viene preparado, usualmente habiéndose lanzado Ver lo Invisible y haber usado los 3 rituales de esplendor sobre si mismo.

**Estándar:** Normalmente usara ráfaga, al máximo si no quiere usar un conjuro.

**Movimiento:** Normalmente se pone a la defensiva. Suele asar Vigor como accion parcial.

**Rápida:** No suele hacer gran cosa excepto usar su Mota como acción inmediata si es preciso.

## Draco (Nivel 6)



*Primos lejanos de los dragones, el guiverno es un peligroso depredador volador con un aguijón venenoso. Los dracos son capaces de hablarla lengua de los dragones, pero por regla general no se molestan en emitir nada más elaborado que un siseo o gruñido.*

Rápida: Dragón

Media: Templado de Batalla

Lenta: Castigo

Iniciativa: +5

Velocidad: 55' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 18

HP: 129  
 CA: 23  
 Fort: +12, Ref: +9, Vol: +9  
 Atención 17  
 Visión en la Oscuridad

Ataque: Aguijón (Cuerpo a cuerpo) +13/+11 (1d6+18), alcance 20' (Crítico 18-20)  
 Magnum (Penetra RD/resistencia 3), inflige [Quemandose]  
 El Draco se cura la mitad+5 del daño infligido, limite 6+5, solo aplica el +5 una vez por [Asalto]

Características: Fue 20, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 20  
 Habilidades: Atletismo+10, Sigilo +8, Vigor+6, Intimidar+11, Engañar +11  
 Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 21, Percepción 21  
 Dotes: Abrir Ligadura Menor, Casado con el Hierro, Precisión Arcantrica, Viscera Optimista  
 Arma Natural: Aguijón (Brutal 3, +1 ataque, Devoracarne, Magnum, Alcance)  
 Objetos Mágicos: Piedra de Furia, Fragmento Siniestro, Arsenal Olvidado  
 KOM: +5 (Fuerza), KDM: +5 (Carisma), BAB: +6/+1

#### Aptitudes Activas

##### Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón— Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

EscaramuzaEX: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +6.

Más vale Rápido que MuertoEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (3) a la iniciativa.

Buscar CoberturaEX: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

ConflictoEX: Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.+

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**Tácticas:** El Draco acecha con paciencia, sabiendo que puede acumular Escaramuza.

**Estándar:** Ataca con alcance, si ve que es rentable, no duda en usar ataque poderoso.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva (+2 CA), usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Nada

## Dracoliche Viejo (Nivel 20)



*Un dracoliche es una de las criaturas no-muertas mas peligrosas y resistentes, combinando la inmortalidad de un liche y de un dragón viejo es una criatura muy difícil de tumbar. Su letal aliento dracónico y sus poderes necrománticos lo hacen un rival mortífero a la par que duradero.*

Rápida: Liche

Media: Nigromante

Lenta: Elementalista de Frío

FBI: Dragón

Iniciativa: +4

Velocidad: 95' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 26 (28 Embestida)

HP: 497

CA: 43

Inmune a Exhuastitud, Nauseado, Asfixia, Afectado, Miedo, Sangrado, Realentizado, [Paralizado], [Aturdido] y [Atontado]

La fatiga dura la mitad (Mínimo 1)

Ver Dignidad

Fort: +20, Ref: +18, Vol: +22

Atención 37

Visión Fantasmal

Sufre 5 menos de Reducción de Daño

Resistencia al daño de Energía: 20

Inmunidad al Frío

Reducción de Daño 5

Curación Rápida 5

Ataque: Garras (Cuerpo a cuerpo) +33/+28/+28/+28 (1d6+21), alcance 35'

El Dracoliche se cura la mitad+5 del daño infligido, limite 20+5, solo aplica el +5 una vez por [Asalto]

Características: Fue 10, Des 18, Con 20, Int 26, Sab 24, Car 10

Habilidades: Atletismo+20, Vigor+25, Arcana+31, Medicina+28, Percepción +29

Defensas: Engañar 37, Diplomacia 38, Intimidar Inmune, Percepción 30

Dotes: Ira del Liche, Juggernaut, Sustentado por voluntad, Precisión Arcantrica, Bautizado en la Furia, Sucumbir Lentamente, Hasta la Medula, Cazafantasmas

Objetos: Corona de Poder (Arcano, Brutal 3)

Arma Natural: Garras de dragón (Brutal 3, Alcance, +3 Ataque)

Objetos Mágicos: Anillo de Obsidiana, Reliquia (Escamas+6, Fortaleza)

KOM: +8 (Inteligencia), KDM: +7 (Sabiduría), BAB: +20

## Aptitudes Activas

### Estándar

Hechiceria Inmortal: Te curas mediante la magia residual. Cuando lanzas un conjuro o aptitud sortílega, o en tu rango [Cercano] (75') un conjuro o aptitud sortílega es terminado por un efecto de [Disipación] te curas 25 puntos de vida.

Además, a voluntad, puedes usar *Proyectil Mágico* como Aptitud Sortílega.

Toque Vampírico: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a  $22d8+13$  que poseas a un oponente en rango [Cercano] (70'). No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Te curas la mitad del daño provocado, convirtiendo el exceso en puntos de vida temporales que duran hasta el fin del [Encuentro]. Es un efecto [Negativo].

Ola de Terror<sup>SLA</sup>: Puedes liberar una enorme cantidad de energía negativa. Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un cono de hasta 105' en frente de ti. Este hace  $20d6+13$  de daño e inflige las condiciones [Exhausto] y [Aterrado] a los oponentes en el área. Si pasan un TS de Fortaleza (CD 40) quedan [Fatigados] y [Estremecidos] en lugar de [Exhaustos] y [Aterrados]. Es un efecto de [Miedo], [Negativo] y [Enajenador].

Aullido de la Banshee<sup>SLA</sup>: Liberas un terrible aullido, desgarrando el aire y destruyendo a tus enemigos completamente. Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación de radio igual a tu rango [Medio] (300') y hacer 133 puntos de daño y dejando [Maltratados] a todos los oponentes en ese radio. Un TS de Fortaleza (CD 40) con éxito reduce el daño a la mitad. Es un efecto [Negativo] y de [Muerte].

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de frío igual a  $20d6+21$  a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (75'). Un TS de de Fortaleza (CD 40) reduce el daño a la mitad.

Bola Elemental SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes disparar una bola del tamaño de un puño que estalla en un radio de 20' desde una casilla en rango [Largo] (1200') y hace  $20d6+13$  de daño de frío a todas las criaturas en el área, empujándolas a la casilla más cercana fuera del área que no este ocupada. Un TS de Reflejos (CD 40) reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje.

Condena Insidiosa del Conjurador: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si escoges [Ácido] o [Frío] para esta Senda, puedes crear un área de 45' de radio originada en rango [Medio] (300'), que bloquea la línea de visión, pero es penetrada por [Visión en la Oscuridad], [Vista Ciega], [Sentid de la Vibración] y [Visión Fantasmal]. Cada criatura en dicha área sufre daño de energía igual a 33 y sufre un -10' de penalizador a su velocidad (Mínimo 5') hasta que el área desaparezca. Al principio de tu próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a 53 y el penalizador aumenta a -20' (Mínimo 0'), también adquiere un penalizador de -2 al Ataque hasta el el área desaparezca. Al próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a 73 y el penalizador aumenta a -30' (Mínimo 0') y -4 al

Ataque, también adquiere un penalizador de -2 a los TS hasta el el área desaparezca. Al turno siguiente, el área desaparece.

Grieta Elemental<sup>su</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear cuatro áreas de 50' de radio originadas en cuatro casillas en rango [Medio] (300'), cada una de las cuales dura por el resto del [Encuentro] y hace 20d6+13 de daño a las criaturas en el área cuando es creada y al principio de tu turno cada [Asalto]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 40) reduce el daño a la mitad. Las áreas pueden solapar, pero una criatura no puede recibir daño por estas más de 3 veces por [Asalto].

Garras de la Tumbala: Como Acción Estándar puedes hacer una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, que hace daño normalmente, más 20d4 de daño adicional con el descriptor [Negativo]. No provoca Ataques de Oportunidad.

Hasta la Medula: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes obligar a un oponente en tu rango [Medio] (300') a quedar [Petrificado] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 40) durante todo el [Encuentro]. Es una aptitud Sobrenatural.

### Movimiento

Causar Miedo SLA: Como Acción de Movimiento o parte de una acción estándar para usar otra aptitud sortílega, puedes hacer que un oponente en rango [Medio] (300') quede [Estremecido] por dos [Asaltos]. Un TS (CD 40) con éxito evita este efecto. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

Escudo Elemental: Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá 33 puntos de daño de Frío. La protección dura hasta el fin del [Encuentro].

Armadura Retritiva<sup>SLA</sup>: Como Acción de Movimiento, una vez por [Encuentro], puedes llamar nubes de energía negativa que te envuelven y castigan a tus enemigos. Por el resto del [Encuentro], por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que tu oponente te golpee con un ataque en rango [Medio] (300') ese oponente queda [Estremecido] por un [Asalto] y sufre 33 puntos de daño. Es un efecto [Negativo].

Sucumbir Lentamente: Dos veces por [Encuentro], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono desde tu posición con una longitud igual a tu rango [Cercano] (75'). Todas las criaturas dentro del cono deben realizar un TS de Fortaleza (CD 40) o quedar [Ralentizados]. Dicha condición puede ser eliminada por una Acción de Movimiento que provoca ataques de oportunidad, si no se elimina al cabo de 3 [Asaltos] dejan de estar [Ralentizados] y pasan a estar [Paralizados] durante todo el [Encuentro]. Es una aptitud Sobrenatural.

Cazafantasmas: Una vez por [Escena], como parte de una Acción de Movimiento, puedes usar *Ver lo Invisible* como Aptitud Sortílega, excepto en que la duración es de [Encuentro] en su lugar. Adicionalmente, cuando hagas un ataque, puedes hacer que gane el descriptor [Fuerza] y haga daño de ese tipo.

### Rápida

Saber Arcano SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes usar Disipar Magia Mayor como el conjuro.

Impacto Enervador: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, refuerzas tus Ataques Cuerpo a Cuerpo con energía negativa, cada vez que golpees con dichos ataques a un oponente este [Asalto] infliges la condición [Drenaje de Energía] a dicho oponente. Es un efecto [Negativo].

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] (75') quedan [Ensondecidos] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 38) niega el efecto.

Falsa Vida: Como Acción Rápida, puedes otorgarte 20 puntos de vida temporales. Estos puntos de vida temporales desaparecen al final de la [Escena].

Bautizado en la Furia: Tres veces por [Escena], como Acción Inmediata, los oponentes a 100' quedan [Enmarañados] por un [Asalto] debido a las cadenas del éter. Un TS de Fortaleza (CD 40) niega la condición. Es una aptitud Sobrenatural.

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. Como Acción Rápida una vez por [Asalto], puedes hacer daño de frío igual a 20d6+21 a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (75'). Un TS de de Fortaleza (CD 40) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

### Aptitudes Pasivas

Fuego Infernal EX: Ganas un bonificador de +2 a la CD de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas o Aptitudes Sobrenaturales que poseas. Además, si dichas Aptitudes tienen uno o más objetivos en un rango determinado incrementas ese rango en una categoría (Ya incluido en este texto), hasta el límite de [Extremo]. Cuando un oponente es dañado o falla un TS contra una de dichas aptitudes adquiere la condición [Quemandose].

Aprendiz de las Tinieblas<sup>SLA</sup>: Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

Poder Elemental: Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión elemental, Bola Elemental, Condena Insidiosa del Invocador y Grieta Elemental) esta criatura queda Realentizada por un [Asalto]. Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o frío, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor], posteriormente reduce a la mitad toda resistencia al Frío o daño de energía.

**Aura Necrótica SU:** Cada Oponente sufre un penalizador a las tiradas d20 basada en su proximidad a ti. En tu rango [Cuerpo a Cuerpo] un -3, en rango [Cercano] un -2 y en rango [Medio] un -1. Estos penalizadores no se apilan y expiran al abandonar el área.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**Inmortal SU:** El Dracoliche es probablemente la criatura existente con mayor persistencia. Dos veces por [Escena], si mueres o quedas inconsciente, vuelves a la no-muerte tras un [Asalto] con todos tus HP. Puedes retrasar tu vuelta todo lo que quieras o escoger no regresar. Si mueres una tercera vez, puedes resucitar al inicio de la [Busqueda] siguiente.

**Tácticas:** El Dracoliche es un enemigo formidable, con un amplio abanico de aptitudes ofensivas.

**Estándar:** Usa sus aptitudes mas mortíferas como Grieta Elemental, Hasta la Medula y Aullido de la Banshee, y luego las demás, cuando ha agotado todas las que tienen limite de uso hace garras de la tumba o explosión elemental. Tambien puede hacer un ataque completo si usa Impacto Enervador. Acompaña dichas aptitudes sortílegas con Causar Miedo.

**Movimiento:** Suele activar protección elemental y armadura retributiva al principio del combate y luego proceder con Sucumbir Lentamente.

**Rápida:** Explosión elemental si no necesita usar nada más.

## Draconiano, Baaz (Nivel 2)



*Un baaz es el tipo mas pequeño y numeroso de una raza de hombres dragón conocidos como draconianos. Están en el fondo del orden social draconiano, sirviendo como soldados de a pie. Pueden comer comida en muy mal estado, incluso carroña. Aman el alcohol y les encanta emborracharse.*

Rápida: Dragón

Media: Templado de Batalla

Lenta: Castigo

FBI: Heroica

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (Puede volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 14

HP: 42  
 CA: 20  
 Fort: +6, Ref: +3, Vol: +7  
 Atención 12  
 Visión en la Oscuridad

Ataque: Garras (Cuerpo a cuerpo) +5 (1d6+8), alcance 5' (Critico 18-20)  
 Espada Ancha (Cuerpo a cuerpo) +5 (1d6+5), alcance 5' (Critico 18-20)

Características: Fue 16, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 18  
 Habilidades: Atletismo+5, Arcano +2, Vigor+3, Intimidar+6, Historia +2  
 Defensas: Engañar 12, Diplomacia 12, Intimidar 16, Percepción 16  
 Dotes: Abrir Ligadura Menor, Casado con el Hierro.  
 Arma Natural: Garras (Brutal 3)  
 Equipo: Armadura (+3 ca), Espada ancha (Reactivo, Guardian, Brutal)  
 KOM: +3 (Fuerza), KDM: +4 (Carisma), BAB: +2

### Aptitudes Activas

#### Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón– Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**EscaramuzaEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +6.

**Más vale Rápido que MuertoEX:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (1) a la iniciativa.

**Arco y EspadaEX:** Cuando ganas esta Aptitud, designas a un aliado que no seas tu como compañero (Tu también te vuelves su compañero). Una criatura no puede tener más de un compañero. Una vez por [Escena] puedes cambiar de compañero. Ambos añadís la mitad de vuestros respectivos niveles (1) al daño de vuestros ataques. Si tu compañero tiene esta aptitud, el bonificador al daño se apila.

**Tácticas:** El Draconiano Baaz es una tropa de choque que para compensar que no tiene la fuerza de sus primos mayores lucha en grupo.

**Estándar:** Derribo o Desarme.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva (+2 CA), usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Nada

## Dragón Aullador Viejo (Nivel 19)



*Nativos de las profundidades los dragons aulladores son criaturas brillantes pero algo dementes. Estos permanecen en cavernas aisladas bajo el suelo, vagando libremente por el territorio que la rodea, explorando cada túnel y cada grieta.*

*Se alimentan de cualquier criatura que atrapan, incluso constructos y muertos vivientes.*

Rápida: Dragón

Media: Sónico

Lenta: Ancestros

Iniciativa: +10

Velocidad: 85' (Puede volar y nadar), ignora terreno difícil

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 29

HP: 493

CA: 46

Inmune a [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Reduce la Reducción de HP en 5

Ver Dignidad

Fort: +24, Ref: +18, Vol: +24

Atención 29

Visión en la Oscuridad

Curación Rápida 40

Reducción de Daño 3

Sentido de la Vibración 70'

Resistencia a todo el daño: 9

20% de Probabilidad de Fallo

Ataque: Garras de Dragón (Cuerpo a cuerpo) +31/+26/+26/+26 (1d6+32), alcance 30'  
Te curas la mitad del daño infligido, limite 19, aplicas el +5 de Vigor solo la primera vez por turno.

Características: Fue 26, Des 10, Con 16, Int 20, Sab 10, Car 26

Habilidades: Atletismo+27, Vigor+22, Intimidar+28, Arcana+24, Naturaleza+24

Defensas: Engañar 29, Diplomacia 34, Intimidar 37, Percepción 37

Dotes: Vas a Flaquear, Sangre Negra, Saqueador, Precisión Arcantrica, Vas a caer, Grito terrible, Especialización en Daño, Bomba Cluster (Defensa Perfecta)

Arma: Amplificador (Brutal 3)

Arma Natural: Garras de Dragón (Arcano, Brutal 3, Alcance, +3 Ataque)

Objetos Mágicos: Fragmento Siniestro, Escamas (+6 CA, Fortaleza), Escudo Sonico (+4 CA, Indoblegable, Elastica), Cinturón de Troll, Puño de Piedra, Táctica de Hierro, Piedra de Furia, Estela Rota, Amuleto Escudo (+2 Ref), Capa del Viaje sin fin

KOM: +8 (Fuerza), KDM: +8 (Carisma), BAB: +19

## Aptitudes Activas

### Estándar

**Onda Sónica su:** Emites una onda de sonido que daña a los que se acercan demasiado. Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] centrada en ti, que hace  $19d6+21$  de daño a los oponentes en el área. Un TS de Fortaleza (CD 37) con éxito reduce el daño a la mitad. Ver Bomba Cluster.

**Aliento Enloquecedor su:** Emites una descarga ruidos hipersónicos que confunden a los que lo oyen. Como Acción Estándar, creas un cono con una longitud de  $45'$ . Todos los oponentes en el área quedan [Confusos] por dos [Asaltos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 37). Es un efecto [Enajenador] y las criaturas [Ensovecidas] son [Inmunes].

**Martillo Sónico su:** Como Acción Estándar, puedes emitir una descarga de sonido ensordecedor enfocada en un solo objetivo. Un oponente en rango [Cercano] recibe  $19d10+13$  de daño y queda [Ensovecido] por 2 [Asaltos] y [Arrastrado]. Un TS de Fortaleza (CD 37) reduce el daño a la mitad y niega la condición [Arrastrado].

**Estéreo su:** Emites dos sonidos separados que armonizan juntos. Como Acción Estándar puedes seleccionar dos objetivos en rango [Cercano] ( $70'$ ). Ambos reciben  $19d8+13$  de daño y quedan [Ensovecidos] hasta el fin del [Encuentro], entonces puedes moverlos a cada uno hasta  $30'$  hacia el otro. Un TS de Fortaleza (CD 37) con éxito reduce el daño y el movimiento a la mitad.

**Cacofoniasu:** Como Acción Estándar emites una cacofonía caótica anatema para las criaturas. Como Acción Estándar, creas una emanación en todo tu rango [Cercano]. Los oponentes obtienen la condición [Drenaje de Energía] dos veces, las criaturas [Ensovecidas] son [Inmunes] a este efecto. Ver Bomba Cluster.

**A la Enesima Potenciasu:** Emites un sonido muy intenso, cuya presión causa una destrucción masiva. Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Medio] ( $290'$ ) centrada en ti, que hace 127 de daño y aplica las condiciones [Ensovecido] y [Fatigado] a todos los oponentes en la emanación hasta el fin del [Encuentro]. Un TS de Fortaleza (CD 37) con éxito reduce el daño a la mitad, este es un efecto de [Muerte] Ver Bomba Cluster.

### Rápida

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensovecidos] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD  $10 + \frac{1}{2}$  Nivel + KOM) niega el efecto.

**Puño de Piedra:** Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a 38 a dos oponentes en 105'.

**Aptitudes Pasivas**

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón— Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Sonido EnvoltentesU:** Te envuelve un sonido profundo que defleca ataques. Ganas un 20% de [Probabilidad de Fallo] contra ataques enemigos.

**Saqueador:** Ganas un +1 a las tiradas de Ataque y CA por cada enemigo que hayas matado en el actual [Encuentro]. Este bonificador nunca puede exceder el +4. Las criaturas a las que superes por más de 3 niveles no cuentan.

**EcolocalizaciónSU:** Ganas [Sentido de la Vibración] en tu rango [Cercano].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

**Grito Terrible:** Cuando sudes Intimidar en combate, puedes afectar a todos los oponentes en rango [Cercano]. Ganas un +2 de Dote a Intimidar.

**LinajeEX:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 19 punto de vida extra. Adicionalmente, añades +10 a tus tiradas de iniciativa.

**Vas a Flaquear/Caer:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a 38, hasta un mínimo de curar 1 HP.

**Sangre Negra:** La primera vez cada [Asalto] que un ataque te hiera, haces daño igual a tu nivel a una criatura de tu elección en rango [Cuerpo a Cuerpo] (No tienes porque hacer daño a ninguna criatura si no quieres).

**Bomba cluster:** Una vez por [Asalto], cuando crees una emanación que haga daño, puedes crear hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original. Ninguna de estas puede solaparse entre si ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto y duración que el efecto original. Si la emanación se mueve, las emanaciones secundarias se mueven con ella, quedando en la misma posición relativa. A nivel 12, puedes crear hasta 4 emanaciones.

**Difícil de RomperEX:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Allido MareantesU:** Emites un chirrido agudo que vuelve loca la mente. Al principio de tu turno, sin gastar acción, los oponentes en rango [Cercano] (70') reciben tu daño en KOM (21) y quedan [Afectados]. Un TS de Fortaleza con éxito niega este efecto y las criaturas [Ensordecidas] son [Inmunes].

**Defensa Perfecta:** Automáticamente eres consciente de cuando un oponente en tu línea de visión usa Carga, Puntería Mortal o Ataque Poderoso. Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata puedes forzar a un oponente haciendo una Carga en tu rango [Medio] a detener su movimiento en un punto de la misma a tu elección.

Adicionalmente, una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes hacer que un oponente en rango [Medio] pierda cualquier bonificador al daño de Ataque Poderoso o Púnteria Mortal por un [Asalto].

**Presteza<sup>EX</sup>:** Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno. Puedes actuar en un [Asalto] sorpresa aunque seas tu el sorprendido.

**Bendición Ancestral<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes repetir un TS fallado.

**Resistencia<sup>EX</sup>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Gran Sierpe EX:** Has crecido tanto en poder y has trascendido la mortalidad de los seres menores. Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido al máximo de tus HP al inicio del próximo [Asalto]. Puedes retrasar tu regreso tanto como quieras o elegir no volver jamás. Si mueres mas de una vez durante una [Escena] puedes resucitar al principio de la siguiente [Búsqueda].

**Tácticas:** El Dragon Aullante es un enemigo duro, a esta edad confía en su inmortalidad para salir de cualquier apuro mal calculado.

**Estándar:** Suele usar sus ataques sónicos aunque no le desagrade el cuerpo a cuerpo tampoco. Suele saludar con “A la Enesima Potencia”.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva (+2 CA), usando intimidar (Ver grito terrible) o vigor como parcial.

**Rápida:** Nada a menos que use Puño de Piedra, Poder o tiradas de Saber. Si alguien carga usa Defensa Perfecta

Tiene una tirada de Vigor gratuita por turno.

## Dragón Azul Viejo (Nivel 18)



*Un dragón azul es vanidoso y territorial. Prefiere el calor y las zonas áridas, los desiertos arenosos y las estepas secas. Se establecen en enormes cavernas subterráneas. Tienen un sentido del orden altamente desarrollado con ellos en la cúspide. Suelen rendir pleitesía al dragón más viejo de la zona, considerándolo el soberano de los que viven cerca y recurriendo a él para resolver disputas.*

Rápida: Dragón

Media: Aliento de Dragón

Lenta: Elementalista de Electricidad

Iniciativa: +0

Velocidad: 85' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 29

HP: 478

CA: 45

Inmune a [Paralizado], [Miedo], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Reduce la Reducción de HP en 5

Ver Dignidad

Fort: +24, Ref: +18, Vol: +24

Atención 28

Visión en la Oscuridad

Vista Arcana (Ver Gafas Útiles)

Sentido de la Vibración 40'

Curación Rápida 38

Reducción de Daño 2

Resistencia a todo el daño: 9

Inmune a la Electricidad

Ataque: Garras de Dragón (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25/+25 (1d6+32), alcance 30'  
Te curas la mitad del daño infligido, limite 18, aplicas el +5 de Vigor solo la primera vez por turno.

Características: Fue 26, Des 10, Con 14, Int 20, Sab 10, Car 26

Habilidades: Atletismo+26, Vigor+18, Intimidar+25, Arcana+23, Naturaleza+23

Defensas: Engañar 28, Diplomacia 33, Intimidar Inmune, Percepción 36

Dotes: Vas a Flaquear, Sangre Negra, Saqueador, Precisión Arcantrica, Vas a caer, La Tierra Cruje, Especialización en Daño, Bomba Cluster

Arma: Amplificador (Brutal 3)

Arma Natural: Garras de Dragón (Arcano, Brutal 3, Alcance, +3 Ataque)

Objetos Mágicos: Fragmento Siniestro, Escamas (+6 CA, Fortaleza), Corona Real (+4 CA, Indolegable, Elastica), Cinturón de Troll, Puño de Piedra, Gafas Útiles, Piedra de Furia, Estela Rota, Amuleto Escudo (+2 Ref)

KOM: +8 (Fuerza), KDM: +8 (Carisma), BAB: +18

## Aptitudes Activas

### Estándar

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de electricidad igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (18d6+20) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (70'). Un TS de Reflejos (CD 27) reduce el daño a la mitad. Ver Moldear los Elementos.

Vulnerabilidad Forzada<sup>SLA</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes lanzar una bola de energía a un oponente en rango [Medio] (280'), debilitandolo. Esta bola hace 1d6 de daño de electricidad por nivel (18d6 + 12) a dicho oponente, e inflige [Vulnerabilidad] a la misma hasta el fin de tu turno. Un TS de Reflejos (CD 27) con éxito reduce el daño a la mitad y niega la [Vulnerabilidad]. Ver Moldear los Elementos.

Bola Elemental: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes disparar una bola del tamaño de un puño que estalla en un radio de 20' desde una casilla en rango [Largo] (1120') y hace 1d6 de daño de electricidad a todas las criaturas en el área (18d6+12), empujándolas a la casilla más cercana fuera del área que no este ocupada. Un TS de Reflejos (CD 27) reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje. Ver Moldear los Elementos.

Ira del Evocador: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si canalizas [Fuego] o [Electricidad], puedes crear, por cada dos niveles que poseas, un area de 5' de radio, originadas en varias casillas en rango [Medio]. Cada una hace 1d6 de daño de electricidad (18d6+12) por nivel a las criaturas en su radio. Un TS de Reflejos (CD 27) con éxito reduce el daño a la mitad. Las áreas no deben solapar. Ver Moldear los Elementos.

### Movimiento

Aliento de Dragón<sup>SU</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono con una longitud de hasta 55' originado en ti, que hace daño igual a dos veces tu nivel más tu KOM (56) a todas las criaturas en el área. Un TS de Reflejos con éxito (CD 27) reduce el daño a la mitad.

Una vez cada dos [Asaltos], puedes sacrificar ataques una Acción de Ataque para incrementar el daño del arma de aliento en ese [Asalto] en 12 y su longitud máxima en 5' por ataque al que renuncies.

Escudo Elemental: Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá un punto de daño de energía por nivel (30) que tu poseas. La protección dura hasta el fin del [Encuentro].

**Rápida**

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensordecidos] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 27) niega el efecto.  
 Puño de Piedra: Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a 36 a dos oponentes en 100'.

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes usarla como Acción Rápida una vez por [Asalto], además de su uso normal como Acción Estándar. Ver Moldear los Elementos.

Gafas Útiles: Ganas un sentido especial a escoger entre los siguientes: [Visión Fantasmal] 45', [Visión en la Oscuridad], *Vista Arcana* como el conjuro. Puedes cambiar de uno a otro como Acción Rápida.

**Aptitudes Pasivas**

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón— Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

Saqueador: Ganas un +1 a las tiradas de Ataque y CA por cada enemigo que hayas matado en el actual [Encuentro]. Este bonificador nunca puede exceder el +4. Las criaturas a las que superes por más de 3 niveles no cuentan.

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

Vas a Flaquear/Caer: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a 36, hasta un mínimo de curar 1 HP.

Sangre Negra: La primera vez cada [Asalto] que un ataque te hiera, haces daño igual a tu nivel (18) a una criatura de tu elección en rango [Cuerpo a Cuerpo] (No tienes porque hacer daño a ninguna criatura si no quieres).

Bomba cluster: Una vez por [Asalto], cuando crees una emanación que haga daño, puedes crear hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original. Ninguna de estas puede solaparse entre sí ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto y duración que el efecto original. Si la emanación se mueve, las emanaciones secundarias se mueven con ella, quedando en la misma posición relativa. A nivel 12, puedes crear hasta 4 emanaciones.

Moldear los Elementos<sup>SLA</sup>: Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión Elemental, Vulnerabilidad Forzada, Bola Elemental, Escudo Elemental e Ira del Evocador) si falla un TS, es [Enmarañado] por dos [Asaltos]. Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

Cuando haces daño de Electricidad, cualquier [Resistencia] a dicho descriptor o al daño de energía es calculada como si su nivel fuera la mitad del real.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**Presencia Dracónica**<sub>su</sub>: La primera vez que un oponente entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] este debe realizar un TS de Voluntad (CD 27) o quedar [Estremecido] hasta el final del [Encuentro].

**Chispa de Dragón**<sub>su</sub>: Empiezas un [Encuentro] con 0 y cada [Asalto], al principio de tu turno, ganas una Chispa de Dragón. Como máximo puedes tener tantas Chispas como Círculos en esta Senda. Cuando uses tu Aliento de Dragón puedes gastar un número de Chispas de Dragón para efectos adicionales:

1 Chispa de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Maltratados] por dos [Asaltos].  
 2 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Cegados] por un [Asalto].  
 3 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Realentizados] por un [Asalto].  
 4 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Nauseados] por un [Asalto].  
 5 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Aturdidos] por un [Asalto]. Puedes usar multiples veces esta aptitud sobre un Aliento de Dragón, combinando varias condiciones y pagándolas por separado.

**Corazón de Dragón**<sub>su</sub>: El Corazón de un Dragón arde en tu pecho. Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel e [Inmunidad] al [Miedo] y al uso en combate de [Intimidar].

**Dignidad EX**: Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Precisión Arcantrica**: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

**Resistencia EX**: El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Gran Sierpe EX**: Has crecido tanto en poder y has trascendido la mortalidad de los seres menores. Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido al máximo de tus HP al inicio del próximo [Asalto]. Puedes retrasar tu regreso tanto como quieras o elegir no volver jamás. Si mueres mas de una vez durante una [Escena] puedes resucitar al principio de la siguiente [Búsqueda].

**Tácticas**: El Dragon Azul es regio y orgulloso, le gusta acumular chispas para un efecto mas potente. No teme el cuerpo a cuerpo, pero prefiere evitarlo.

**Estándar**: Suele usar sus aptitudes de Elementalista, empezando por Vulnerabilidad Elemental, Ira del Evocador, Bola Elemental y continuando con Explosión Elemental.

**Movimiento**: Suele usar Aliento de Dragón usando intimidar o vigor como parcial. Usa Escudo Elemental al principio del encuentro.

**Rápida**: Suele usar Explosión Elemental, si no decide usar el Puño de Piedra o Poder.

## Dragón Piroclástico Viejo (Nivel 18)



*Un dragón piroclástico son criaturas de furia elemental, combinando el fiero fuego con la poderosa tierra. Estos viven en planos de fuego y tierra, llenos de magma y roca caliente. Cuando vienen al plano material vive en regiones volcánicas.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Dragón

Lenta: Elemental de Fuego

Iniciativa: +0

Velocidad: 85' (Puede volar, ignora terreno difícil)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 29

HP: 460

CA: 45

Inmune a [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Reduce la Reducción de HP en 5

Ver Dignidad

Fort: +24, Ref: +18, Vol: +24

Atención 28

Visión en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 65'

Curación Rápida 20

## Reducción de Daño 4

Resistencia a todo el daño: 9

Se Cura del Fuego

Ataque: Garras de Dragón (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25/+25 (1d6+32), Critico 16-20 alcance 30'

Te curas la mitad del daño infligido, limite 18, aplicas el +5 de Vigor solo la primera vez por turno.

En caso de Critico se cura 23 HP

Ver Golpe de Granito

Agarre Terrestre (A distancia) +27 (56) Critico 16-20, Alcance 280'

Características: Fue 26, Des 10, Con 14, Int 20, Sab 10, Car 26

Habilidades: Atletismo+26, Vigor+18, Intimidar+25, Arcana+23, Naturaleza+23

Defensas: Engañar 28, Diplomacia 33, Intimidar 36, Percepción 36

Dotes: Vas a Flaquear, Sangre Negra, Casado con el Hierro, Precisión Arcantrica, Vas a caer, Tierra Cruje, Especialización en Daño, En Deuda con el Acero, (En Mithril renacido)

Arma: Amplificador (Brutal 3)

Arma Natural: Garras de Dragón (Arcano, Brutal 3, Alcance, +3 Ataque)

Objetos Mágicos: Fragmento Siniestro, Escamas (+6 CA, Fortaleza), Poder del Volcán (+4 CA, Indoblegable, Elastica), Cinturón de Troll, Puño de Piedra, Táctica de hierro, Piedra de Furia, Estela Rota, Amuleto Escudo (+2 Ref)

KOM: +8 (Fuerza), KDM: +8 (Carisma), BAB: +18

## Aptitudes Activas

### Estándar

Agarre Terrestresu: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (56) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

Pozo de Gravedad<sup>su</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación en tu Rango [Cercano](70') que atrae a todos los oponentes a casillas adyacentes a la duta o tan cerca como puedan si esas casillas están ocupadas. Si lo haces, puedes, como efecto de [Suelo] crear una emanación que hace daño igual a tu Nivel+KOM (38) a los oponentes en rango [Cercano] pero no adyacentes y el doble de tu nivel (48) a oponentes adyacentes a ti.

Beso de Fuegos<sup>su</sup>: Como Acción Estándar o parcial de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (20) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio] (280').

Infierno Súbito<sup>su</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes generar un ardiente infierno de la nada, creando un marcador de Llamada en hasta 7 casillas en rango [Medio] que duran hasta el final del [Encuentro]. Puedes establecer línea de visión desde cualquiera de esas casillas y mientras ocupes una casilla marcada puedes moverte a cualquier otra como si la tuvieras a 5' y tuvieras línea de efecto con ella.

Al fin del turno de cada oponente, si este queda a 15' o menos de un marcador, Infierno Súbito le hace daño con el descriptor [Fuego] igual a tu Nivel + KOM (38) e inflige la condición [Quemandose] a dicho oponente.

### Movimiento

**Onda Sísmicas<sub>SU</sub>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a tu rango Cercano de ti igual a tu Nivel + KOM (38). Es un efecto de [Suelo]

**Beso de Fuego<sub>SU</sub>:** Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (20) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio] (280').

**Caminante del Fuego<sub>EX</sub>:** Una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad.

### Rápida

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensoordidos] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 27) niega el efecto.

**Puño de Piedra:** Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a 36 a dos oponentes en 100'.

**Onda Sísmicas<sub>SU</sub>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a tu rango Cercano de ti igual a tu Nivel + KOM (38). Es un efecto de [Suelo]

**Resplandor Insoportable<sub>SU</sub>:** A Voluntad, como Acción Rápida, puedes activar un aura ardiente desactivable como acción Inmediata. Esta se extiende a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y esta centrada en ti. Los oponentes que empiecen su turno en dicha área sufren daño con el descriptor [Fuego] igual a tu nivel (30), además de sufrir la condición [Quemandose] (Y además, queda [Fatigado] mientras siga en esa condición). Un Ts de Fortaleza (CD 27) niega el daño y la condición [Fatigado].

### Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón— Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

**Vas a Flaquear/Caer:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a 36, hasta un mínimo de curar 1 HP.

**Sangre Negra:** La primera vez cada [Asalto] que un ataque te hiera, haces daño igual a tu nivel (18) a una criatura de tu elección en rango [Cuerpo a Cuerpo] (No tienes porque hacer daño a ninguna criatura si no quieres).

**Infierno Persistentes<sub>SU</sub>:** Al principio de tu turno eres curado 6 puntos de vida por por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (Max 36, +5 por Vigor). Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**Cavador<sub>EX</sub>:** Excavas en la tierra como si fuera agua. Adquieres el Modo de Movimiento Excavar. Adicionalmente, ganas [Sentido de la Vibración] en un radio de 25', o lo aumentas en 25' si ya lo poseías.

**Elemental de Fuego<sub>SU</sub>:** Las Aptitudes de Elemental de Fuego no pueden infligir la condición [Quemándose] a otros con esta misma Senda. Tampoco pueden adquirir esa condición de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemándose] de esta senda ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

Adicionalmente, si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas.

**Golpe de Granito<sub>SU</sub>:** Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Tácticas:** El Dragon Piroclástico ama el cuerpo a cuerpo y lo usará mientras pueda, atrayendo la máxima cantidad de enemigos posibles a sus zarpas.

**Estándar:** Suele usar su ataque completo, sacando jugo de su golpe de granito. Si no puede usará Pozo de Gravedad para atraer enemigos. Empieza el combate normalmente desatando Infierno Súbito.

**Movimiento:** Suele usar Beso de Fuego usando intimidar o vigor como parcial. O Onda sísmica y Beso de Fuego como parcial de Movimiento.

**Rápida:** Suele usar Onda sísmica si no usa el Puño de Piedra o Poder. Empieza el encuentro activando resplandor insoportable.

## Dragón Rojo Adulto (Nivel 14)



*Un dragón rojo es una criatura codiciosa y vanidosa. Estos viven en regiones montañosas cerca de los dragones de plata, su enemigo natural por excelencia.*

*Son tan rapaces, feroces, vengativos y avariciosos que son considerados el arquetipo de dragón maligno. Entrar en su territorio sin ser invitado es pedir ser atacado. Aun así, suelen dejar supervivientes de dichos ataques para que hablen de la victoria del dragón.*

Rápida: Dragón

Media: Castigo

Lenta: Aliento de Dragón

Iniciativa: +0

Velocidad: 75' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 25

HP: 325

CA: 33

Inmune al sangrado, [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado]

Fort: +19, Ref: +15, Vol: +20

Atención 26

Ver Dignidad

Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] (60').

Visión en la Oscuridad

Curación Rápida 5

Resistencia al Fuego: 14

Ataque: Aguijón (Cuerpo a cuerpo) +20/+15/+15 (1d6+27+9 Fuego), alcance 25' (Crítico 15-20)

Magnum (Penetra RD/resistencia 5)

El Dragón se cura la mitad+5 del daño infligido, limite 14+5, solo aplica el +5 una vez por [Asalto]

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], esta pierde la condición [Volando] y el modo de movimiento Vuelo hasta el inicio de tu próximo turno.

En caso de Crítico se dura 19 HP

Ver Forcejeo, Escalado y Aniquilación

Características: Fue 24, Des 10, Con 10, Int 18, Sab 14, Car 24

Habilidades: Atletismo+21, Arcana +18, Vigor+14, Intimidar+21, Percepción +16

Defensas: Engañar 26, Diplomacia 28, Intimidar 31, Percepción 31

Dotes: Vas a Flaquear, Casado con el Hierro, Viscera Optimista, Precisión Arcanica, En Deuda con el Acero, Hemoglobina Alegre

Arma Natural: Garras de Dragón (Brutal 3, +3 ataque, Magnum, Alcance, Vorpaldas)

Arma: Foco arcano (Brutal 3, Alcance, Magnum)

Objetos Mágicos: Piedra de Furia, Fragmento Siniestro, Arsenal Olvidado, amuleto escudo (+2 Ref), Lingote de Fuego Helado, Corona Real (+4 CA, Indoblegable, Elastica), Alas acorazadas (+2 CA, +1 TS Ref y Vol, Vigilante), Anillo Roto, Escamas (+6 CA Fortaleza)

KOM: +7 (Fuerza), KDM: +7 (Carisma), BAB: +14/+9/+9

### Aptitudes Activas

#### Movimiento

**Aliento de Dragón<sup>su</sup>:** Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono con una longitud de hasta 45' originado en ti, que hace daño igual a dos veces tu nivel más tu KOM (44) a todas las criaturas en el área. Un TS de Reflejos con éxito (CD 24) reduce el daño a la mitad.

Una vez cada dos [Asaltos], puedes sacrificar ataques una Acción de Ataque para incrementar el daño del arma de aliento en ese [Asalto] en 10 y su longitud máxima en 5' por ataque sacrificado.

#### Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón— Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

**Escaramuzá<sup>EX</sup>:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +14.

**Conflicto<sup>EX</sup>:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.+

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**ForcejeoEX:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Carisma por un [Asalto]. Si golpeas cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**EscaladoEX:** Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpeas a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 24).

**AniquilaciónEX:** Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Anillo Roto:** Una vez por [Escena], si todavía te queda una Acción Estándar o de Movimiento por hacer en tu turno, puedes volverte [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Hacerlo provoca que tengas que escoger entre luchar e huir en ese turno y al principio de tu turno cada [Asalto] durante todo el [Encuentro]. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

**Vas a Flaquear:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel (14), hasta un límite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Especial: Puedes tomar esta Dote dos veces.

**Presencia DracónicaSU:** La primera vez que un oponente entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] este debe realizar un TS de Voluntad (CD 24) o quedar [Estremecido] hasta el final del [Encuentro].

**Chispa de DragónSU:** Empiezas un [Encuentro] con 0 y cada [Asalto], al principio de tu turno, ganas una Chispa de Dragón. Como máximo puedes tener tantas Chispas como Círculos en esta Senda. Cuando uses tu Aliento de Dragón puedes gastar un número de Chispas de Dragón para efectos adicionales:

- 1 Chispa de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Maltratados] por dos [Asaltos].
  - 2 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Cegados] por un [Asalto].
  - 3 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Realentizados] por un [Asalto].
  - 4 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Nauseados] por un [Asalto].
  - 5 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Aturdidos] por un [Asalto].
- Puedes usar multiples veces esta aptitud sobre un Aliento de Dragón, combinando varias condiciones y pagándolas por separado.

**Tácticas:** El Dragon Rojo es un luchador cuerpo a cuerpo, que combate con furia y fuego.

**Estándar:** Ataca con alcance, si es posible con una carga para acumular aniquilación. Sacrifica ataques solo si el enemigo esta fuera de su alcance cuerpo a cuerpo.

**Movimiento:** Suele usar su aliento de Dragón esperando a tener las chispas que necesite, usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Tiradas de Saber Arcano y poco más.

## Dragón Rojo Maduro (Nivel 18)



*Un dragón rojo que ha madurado completamente alcanza la inmortalidad dracónica, por lo que es conveniente no cabrearlo a partir de dicha edad.*

Rápida: Dragón

Media: Castigo

Lenta: Aliento de Dragón

Iniciativa: +0

Velocidad: 85' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 28

HP: 454

CA: 40

Inmune al sangrado, [Paralizado], [Miedo], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado]

Fort: +25, Ref: +18, Vol: +25

Atención 31

Ver Dignidad

Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] (70').

Visión en la Oscuridad

Curación Rápida 23

Resistencia a Todo el Daño: 9

Inmunidad al Fuego

Ataque: Aguijón (Cuerpo a cuerpo) +25/+20/+20/+20 (1d6+31+10 Fuego), alcance 30' (Crítico 13-20)

Magnum (Penetra RD/resistencia 6)

El Dragón se cura la mitad+5 del daño infligido, limite 18+5, solo aplica el +5 una vez por [Asalto]

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], esta pierde la condición [Volando] y el modo de movimiento Vuelo hasta el inicio de tu próximo turno.

En caso de Crítico se cura 23 HP y deja [Cegado]

Ver Forcejeo, Escalado, Tierra Quemada y Aniquilación

Características: Fue 26, Des 10, Con 10, Int 18, Sab 16, Car 26

Habilidades: Atletismo+26, Arcana +22, Vigor+18, Intimidar+26, Percepción +21

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 32, Intimidar Inmune, Percepción 36

Dotes: Vas a Flaquear, Casado con el Hierro, Viscera Optimista, Precisión Arcanica, En Deuda con el Acero, Hemoglobina Alegre, En Mithril renacido, Pistolero (No puedes Pasar!)

Arma Natural: Garras de Dragón (Brutal 3, +3 ataque, Magnum, Alcance, Vorpalinas)

Arma: Foco arcano (Brutal 3, Alcance, Magnum)

Objetos Mágicos: Piedra de Furia, Fragmento Siniestro, Arsenal Olvidado, amuleto escudo (+2 Ref), Lingote de Fuego Helado, Corona Real (+4 CA, Indoblegable, Elastica), Anillo Roto, Escamas (+6 CA Fortaleza), Puño de Piedra, Táctica de Hierro

KOM: +8 (Fuerza), KDM: +8 (Carisma), BAB: +19/+14/+14/+14

## Aptitudes Activas

### Movimiento

Aliento de Dragónsu: Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono con una longitud de hasta 50' originado en ti, que hace daño igual a dos veces tu nivel más tu KOM (55) a todas las criaturas en el área. Un TS de Reflejos con éxito (CD 27) reduce el daño a la mitad.

Una vez cada dos [Asaltos], puedes sacrificar ataques una Acción de Ataque para incrementar el daño del arma de aliento en ese [Asalto] en 12 y su longitud máxima en 5' por ataque sacrificado.

### Rápida

Puño de Piedra: Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (36) a dos oponentes en 100'.

No Puedes Pasar!: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes duplicar tu rango [Cuerpo a Cuerpo] por dos [Asaltos]. Puedes crear una emanación centrada en ti y de radio igual a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Es un efecto de [Ligadura] que se mueve contigo y dura dos [Asaltos]. Cada oponente, la primera vez en un [Asalto] que entre o salga de una casilla del área debe dejar de moverse si no pasa un TS de Reflejos (CD 27), aunque tenga éxito sufre un penalizador a su Velocidad de Movimiento igual a la mitad de la misma para ese movimiento.

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensilenciados] por un [Asalto] y deben

usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 27) niega el efecto.

Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón– Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

**EscaramuzaEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +18.

**ConflictoEX:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.+

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**ForcejeoEX:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Carisma por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**EscaladoEX:** Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 27).

**AniquilaciónEX:** Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Anillo Roto:** Una vez por [Escena], si todavía te queda una Acción Estándar o de Movimiento por hacer en tu turno, puedes volverte [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Hacerlo provoca que tengas que escoger entre luchar e huir en ese turno y al principio de tu turno cada [Asalto] durante todo el [Encuentro]. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción

Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

Vas a Flaquear: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel (18), hasta un límite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Especial: Puedes tomar esta Dote dos veces.

Presencia Dracónica<sup>SU</sup>: La primera vez que un oponente entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] este debe realizar un TS de Voluntad (CD 27) o quedar [Estremecido] hasta el final del [Encuentro].

Chispa de Dragón<sup>SU</sup>: Empiezas un [Encuentro] con 0 y cada [Asalto], al principio de tu turno, ganas una Chispa de Dragón. Como máximo puedes tener tantas Chispas como Círculos en esta Senda. Cuando uses tu Aliento de Dragón puedes gastar un número de Chispas de Dragón para efectos adicionales:

- 1 Chispa de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Maltratados] por dos [Asaltos].
  - 2 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Cegados] por un [Asalto].
  - 3 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Realentizados] por un [Asalto].
  - 4 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Nauseados] por un [Asalto].
  - 5 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Aturdidos] por un [Asalto].
- Puedes usar múltiples veces esta aptitud sobre un Aliento de Dragón, combinando varias condiciones y pagándolas por separado.

Corazón de Dragón<sup>SU</sup>: El Corazón de un Dragón arde en tu pecho. Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel e [Inmunidad] al [Miedo] y al uso en combate de [Intimidar].

Tierra Quemada<sup>EX</sup>: Si eres reducida a la mitad de tus HP máximo, tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por la duración del [Encuentro] o hasta que se te cura por encima de esa cantidad.

**Gran Sierpe EX:** Has crecido tanto en poder y has trascendido la mortalidad de los seres menores. Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido al máximo de tus HP al inicio del próximo [Asalto]. Puedes retrasar tu regreso tanto como quieras o elegir no volver jamás. Si mueres más de una vez durante una [Escena] puedes resucitar al principio de la siguiente [Busqueda].

Tácticas: El Dragon Rojo es un luchador cuerpo a cuerpo, que combate con furia y fuego, especialmente ahora que es inmortal.

**Estándar:** Ataca con alcance, si es posible con una carga para acumular aniquilación. Sacrifica ataques solo si el enemigo está fuera de su alcance cuerpo a cuerpo.

**Movimiento:** Suele usar su aliento de Dragón esperando a tener las chispas que necesite, usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Puño de Piedra o No puedes Pasar!. Alguna vez Poder.

## Dragón Rojo Viejo (Nivel 20)



©William O'Connor Studios-Dracopedia

*Pocas criaturas se pueden comparar al temible poder de un dragón rojo viejo.*

Rápida: Dragón

Media: Castigo

Lenta: Aliento de Dragón

Iniciativa: +0

Velocidad: 95' (Puede volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 30

HP: 490

CA: 42

Immune al sangrado, [Paralizado], [Miedo], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado]

Fort: +26, Ref: +19, Vol: +26

Atención 34

Ver Dignidad

Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] (75').

Visión en la Oscuridad  
 Curación Rápida 27  
 Resistencia a Todo el Daño: 10  
 Inmunidad al Fuego

Ataque: Aguijón (Cuerpo a cuerpo) +27/+22/+22/+22 (1d6+32+10 Fuego), alcance 35'  
 (Crítico 13-20)

Magnum (Penetra RD/resistencia 7)

El Dragón se cura la mitad+5 del daño infligido, limite 18+5, solo aplica el +5 una vez por [Asalto]

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], esta pierde la condición [Volando] y el modo de movimiento Vuelo hasta el inicio de tu próximo turno.

En caso de Crítico se cura 25 HP y deja [Cegado]

Ver Forcejeo, Escalado, Tierra Quemada, Maquinaria de Guerra y Aniquilación

Características: Fue 26, Des 10, Con 10, Int 20, Sab 18, Car 26

Habilidades: Atletismo+28, Arcana +25, Vigor+20, Intimidar+28, Percepción +24

Defensas: Engañar 34, Diplomacia 35, Intimidar Inmune, Percepción 38

Dotes: Vas a Flaquear, Casado con el Hierro, Viscera Optimista , Precisión Arcantrica, En Deuda con el Acero, Hemoglobina Alegre, En Mithril renacido, Pistolero (No puedes Pasar!)

Arma Natural: Garras de Dragón (Brutal 3, +3 ataque, Magnum, Alcance, Vorpalinas)

Arma: Foco arcano (Brutal 3, Alcance, Magnum)

Objetos Mágicos: Piedra de Furia, Fragmento Siniestro, Arsenal Olvidado, amuleto escudo (+2 Ref), Lingote de Fuego Helado, Corona Real (+4 CA, Indoblegable, Elastica), Anillo Roto, Escamas (+6 CA Fortaleza), Puño de Piedra, Táctica de Hierro, Estela Rota

KOM: +8 (Fuerza), KDM: +8 (Carisma), BAB: +20

## Aptitudes Activas

### Movimiento

Aliento de Dragónsu: Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono con una longitud de hasta 55' originado en ti, que hace daño igual a dos veces tu nivel más tu KOM (60) a todas las criaturas en el área. Un TS de Reflejos con éxito (CD 28) reduce el daño a la mitad. Ver Chispa de dragón

Una vez cada dos [Asaltos], puedes sacrificar ataques una Acción de Ataque para incrementar el daño del arma de aliento en ese [Asalto] en 12 y su longitud máxima en 5' por ataque sacrificado.

### Rápida

Puño de Piedra: Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (40) a dos oponentes en 110'.

No Puedes Pasar!: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes duplicar tu rango [Cuerpo a Cuerpo] por dos [Asaltos]. Puedes crear una emanación centrada en ti y de radio igual a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Es un efecto de [Ligadura] que se mueve contigo y dura dos [Asaltos]. Cada oponente, la primera vez en un [Asalto] que entre o salga de una casilla del área debe dejar de moverse si no pasa un TS de Reflejos (CD 28), aunque tenga éxito sufre un penalizador a su Velocidad de Movimiento igual a la mitad de la misma para ese movimiento.

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensofocados] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 28) niega el efecto.

### Aptitudes Pasivas

**Agilidad EX:** Ganas el modo de Movimiento Vuelo. Además ganas la siguiente arma natural: Garras de Dragón– Cuerpo a Cuerpo [Brutal 3].

**Vitalidad EX:** Tu HP aumenta en un punto por Círculo y por Nivel, hasta un máximo de +140HP a nivel 20.

**EscaramuzaEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +20.

**ConflictoEX:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma.

**Verdadero Dragón EX:** Esta aptitud marca tu transición de la forma previa a la forma desarrollada. Tus escamas han formado una capa protectora que puede ser mejorada como si fuera armadura, si bien no lo es para otros propósitos. Estas te dan un +3 de Objeto a la CA, que mejora en +1 si es un Objeto Mágico Menor, +2 si es uno Mayor, +3 si es una Reliquia y +4 si es un Artefacto. No se le puede aplicar el encantamiento de Gran Calidad.+

Además, cuando golpeas con las Garras de Dragón te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. Aptitudes que mejoren tu curación solo se aplica a esta Aptitud una vez por [Asalto].

**ForcejeoEX:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Carisma por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**EscaladoEX:** Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 28).

**AniquilaciónEX:** Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

**Anillo Roto:** Una vez por [Escena], si todavía te queda una Acción Estándar o de Movimiento por hacer en tu turno, puedes volverte [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Hacerlo provoca que tengas que escoger entre luchar e huir en ese turno y al principio de tu turno cada [Asalto] durante todo el [Encuentro]. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

**Vas a Flaquear:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel (18), hasta un límite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

**Presencia Dracónica<sup>SU</sup>:** La primera vez que un oponente entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] este debe realizar un TS de Voluntad (CD 28) o quedar [Estremecido] hasta el final del [Encuentro].

**Maquinaria de Guerra<sup>EX</sup>:** Cuando golpees a un oponente con un Ataque, este queda [Maltratado] y sufre un penalizador a la CA igual a -8 por el resto del [Encuentro].

**Chispa de Dragón<sup>SU</sup>:** Empiezas un [Encuentro] con 0 y cada [Asalto], al principio de tu turno, ganas una Chispa de Dragón. Como máximo puedes tener tantas Chispas como Círculos en esta Senda. Cuando uses tu Aliento de Dragón puedes gastar un número de Chispas de Dragón para efectos adicionales:

- 1 Chispa de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Maltratados] por dos [Asaltos].
  - 2 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Cegados] por un [Asalto].
  - 3 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Realentizados] por un [Asalto].
  - 4 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Nauseados] por un [Asalto].
  - 5 Chispas de Dragón: Los oponentes que fallen el TS quedan [Aturdidos] por un [Asalto].
- Puedes usar múltiples veces esta aptitud sobre un Aliento de Dragón, combinando varias condiciones y pagándolas por separado. Los Oponentes que fallen el TS contra el Aliento de Dragón son infligidos por [Drenaje de Energía] tantas veces como Chispas de Dragón gastadas en la misma.

**Corazón de Dragón<sup>SU</sup>:** El Corazón de un Dragón arde en tu pecho. Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel e [Inmunidad] al [Miedo] y al uso en combate de [Intimidar].

**Tierra Quemada<sup>EX</sup>:** Si eres reducida a la mitad de tus HP máximo, tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por la duración del [Encuentro] o hasta que se te cura por encima de esa cantidad.

**Gran Sierpe EX:** Has crecido tanto en poder y has trascendido la mortalidad de los seres menores. Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido al máximo de tus HP al inicio del próximo [Asalto]. Puedes retrasar tu regreso tanto como quieras o elegir no volver jamás. Si mueres más de una vez durante una [Escena] puedes resucitar al principio de la siguiente [Busqueda].

**Tácticas:** El Dragon Rojo es un luchador cuerpo a cuerpo, que combate con furia y fuego, especialmente ahora que es inmortal.

**Estándar:** Ataca con alcance, si es posible con una carga para acumular aniquilación. Sacrifica ataques solo si el enemigo esta fuera de su alcance cuerpo a cuerpo.

**Movimiento:** Suele usar su aliento de Dragón esperando a tener las chispas que necesite, usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Puño de Piedra o No puedes Pasar! Alguna vez Poder.

## Draña (Nivel 7)



*Una draña es una aberración que fue anteriormente un elfo oscuro. Muchas drañas son poderosas lanzaconjuros, pues antaño lo fueron.*

Rápida: Chaman

Media: Encantamiento

Lenta: Artropodo

Iniciativa: +5

Velocidad: 65'

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 22

HP: 120

CA: 25

Fort: +11, Ref: +13, Vol: +6

Atención 17

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño 2

Ataque: Encantamiento (A Distancia) +17 (7d4+13), alcance 170' (Critico 18-20)

Cuando hagas daño a un oponente con un ataque con este arma, te curas la mitad del daño infligido. Efectos que aumenten dicha curación, solo lo hacen una vez por [Asalto].

Características: Fue 10, Des 24, Con 20, Int 10, Sab 10, Car 16

Habilidades: Atletismo+7 (+14 si es Trepador), Montar +14 (Nota: se la considera siempre montada), Vigor+12, Arcano+7

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 17, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Flexibilidad Multiclase (Chaman->Destreza), Catafracto, Especialización Elemental, Casado con el Hierro

Objetos Mágicos: Harnes de Plata, Broche de hidrargirio, Ankh Negra, Mayor, Cetro Araña (Arcano, Brutal 3, Sedienta)  
KOM: +7 (Destreza), KDM: +5 (Constitución), BAB: +7/+2

### Aptitudes Activas

#### Movimiento

**Redes:** Puedes crear redes. Dos veces por [Encuentro], como Acción de Movimiento puedes dejar [Enmarañado] a tus oponentes en un área de 10' de radio en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos.

#### Rápida

**Imbuir Conjuros<sup>SLA</sup>:** Como Acción Rápida, puedes usar un espacio de conjuros de cualquier Círculo. Si lo hace imbuyes un Conjuro de ese Círculo o inferior que tenga como Objetivo una criatura o tenga listada una versión de Encantamiento (Si cumple ambos se usa la versión de Encantamiento). Cuando uses Encantamiento con éxito sobre un oponente este [Turno] se activa, sin gasto de acción ni Ataque de Oportunidad, sobre el efecto del Conjuro como efecto de [Descarga], desimbuyendo el conjuro en el proceso. El objetivo de la [Descarga] debe ser el mismo que el del Encantamiento y si el Conjuro requiere una tirada de Ataque se usa la del Encantamiento. Los efectos que se desencadenen de un crítico y no sean parte del conjuro no se activan aquí.

### Aptitudes Pasivas

**Buen Escalador EX:** Puedes usar el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Trepar, además de la capacidad de moverte a tu velocidad normal mientras trepas y no tienes penalizadores a nada por trepar.

**Exoesqueleto:** Tu exoesqueleto es especialmente duro, ganas un bonificador +1 de objeto a la CA por Círculo en esta Senda, mínimo 2.

**Presencia del Chamansu:** Los aliados a 30' de ti tienen [Curación Rápida] igual a tu KDM (5).

**Especialización Elemental:** Los Conjuros que lances que hagan daño de energía suman tu Nivel (7) a dicho daño. No incluye conjuros que simplemente otorguen daño adicional.

### Conjuros (CD 20)

Círculo 1 (7/Escena): Curar Heridas Leves (Cura 2d4+14, Daña 2d6+20) Daña, Bendición, Santuario

Círculo 2 (6/Escena): Poder Natural, Curar heridas Moderadas (Cura 2d4+21, Daña 2d6+27), Resistir Energía

Círculo 3 (5/Escena): Luz Abrasadora (7d10+16, 14d6+16 contra muertos), Disipar Magia, Curar heridas Graves (Cura 3d4+28, Daña 3d6+34)

**Tácticas:** El Draña suele ir acompañada de lacayos, muchas veces arañas, usando sus poderes de Chaman para apoyarlas. Siempre va con Poder Natural encima (Estadísticas no incluidas) y con otros conjuros de larga duración si sabe que los va a necesitar.

**Estándar:** Ataca o cura con Encantamiento. Lanzar conjuros que no quiera imbuir.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva (+2 CA) o usa sus Redes, usando intimidar o engañar como parcial.

**Rápida:** Imbuir un conjuro

## Dríada (Nivel 4)



*Las dríadas son entes misteriosos y apacibles que se encuentran en lo más profundo de los bosques. Defienden sus árboles de cualquiera que quiera talarlos y algunas veces entran en conflicto con leñadores.*

Rápida: Conjuros de Chaman

Media: Encantamiento

Lenta: Magia Verde

FBI: Bastion

Iniciativa: +3

Velocidad: 35'

Tamaño: [Mediana]

Tipo:[Fata]

CD de Maniobras de Combate:

HP: 60

CA: 18

Fort: +5, Ref: +5, Vol: +8

Atención 17

Visión Fantasmal 45'

Ataque: Encantamiento, Dañar (A distancia) +9 (5d4+5), alcance 140'

Encantamiento, Curar (A distancia) Automatico (5d6), alcance 140'

Características: Fue 12, Des 16, Con 8, Int 10, Sab 16, Car 18

Habilidades: Diplomacia +8, Percepción +7, Arcana +4, Naturaleza+11, Medicina +4

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 14, Intimidar 17, Percepción 17

Dotes: Precisión Arcantrica, Sanador Místico, Viento Dispersante

Objetos: Bastón de Roble (Brutal 3, Arcano), Vestido de Hojas (ca+1)

KOM: +3 (Sabiduría), KDM: +4 (Carisma), BAB: +3

## Aptitudes Activas

### Estándar

Conjuros de Chaman (CD 15)

1er Círculo (5)- Bendición, Curar Heridas Leves, Santuario

2do Círculo (4)- Poder Natural, Curar Heridas Moderadas, Resistir los Elementos

**Encantamiento<sup>OSLA</sup>:** Como Acción Estándar puedes curar a un aliado o dañar a un oponente en rango [Medio]. Curas o daños 1d4 + KOM puntos de vida, más 1d4 adicional por nivel, hasta un máximo de 21d4+KOM a nivel 20. Hacer daño requiere una tirada de Ataque (Si bien no cuenta como Ataque), curar a un aliado no requiere una tirada de ataque

Adicionalmente, cuando usas tu Encantamiento cuentas como si tuvieras Aaque Base Bueno hasta el inicio de tu próximo turno, incluyendo en la tirada de ataque del propio Encantamiento.

### Movimiento

**Crecimiento Enmatañantes<sup>SLA</sup>:** Puedes llamar a las plantas para que agarren a tus oponentes y los retengan. A voluntad, como Acción de Movimiento, puedes crear un radio de 10' en desde una casilla en tu rango [Corto] (35') que dura todo el [Encuentro]. Los oponentes que entren o empiecen su turno allí quedan [Enmarañados] un [Asalto] si no pasan un TS de Reflejos (CD 17).

Además, ganas un bonificador +3 a Naturaleza y puedes usar tu Modificador de Carisma para esta en vez de Inteligencia.

### Rápida

El Escudo<sup>OSU</sup>: Como Acción Rápida, puedes crear una emanación con un radio de 20' centrada en ti y que se mueve contigo.

Cuando un conjuro de 2do Círculo o inferior que tenga una Duración, te tenga como objetivo y no sea una copia los puedes proyectar.

Al proyectar un conjuro creas una copia del conjuro para cada aliado en tu aura de Bastión. Si estos salen del aura o alguien termina el conjuro sobre ti con un conjuro de [Disipación] pierden el beneficio del conjuro, de igual modo, si entran en el área posteriormente al lanzamiento del conjuro se benefician de los efectos del mismo. De la misma forma, cuando el conjuro se termina sobre ti, también se termina sobre tus aliados.

Como Acción Rápida, puedes dejar de proyectar un conjuro.

**Imbuir Conjuros<sup>SLA</sup>:** Como Acción Rápida, puedes usar un espacio de conjuros de cualquier Círculo. Si lo hace imbuyes un Conjuro de ese Círculo o inferior que tenga como Objetivo una criatura o tenga listada una versión de Encantamiento (Si cumple ambos se usa la versión de Encantamiento). Cuando uses Encantamiento con éxito sobre un oponente este [Turno] se activa, sin gasto de acción ni Ataque de Oportunidad, sobre el efecto del Conjuro como efecto de [Descarga], desimbuyendo el conjuro en el proceso

El objetivo de la [Descarga] debe ser el mismo que el del Encantamiento y si el Conjuro requiere una tirada de Ataque se usa la del Encantamiento. Los efectos que se desencadenen de un crítico y no sean parte del conjuro no se activan aquí.

## Aptitudes Pasivas

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Viento Dispersante:** Dos veces por [Encuentro], cuando golpeas a un oponente con un ataque puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortilega de 2do Círculo o menor que tenga duración y se origine en tu oponente o lo tenga como objetivo. Es un efecto de [Disipación] de 2do Círculo.

**Tácticas:** La driada es un ser pacífico, pero que protege su árbol con gran fiereza, siempre preparada, tiene poder natural, bendición (aplicada como Encantamiento) y Santuario,

proyectándolos como auras (Excepto quizás Santuario). Si sabe que va a ser atacada y por que suele usar Resistir los Elementos. Suele tener guardianes y rara vez lucha sola.

**Estándar:** Curar o dañar con Encantamiento, si el objetivo se beneficia de un conjuro o aptitud sortillega se lo quita con Viento Dispersande.

**Movimiento:** Suele usar crecimiento enmarañante, usando como parcial Percepción o Diplomacia.

**Rápida:** Imbuir conjuro, proyectar su aura si es necesario.

## Elemental de Aire (Nivel 6)



*El elemental de aire golpea con aire puro. Por ello hay que tener cuidado cuando acumula carga, pudiendo descargarla en forma de fuertes vientos. Sus voces se oyen como un viento aullante.*

Rápida: Elemental de Aire

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Mago de Hierro

FBI: Cuchilla Singular

Iniciativa: +6

Velocidad: 65' (Puede volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 19

Inmune: Afectado, Asfixia

Resistente Ácido: 6

Vulnerabilidad Fuego

Reducción de Daño: 1

HP: 112

CA: 21

Fort: +8, Ref: +13, Vol: +9  
Atención 16

Ataque: Garras del Viento (Cuerpo a cuerpo) +12/+7 (1d6+10), alcance 15'

Características: Fue 10, Con 14, Des 22, Int 12, Sab 10, Car 16

Habilidades: Acrobacias +12, Atletismo +6, Latrocionio +12, Sigilo +12, Arcana +7, Percepción +6

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 16, Intimidar 17, Percepción 19

Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcantrica, Canción de Flechas, Veloz

Equipo: Nucleo del Viento (+2 Destreza)

Heredera Sinistra: Garras del Viento C.C (Alcance, Arcano, Brutal 3)

KOM: +6 (Des), KDM: +3 (Car), BAB: +4

## Aptitudes Activas

### Estándar

Secuencia de Golpes<sup>EX</sup>: Del Tempo viene tu primer Componente de Cadena, que cambia una oportunidad inmediata por una ventaja a largo plazo. A cambio de un Ataque obtienes un +1 al Ataque contra un oponente en rango [Cercano] y +1 a la CA. Estos bonificadores se apilan dos veces cuando obtienes el 1er Círculo, tres veces al 3er Círculo, cuatro al 5to y cinco al 7mo.

También puede usarse esta aptitud como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón.

Ráfaga<sup>SLA</sup>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire a una criatura en rango [Medio] (160'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (24) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-30') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (3).

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (6) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias.

### Movimiento

Empujón Mental<sup>SU</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 19) niega el efecto.

### Rápida

Canción de Flechas: Tres veces por [Encuentro], puedes realizar un ataque como Acción Inmediata.

Aullido del Viento del Norte<sup>SU</sup>: Esta explosión del ártico viento del norte puede ser activada como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón. Puedes crear un radio de 30' que hace daño igual a tu Nivel (18) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 19) niega esas condiciones.

## Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM (6) al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortilegas y Aptitudes Sobrenaturales.

Escudo<sup>EX</sup>: Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual a tus círculos en esta Senda y un +3 de Objeto a un TS de tu elección.

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Mago de hierro: Conectando una secuencia de ataques y aptitudes arcanas llamada Cadena, puedes activar poderosas aptitudes llamadas Fin de Cadena.

La longitud de adena empieza en 0 en cada [Encuentro] y se mide por los Eslabones. Cuando haces un ataque con éxito añades un Eslabón a la Cadena al igual que el uso de Componentes de Cadena, incluso si incluyen ataques. Cada Componente de Cadena puede ser usado en tu Acción de Ataque, substituyendo un Ataque por un Componente de Cadena, los ataques que formen parte del Componente de Cadena no pueden ser substituidos por otro Componente. Cada Fin de Cadena puede ser activado como Acción Rápida una vez por [Asalto] y solo pueden ser activados si la Cadena tiene cierto número de Eslabones o más, especificado en su descripción. Como parte del Fin de Cadena puedes [Teleportarte] sin provocar Ataques de Oportunidad unos 5' por Componente de Cadena, a tu elección antes o después del efecto del Fin de Cadena. Usar un Fin de Cadena reduce el número de Eslabones a 0.

**Heredera Siniestra<sup>su</sup>:** Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

**Presión<sup>su</sup>:** Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (18) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

**Tácticas:** El Elemental de aire es paciente e ira acumulando bonificadores con mago de hierro mediante secuencia de golpes. Normalmente usara aullido del viento del norte como fin de cadena. Suele ir con la heredera siniestra ya sacada. Si no esta usando sigilo ira con Presión activada.

**Estándar:** Normalmente usara ráfaga o si no atacara con sus garras del viento. Si puede permitirse atacara con la heredera siniestra y substituirá el segundo ataque por su ráfaga.

**Movimiento:** Normalmente usara empujón mental, si no decide ponerse a la defensiva. Suele asar Acrobacias como accion parcial.

**Rápida:** Suele usar canción de flechas como acción inmediata (Normalmente sumando secuencia de golpes hasta que acumule 2), cuando no use aullido del viento del norte.

## Elemental de Aire Anciano (Nivel 12)



*Este primo mayor del elemental de aire, que añade un componente eléctrico a sus ataques. Sus golpes son tan poderosos que mandan a volar a sus enemigos por el campo de batalla.*

*Nota: Puede quedar más espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un “núcleo” dañable, su casilla real.*

*Esta representación sería estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Aire

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Mago de Hierro

FBI: Cuchilla Singular

Iniciativa: +7

Velocidad: 100' (Puede volar a 110') Su movimiento no causa AdO

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 25

Inmune: Afectado, Asfixia, Nauseado

Resistente Ácido: 12

Vulnerabilidad Fuego

Reducción de Daño: 1

Curación Rápida 4

HP: 182  
 CA: 32  
 Fort: +12, Ref: +19, Vol: +14  
 Atención 22

Ataque: Garras del Viento (Cuerpo a cuerpo) +22/+22/+17/+17 (1d6+23), alcance 25'  
 Ver Colisión de Tres cuerpos

Características: Fue 10, Con 16, Des 24, Int 14, Sab 10, Car 18

Habilidades: Acrobacias +20, Atletismo +12, Latrocionio +20, Sigilo +20, Arcana +14, Percepción +12

Defensas: Engañar 22, Diplomacia 24, Intimidar 26, Percepción 26

Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcantrica, Canción de Flechas, Veloz, Defensa Perfecta, Colisión de Tres Cuerpos

Equipo: Nucleo del Viento (+2 Destreza), Armadura de los Vientos (Escudo, +2 CA, Impulsor)

Heredera Sinistra: Garras del Viento C.C (Alcance, Arcano, Brutal 3, Gran Calidad)

KOM: +7 (Des), KDM: +4 (Car), BAB: +12

## Aptitudes Activas

### Estándar

Secuencia de Golpes<sub>EX</sub>: Del Tempo viene tu primer Componente de Cadena, que cambia una oportunidad inmediata por una ventaja a largo plazo. A cambio de un Ataque obtienes un +1 al Ataque contra un oponente en rango [Cercano] y +1 a la CA. Estos bonificadores se apilan dos veces cuando obtienes el 1er Círculo, tres veces al 3er Círculo, cuatro al 5to y cinco al 7mo.

También puede usarse esta aptitud como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón.

Ráfaga<sub>SLA</sub>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire una criatura en rango [Medio] (220') o todas en rango Cercano (55'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (35) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-40') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (5).

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (7) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias.

Amado por el Dirae<sub>SU</sub>: Ganas un [Ataque Adicional] cuando haces una Acción de Ataque.

Adicionalmente, puedes llamar los principios del rayo a través de un espíritu de furia celestial llamado Dirae, o calamidad. Es un Componente de Cadena que reemplaza dos ataques para golpear acompañado por una lluvia de chispas. Como parte de este Componente de Cadena haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura en tu rango [Medio]. Independientemente de si fallas o aciertas creas una emanación de 35' de radio originada en tu objetivo que dura un [Asalto]. La primera vez que un oponente entre o empiece su turno dentro del área recibe daño de [Electricidad] igual a tu nivel de personaje (26). Los oponentes en el área al final de la duración del efecto reciben daño de [Electricidad] igual a dos veces tu nivel(38).

### Movimiento

Empujón Mental<sub>SU</sub>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 23) niega el efecto.

Ráfaga<sub>SLA</sub>: Como Acción de Movimiento, puedes crear una pequeña pero poderosa ráfaga de aire una criatura en rango [Medio] (220') o todas en rango Cercano (55'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (35) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador

se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-40') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (5).

### Rápida

**Canción de Flechas:** Tres veces por [Encuentro], puedes realizar un ataque como Acción Inmediata.  
**Aullido del Viento del Norte:** Esta explosión del ártico viento del norte puede ser activada como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón. Puedes crear un radio de 30' que hace daño igual a tu Nivel (24) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 24) niega esas condiciones.

**Aullido del Cielo Negro:** Con la oscuridad del segundo viento, conjuras un torbellino de nubes negras como Fin de Cadena que requiere al menos dos Eslabones en la Cadena. Hasta tres oponentes en tu rango [Cercano] reciben daño igual a dos veces tu nivel (38) y quedan [Cegados] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 24) reduce la duración de [Cegado] a la mitad. Esta aptitud puede ser usada 3 veces por [Encuentro].

**Foco Místico:** El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Sinistra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Sinistra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, si no está ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Sinistra está cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Sinistra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

**Onda de Vacíos:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes moverte a tu velocidad de movimiento. Dicho movimiento no provoca Ataques de Oportunidad e ignora los obstáculos. Además, si atraviesas la casilla de un oponente durante este movimiento este pierde su próxima Acción Rápida.

**Defensa Perfecta:** Automáticamente eres consciente de cuando un oponente en tu línea de visión usa Carga, Puntería Mortal o Ataque Poderoso. Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata puedes forzar a un oponente haciendo una Carga en tu rango [Medio] a detener su movimiento en un punto de la misma a tu elección.

Adicionalmente, una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes hacer que un oponente en rango [Medio] pierda cualquier bonificador al daño de Ataque Poderoso o Puntería Mortal por un [Asalto].

### Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM (7) al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

**Escudo EX:** Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual a tus círculos en esta Senda y un +3 de Objeto a un TS de tu elección.

**Preisión Arcántrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortílega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Mago de hierro:** Conectando una secuencia de ataques y aptitudes arcanas llamada Cadena, puedes activar poderosas aptitudes llamadas Fin de Cadena.

La longitud de adena empieza en 0 en cada [Encuentro] y se mide por los Eslabones. Cuando haces un ataque con éxito añades un Eslabón a la Cadena al igual que el uso de Componentes de Cadena, incluso si incluyen ataques. Cada Componente de Cadena puede ser usado en tu Acción de Ataque, substituyendo un Ataque por un Componente de Cadena, los ataques que formen parte del Componente de Cadena no pueden ser substituidos por otro Componente.

Cada Fin de Cadena puede ser activado como Acción Rápida una vez por [Asalto] y solo pueden ser activados si la Cadena tiene cierto número de Eslabones o más, especificado en su

descripción. Como parte del Fin de Cadena puedes [Teleportarte] sin provocar Ataques de Oportunidad unos 5' por Componente de Cadena, a tu elección antes o después del efecto del Fin de Cadena. Usar un Fin de Cadena reduce el número de Eslabones a 0.

**Persistencia<sub>SEX</sub>:** Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

**Veloz<sub>EX</sub>:** Ganas un +15' a tu velocidad de movimiento y tu movimiento ya nunca provoca Ataques de Oportunidad.

**Heredera Siniestra<sub>SU</sub>:** Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

**Presión<sub>SU</sub>:** Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (23) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

**Colisión de tres cuerpos:** Una vez por [Asalto], cuando golpees a un oponente adyacente con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes intentar una Embestida inmediatamente. Una vez por [Asalto] cuando sus dicha maniobra contra un enemigo, si este esta adyacente a un obstáculo o casilla ocupada y eres capaz de empujarlo 5' o más puedes dejar de empujarlo para hacerle daño igual a tu Nivel (12) contra dicho oponente y si la casilla estaba ocupada por una criatura esta también recibe el daño.

**Tácticas:** El Elemental de aire es paciente e ira acumulando bonificadores con mago de hierro mediante secuencia de golpes. Normalmente usara aullido del viento del norte o del Cielo Negro (si puede) como fin de cadena. Suele ir con la heredera siniestra ya sacada. Si no esta usando sigilo ira con Presión activada.

**Estándar:** Normalmente usara ráfaga o si no atacara con sus garras del viento. Si puede permitirse atacara con la heredera siniestra y substituirá un ataque por su ráfaga y otros dos por Amado por el Dirae.

**Movimiento:** Normalmente usara ráfaga (o empujón mental), si no decide ponerse a la defensiva. Suele asar Acrobacias como accion parcial.

**Rápida:** Suele usar canción de flechas como acción inmediata (Normalmente sumando secuencia de golpes hasta que acumule 3), cuando no use aullido del viento del norte o aullido del cielo negro. Tambien puede cargar una ráfaga en la heredera siniestra o usar Onda de Vacío. Usa Defensa Perfecta si es necesario.

## Elemental de Agua(Nivel 6)



*El elemental de agua es duro y golpea con mucha fuerza, terribles marismas de agua rodean su cuerpo permitiéndole golpear a todos los oponentes a su alcance. Cuando combate se agita como un mar tempestuoso y violento, por suerte, tras la tormenta viene la calma.*

Rápida: Bruto Absoluto

Media: Elemental de Agua

Lenta: Destrucción

FBI: Furia

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' (Puede Nadar, ignora terreno difícil) (45' en Furia)

Tamaño: [Mediano] ([Grande] en Furia)

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 16 (20 en furia)

Inmune: Afectado

Visión en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 30'

Resistente Fuego: 6

Vulnerabilidad Electricidad

Reducción de Daño: 2

HP: 112 (119 en furia, más 12 temporales)

CA: 23 (24 en Furia)

Fort: +11 (+12 en furia), Ref: +8, Vol: +4 (+5 en furia)

Atención 17

Ataque: Golpe de Agua (Cuerpo a cuerpo) +11/+6 (Daño 19), alcance 15' (Crítico 18-20)

En furia: +14/+9 (Daño 22), alcance 20' (Crítico 18-20)

Por cada 3 veces que hagas daño sobre un enemigo con tus ataques este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Características: Fue 18 (20 en Furia), Con 20, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor +11, Geografía +6, Naturaleza +6, Intimidar +6

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 17, Intimidar 16, Percepción 16

Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, Casado con el Hierro, Aplastamiento  
 Equipo: Ankh Negra, Nucleo del Mar (Guardian, Reactivo, Veloz)  
 Natural: Golpe de Agua C.C (Alcance, Brutal 2)  
 KOM: +5 (Con), KDM: +4 (Fue) (+5 en furia), BAB: +6

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Oceano Hambrientos<sub>U</sub>: Una vez por [Asalto], cuando hagas una Acción Ofensiva que vaya a hacer daño, en su lugar, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (12) a un oponente que iba a ser dañado por dicha acción. Entonces tu te curas la mitad de dicha [Reducción de HP] (11 por Vigor).

### Movimiento

#### Rápida

Hendedura<sub>EX</sub>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

Furia<sub>EX</sub>: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 8. En dicho estado, ganas un +3 al Ataque y Daño. También ganas un +3 a la CD de tus Maniobras de Combate y un +1 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 12 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Tu Furia te da la capacidad física para actuar como una criatura mas grande. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] ganando los beneficios de dicho tamaño. Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar contra un oponente a 30' como Acción Gratuita. Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

### Aptitudes Pasivas

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 2.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (6). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Torbellino<sub>EX</sub>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Mar Ágil<sub>EX</sub>: Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto] y moverte en Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Adicionalmente ganas el Modo de Movimiento Nadar.

Aplastamiento: Tus ataques hace 2 puntos de daño adicional. Por cada 6 puntos de daño adicional procedentes de esta dote sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Tácticas: El Elemental de agua puede parecer un ser calmado, pero cuando se enfada desata una tempestad. Trata de sacar el máximo provecho a sus 3 pasos de 5'.

**Estándar:** Normalmente usa su ataque completo (Recuerda Tornellino) o si es preciso Oceano Hambriendo para curarse.

**Movimiento:** Normalmente luchara a la defensiva (+2 CA), normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida:** En seguida entra en furia, intimidando a un oponente en el proceso. Despues usa Hendedura en su segundo ataque (Tras aplicar Torbellino en el primero) siempre que puede.

## Elemental de Agua Anciano (Nivel 12)



*Este primo mayor del elemental de agua, mas sediento y voraz. Capaz de convertirse en una gigantesca ola que arrasa todo a su paso. Su alcance es sencillamente enorme y cuando esta furioso todos sus enemigos tiemblan.*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un "núcleo" dañable, su casilla real.*

*Esta representación seria estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Bruto Absoluto

Media: Elemental de Agua

Lenta: Destrucción

FBI: Furia

Iniciativa: +5

Velocidad: 65' (Puede Nadar, ignora terreno difícil) (70' en Furia)

Tamaño: [Mediano] ([Grande] en Furia)

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 20 (25 en furia)

Inmune: Afectado, Nauseado, asfixia, cegado, deslumbrado, ensordecido

Visión en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 30'

Resistente Fuego: 12

Vulnerabilidad Electricidad

Reducción de Daño: 7

Curación Rápida 4

HP: 208 (237 en furia, más 48 temporales)

CA: 32 (33 en Furia)

Fort: +17 (+18 en furia), Ref: +13, Vol: +8 (+10 en furia)

Atención 26

Ataque: Golpe de Agua (Cuerpo a cuerpo) +20/+15/+15 (Daño 25), alcance 35' (Critico 18-20)

En furia: +24/+19/+19 (Daño 31), alcance 40' (Critico 18-20)

Por cada 3 veces que hagas daño sobre un enemigo con tus ataques este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Características: Fue 20 (22 en Furia), Con 24, Des 16, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor +19, Geografía +12, Naturaleza +12, Intimidar +17 (18 en Furia)

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 22, Intimidar 22, Percepción 22

Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, Casado con el Hierro, Aplastamiento, Musculos Siniestros, Adepto Cambiasentidos

Equipo: Ankh Negra, Nucleo del Mar (Guardian, Reactivo, Veloz), Armadura del Mar (Escudo, +2 CA, Impulsora)

Natural: Golpe de Agua C.C (Alcance, Brutal 2)

KOM: +7 (Con), KDM: +5 (Fue) (+6 en furia), BAB: +12

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Oceano Hambrientosu: Una vez por [Asalto], cuando hagas una Acción Ofensiva que vaya a hacer daño, en su lugar, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (24) a un oponente que iba a ser dañado por dicha acción. Entonces tu te curas la mitad de dicha [Reducción de HP] (17 por Vigor).

Mareasu: Puedes transformarte en una ola de agua. Como Acción Estándar puedes crear un cono de 60' que hace 1d8 de daño por nivel (12d8) con el descriptor [Frío] y ser [Derribados]. Un TS de Reflejos (CD 23) reduce el daño a la mitad y niega el [Derribado]. Puedes [Teletransportarte] a una casilla desocupada dentro del efecto.

#### Movimiento

##### Rápida

Hendedura<sub>EX</sub>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

Furia<sub>EX</sub>: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico.

Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 9. En dicho estado, ganas un +5 al Ataque y Daño.

También ganas un +4 a la CD de tus Maniobras de Combate y un +2 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 48 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Tu Furia te da la capacidad física para actuar como una criatura mas grande. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] ganando los beneficios de dicho tamaño. Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar contra un oponente a 30' como Acción Gratuita. Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

Aura de Niebla su: Puedes envolverte en una niebla. Como Acción Rápida o de movimiento, puedes activar esta aptitud por un [Asalto], en dicho [Asalto] tus aliados en rango [Cuerpo a Cuerpo] se consideran [Ocultos].

#### Aptitudes Pasivas

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 5.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (6). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Torbellino<sup>EX</sup>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Mar Ágil<sup>EX</sup>: Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto] y moverte en Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Adicionalmente ganas el Modo de Movimiento Nadar.

Aplastamiento: Tus ataques hace 2 puntos de daño adicional. Por cada 6 puntos de daño adicional procedentes de esta dote sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Presencia Disruptiva<sup>EX</sup>: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (12).

Adepto Cambiasentidos: Los sentidos de un elemental de agua son abstractos y puede proyectarlos en cualquier parte de su cuerpo. Adicionalmente ganas [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensordecido] y un +2 de Dote a tu Atención.

A nivel 8 ganas [Inmunidad] a [Cegado].

Presencia Aterradora<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 21, 22 en Furia). No se apila consigo mismo pero sí con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

Momento de Carga: Mientras estas en Furia, si cargas, puedes intentar inmediatamente de forma gratuita una maniobra de Embestida contra el objetivo de la carga. Además, de tener éxito le haces daño igual a tu KOM (7).

Emboscador: Ganas un +1 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 1 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Aumentas tu velocidad en 15'.

Flexibilidad: Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Tácticas:** El Elemental de agua puede parecer un ser calmado, pero cuando se enfada desata una tempestad. Trata de sacar el máximo provecho a sus 3 pasos de 5'.

**Estándar:** Normalmente usa su ataque completo o si es preciso Oceano Hambriendo para curarse. Usa Marea contra enemigos voladores.

**Movimiento:** Normalmente luchara a la defensiva (+2 CA), normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida:** En seguida entra en furia, intimidando a un oponente en el proceso. Después usa Hendedura en su segundo ataque (Tras aplicar Torbellino en el primero) siempre que puede. Activar Aura de Niebla en cuanto viene bien si tiene aliados.

## Elemental de Fuego (Nivel 6)



*El elemental de fuego es una fuerza destructora que se alimenta de lo que quema a medida que los consume todo a su paso.*

Rápida: Elemental de Fuego

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Templado de Batalla

FBI: Elementalista de Fuego

Iniciativa: +9

Velocidad: 50'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 17

Inmune: Afectado, Deslumbrado, Ensoberdecido

El Fuego le cura en vez de dañarlo

Resistente Electricidad: 6

Vulnerabilidad Frío

Reducción de Daño: 1

HP: 98

CA: 23

Fort: +9, Ref: +13, Vol: +10

Atención 19

Ataque: Nucleo Elemental (Cuerpo a cuerpo) +8 (1d6+4), alcance 10'

Características: Fue 10, Con 14, Des 18, Int 10, Sab 12, Car 18

Habilidades: Atletismo+6, Geografía+6, Percepción +7, Arcana+6, Vigor+8

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Forjado, Sustentado por Voluntad, Adepto Cambiasentidos, Adepto Luminoso

Equipo: Nucleo energético (C.C. (Reactivo, Veloz, Guardian)

Armadura Forjada: (+3 CA, Danzante)

Arma Natural: Núcleo Elemental C.C (Arcano, Brutal 3)

KOM: +4 (Des), KDM: +4 (Car), BAB: +4

## Aptitudes Activas

### Estándar

**Beso del Fuego<sup>OSU</sup>:** Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (14 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

**Explosión Elemental<sup>SLA</sup>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de fuego igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (6d6+14 en total) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (50'). Un TS de Reflejos (CD 17) reduce el daño a la mitad.

**Vulnerabilidad Forzada<sup>SLA</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes lanzar una bola de energía a un oponente en rango [Medio] (160'), debilitandolo. Esta bola hace 1d6 de daño de energía por nivel a dicho oponente (6d6+10 en total), e inflige [Vulnerabilidad] a dicho elemento hasta el fin de tu turno. Un TS de Reflejos (CD 17) con éxito reduce el daño a la mitad y niega la [Vulnerabilidad].

### Movimiento

**Adepto Luminoso:** Eres consciente de las sombras que se han proyectado en tu rango [Cercano] en la última hora.

Una vez por [Escena] como Acción de Movimiento, puedes ver las sombras que habrían proyectado las criaturas [Invisibles] en tu rango [Cercano] como si no fueran [Invisibles] hasta el fin del [Encuentro]. Estas criaturas son [Reveladas] y reciben un -5 a las tiradas de Sigilo durante este [Encuentro] mientras permanezcan en tu rango [Cercano].

**Beso del Fuego<sup>OSU</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (14 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio].

### Rápida

#### Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

**Resistente<sup>EX</sup>:** Ganas un +3 a tus TS de Reflejos y Fortaleza

**Elemental de Fuego:** Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrias sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. No pueden adquirir [Quemandose] de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de sus aptitudes sobrenaturales ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Infierno Persistente<sup>SU</sup>:** Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (3 por criatura, +5 por Vigor, limite 12+5).

**Maestro Elemental:** Cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o de fuego, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

**Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (+3) a la iniciativa.

**Buscar Cobertura<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

Sustentado por Voluntad: No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]. A nivel 10 no necesitas ni dormir ni respirar, siendo inmune a la asfixia y ganando [Inmunidad] a [Nauseado].

Adepto Cambiasentidos: Los sentidos de un elemental de fuego son abstractos y puede proyectarlos en cualquier parte de su cuerpo. Adicionalmente ganas [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensordecido] y un +2 de Dote a tu Atención. A nivel 8 ganas [Inmunidad] a [Cegado].

### Parcial

Beso del Fuegosu: Como parte de una acción de movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (14 en total, por el núcleo elemental y salvaje) y la condición [Quemándose] a una criatura en rango [Medio].

**Tácticas:** El Elemental de fuego es una criatura destructiva, si se ve amenazada prendera fuego a la máxima cantidad posible de enemigos para absorber energía. Se mantendrá a distancia de sus oponentes, usando sus tres pasos de 5' para ello.

**Estándar:** Normalmente usara Explosión Elemental y Vulnerabilidad Forzada, pero si quiere evitar ataques de oportunidad usara Beso del Fuego.

**Movimiento:** Normalmente usara la acción de movimiento y la parcial para beso del fuego, para hacer arder a 3 enemigos de una vez. Si lo ve necesario puede usar como parcial Percepción para reducir los TS de su oponente. Si le molestan los oponentes que no puede ver usara Adepto Luminoso como movimiento.

**Rápida:** Usara Arcano o Geografía para averiguar cosas de sus oponentes, mas allá de eso no puede hacer mucho mas.

## Elemental de Fuego Anciano (Nivel 12)



*Este primo mayor del elemental de fuego. Brillante y capaz de hacer arder la tierra con su sola presencia.*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un "núcleo" dañable, su casilla real.*

*Esta representación seria estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Fuego  
 Media: Fuerza de la Naturaleza  
 Lenta: Templado de Batalla  
 FBI: Elementalista de Fuego

Iniciativa: +13  
 Velocidad: 80'  
 Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]  
 CD de Maniobras de Combate: 21  
 Inmune: Afectado, Deslumbrado, Ensondecido, Cegado, Nauseado, asfixia  
 El Fuego le cura en vez de dañarlo  
 Resistente Electricidad y Daño Físico: 12  
 Vulnerabilidad Frío  
 Reducción de Daño: 3  
 Curación Rápida 5

HP: 195  
 CA: 32  
 Fort: +13, Ref: +18, Vol: +15  
 Atención 26

Ataque: Nucleo Elemental (Cuerpo a cuerpo) +14/+9 (1d6+5), alcance 15'

Características: Fue 10, Con 16, Des 20, Int 10, Sab 14, Car 20  
 Habilidades: Atletismo+12, Geografía+12, Percepción +14, Arcana+14, Vigor+14  
 Defensas: Engañar 24, Diplomacia 22, Intimidar 27, Percepción 27  
 Dotes: Forjado, Sustentado por Voluntad, Adepto Cambiasentidos, Adepto Luminoso, Maestro Arcano(Elementalista), Bomba Cluster  
 Equipo: Nucleo energético (C.C. (Reactivo, Veloz, Guardian), Escudo de las Llamas (+2 CA, simplificado, vigilante)  
 Armadura Forjada: (+3 CA, Danzante)  
 Arma Natural: Núcleo Elemental C.C (Arcano, Brutal 3)  
 KOM: +5 (Des), KDM: +5 (Car), BAB: +9

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Beso del Fuego<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (19 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

Explosión Elemental<sub>sla</sub>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de fuego igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (12d6+19 en total) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (55'). Un TS de Reflejos (CD 23) reduce el daño a la mitad, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto).

**Bola Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes disparar una bola del tamaño de un puño que estalla en un radio de 20' desde una casilla en rango [Largo] (880') y hace 12d6+15 de daño de fuego a todas las criaturas en el área, empujándolas a la casilla más cercana fuera del área que no este ocupada. Un TS de Reflejos reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) , puedes creas hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original. Ninguna de estas puede solaparse entre si ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto que el efecto original.

**Vulnerabilidad Forzadas<sup>LA</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes lanzar una bola de energía a un oponente en rango [Medio] (220'), debilitandolo. Esta bola hace 1d6 de daño de fuego por nivel a dicho oponente (12d6+15 en total), e inflige [Vulnerabilidad] a [Fuego] hasta el fin de tu proximo turno. Un TS de Reflejos (CD 23) con éxito reduce el daño a la mitad y niega la [Vulnerabilidad], si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) .

**Muro Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si no hay criaturas en dicha área, puedes crear una línea de hasta 120' en tu rango [Medio] que permanece durante todo el [Encuentro]. Cada [Asalto], la primera vez que una criatura empiece su turno o entre en dicho muro recibe 38 de daño de Fuego y queda [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose].

### Movimiento

**Adepto Luminoso:** Eres consciente de las sombras que se han proyectado en tu rango [Cercano] en la última hora.

Una vez por [Escena] como Acción de Movimiento, puedes ver las sombras que habrían proyectado las criaturas [Invisibles] en tu rango [Cercano] como si no fueran [Invisibles] hasta el fin del [Encuentro]. Estas criaturas son [Reveladas] y reciben un -5 a las tiradas de Sigilo durante este [Encuentro] mientras permanezcan en tu tango [Cercano].

**Beso del Fuego<sup>SU</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (19 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio].

### Rápida

**Explosión Elemental<sup>SLA</sup>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Rápida una vez por [Asalto], puedes hacer daño de fuego igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (12d6+19 en total) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (50'). Un TS de Reflejos (CD 23) reduce el daño a la mitad, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) .

**Resplandor Insoportable<sup>SU</sup>:** A Voluntad, como Acción Rápida, puedes activar un aura ardiente desactivable como acción Inmediata. Esta se extiende a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y esta centrada en ti. Los oponentes que empiecen su turno en dicha área sufren daño con el descriptor [Fuego] igual a 25, además de sufrir la condición [Quemandose] (Y además, queda [Fatigado] mientras siga en esa condición). Un Ts de Fortaleza (CD 21) niega el daño y la condición [Fatigado].

### Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

**Caminante del Fuego<sup>EX</sup>:** Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento.

Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad

**Vigilante:** Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano].

**Resistente<sup>EX</sup>:** Ganas un +3 a tus TS de Reflejos y Fortaleza

**Elemental de Fuego:** Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. No pueden adquirir [Quemandose] de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de sus aptitudes sobrenaturales ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Infierno Persistentes<sup>SU</sup>:** Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (5 por criatura, +5 por Vigor, límite 24+5).

**Maestro Elemental:** Cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o de fuego, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

**Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (+6) a la iniciativa.

**Buscar Cobertura<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Persistencias<sup>EX</sup>:** Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

**Sustentado por Voluntad:** No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]. A nivel 10 no necesitas ni dormir ni respirar, siendo inmune a la asfixia y ganando [Inmunidad] a [Nauseado].

**Penetrante<sup>EX</sup>:** Tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Sobrenaturales ignoran hasta la mitad de tu nivel en [Resistencia]. (6)

**Por Ira<sup>EX</sup>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Buscar Supervivientes<sup>EX</sup>:** Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Adepto Cambiasentidos:** Los sentidos de un elemental de fuego son abstractos y puede proyectarlos en cualquier parte de su cuerpo. Adicionalmente ganas [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensordecido] y un +2 de Dote a tu Atención. A nivel 8 ganas [Inmunidad] a [Cegado].

## **Parcial**

**Beso del Fuego<sup>SU</sup>:** Como parte de una acción de movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (19 en total, por bastón y salvaje) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

**Tácticas:** El Elemental de fuego es una criatura destructiva, si se ve amenazada prendera fuego a la máxima cantidad posible de enemigos para absorber energía. Sus ataques no provocan ataque

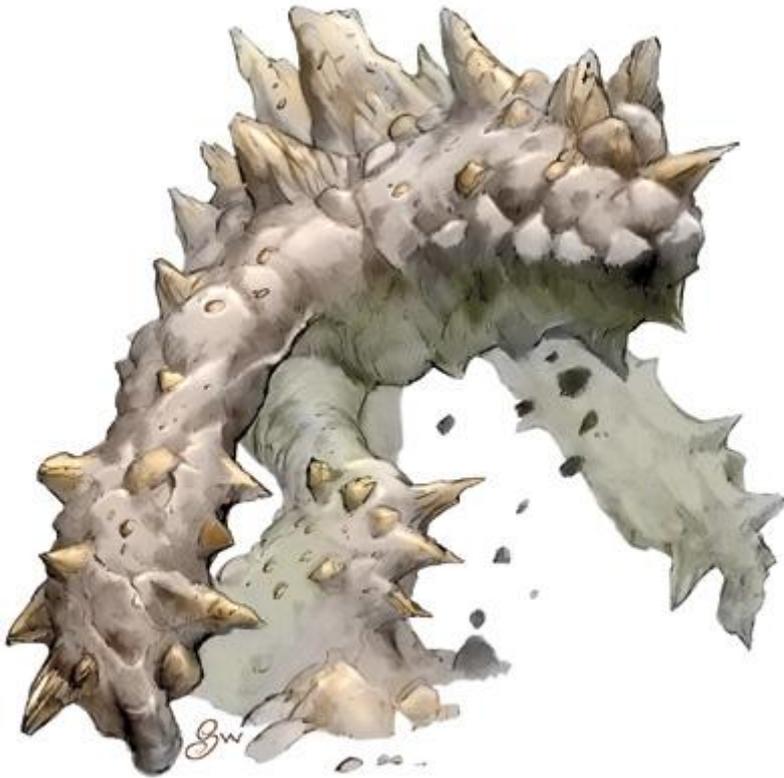
de oportunidad. A diferencia de su primo menor buscara el cuerpo a cuerpo para ahcer arder mas gente, usando sus tres pasos de 5' para ello.

**Estándar:** Normalmente usara Vulnerabilidad Forzada, Bola Elemental, Muro Elemental y finalmente Explosion Elemental cuando se le terminen las demás o quiera reservarlas.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento y la parcial para beso del fuego, para hacer arder a 3 enemigos de una vez. Si lo ve necesario puede usar como parcial Percepción para reducir los TS de su oponente. Si le molestan los oponentes que no puede ver usara Adepto Luminoso como movimiento.

**Rápida:** Explosión Elemental y activar Resplandor Insoportable si no lo tiene activado ya.

## Elemental de Tierra(Nivel 6)



*Terriblemente duro y golpeador fuerte, es notable su capacidad para manipular el campo gravitatorio terrestre, lo que le permite obligar a aterrizar a oponentes voladores o golpear a los oponentes cercanos con una fuerza contundente. Es muy difícil hacerle daño físico.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Castigo

FBI: Ancestros

Iniciativa: +0

Velocidad: 40'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 16

Inmune: Afectado

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 30'  
Resistente Electricidad: 6  
Vulnerabilidad Ácido  
Reducción de Daño: 7

HP: 105  
CA: 21  
Fort: +11, Ref: +4, Vol: +8  
Atención 18

Ataque: Puño de la Tierra (Cuerpo a cuerpo) +11/+6 (Daño 20), alcance 15'  
Agarre Terrestre (A distancia) +11 (Daño 23), alcance 160'

Características: Fue 16, Con 20, Des 10, Int 12, Sab 14, Car 10  
Habilidades: Vigor +11, Geografía +7, Naturaleza +7, Intimidar +6  
Defensas: Engañar 18, Diplomacia 17, Intimidar 16, Percepción 16  
Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, La tierra Cruje, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con)  
Equipo: Pico de la Tierra, Nucleo de la Tierra (Arcano, Brutal 3)  
Natural: Puño de la Tierra C.C (Alcance, Brutal 2)  
KOM: +5 (Con), KDM: +3 (Fue), BAB: +6

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>SU</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (23) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que le otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

Maestro de la Tierra: Puedes cavar un túnel de 5' a través de roca, tierra o materiales similares, como Acción Estándar. Estos tuneles se sustentan y son suficientemente anchos para que pase una criatura de tamaño [Mediano].

##### Movimiento

Onda Sísmica<sub>SU</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (17). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 2.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (6). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Poder de la Tierra<sub>EX</sub>:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas (6). Adicionalmente, ignoras el penalizador de -2 a la Ca al cargar.

**Difícil de Romper<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Escaramuza<sub>EX</sub>:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +6.

**Conflicto<sub>EX</sub>:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Tácticas:** El Elemental de tierra es directo, golpea a los oponentes a su alcance y usa sus ataques sísmicos cuando puede, ante enemigos voladores usa su Agarre Terrestre para obligarlos a luchar desde el suelo. A medida que el combate avance ira acumulando Escaramuza.

**Estándar:** Normalmente usa su ataque completo, carga o agarre terrestre si el oponente esta lejos de su alcance.

**Movimiento:** Normalmente usara onda sísmica si puede, normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida:** No tiene gran cosa que hacer

## Elemental de Tierra Mayor (Nivel 12)



*Primo mayor del elemental de tierra, sus golpes transmiten disrupciones de gravedad, obligando a sus oponentes a aterrizar. Es capaz de nadar por la tierra como si fuera agua. Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un "núcleo" dañable, su casilla real. Esta representación seria estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Castigo

FBI: Ancestros

Iniciativa: +0

Velocidad: 55' (Modo Excavar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 22

Inmune: Afectado, Asfixia, Nauseado

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 65'

Resistente Electricidad: 12

Vulnerabilidad Ácido

Reducción de Daño: 14

Curación Rápida: 12

HP: 244

CA: 29

Fort: +20, Ref: +8, Vol: +13

Atención 25

Ataque: Puño de la Tierra (Cuerpo a cuerpo) +24/+19/+19 (Daño 32), alcance 30' (Critico 18-20)

(+7 de daño al segundo ataque que acierte o los siguientes, deja [Maltratado] por un asalto si aplica este daño adicional, apilable, si golpea a alguien [Maltratado] ver "Escalado")

Ver Golpe de Granito

Agarre Terrestre (A distancia) +24 (Daño 40), alcance 220'

Características: Fue 18, Con 24, Des 10, Int 14, Sab 16, Car 10

Habilidades: Vigor +21, Geografía +14, Naturaleza +14, Intimidar +12

Defensas: Engañar 25, Diplomacia 24, Intimidar 22, Percepción 22

Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, La tierra Cruje, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con), Despertar, Casado con el Hierro

Equipo: Nucleo de la Tierra (Arcano, Brutal 3), Ankh negra (+2 Con)

Natural: Puño de la Tierra C.C (Alcance, Brutal 3,+3 Ataque)

KOM: +7 (Con), KDM: +4 (Fue), BAB: +12

**Aptitudes Activas**

**Estándar**

Agarre Terrestre: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (40) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

**Movimiento**

Onda Sísmicas: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 65' de ti igual a tu Nivel + KOM (28). Es un efecto de [Suelo].

## Rápida

### Aptitudes Pasivas

**Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (7) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 4.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (12). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Resistencia<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Cavado<sub>EX</sub>:** Excavas en la tierra como si fuera agua. Adquieres el Modo de Movimiento Excavar. Adicionalmente, ganas [Sentido de la Vibración] en un radio de 25', o lo aumentas en 25' si ya lo poseías.

**Despertar:** Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (7) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

**Golpe de Granitos<sub>SU</sub>:** Una vez por [Asalto], cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía

**Forcejeo<sub>EX</sub>:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Escalado<sub>EX</sub>:** Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 23).

**Presteza<sub>EX</sub>:** Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno.

**Poder de la Tierra<sub>EX</sub>:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas (12). Adicionalmente, ignoras el penalizador de -2 a la Ca al cargar.

**Difícil de Romper<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Escaramuza<sub>EX</sub>:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +12.

**Conflicto<sub>EX</sub>:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Tácticas:** El Elemental de tierra es directo, golpea a los oponentes a su alcance y usa sus ataques sísmicos cuando puede, ante enemigos voladores usa su Agarre Terrestre para obligarlos a luchar desde el suelo. A medida que el combate avance ira acumulando Escaramuza. Tira Vigor cada turno. Una inexorable para sacar partido a Despertar

**Estándar:** Normalmente usa su ataque completo, carga o agarre terrestre si el oponente esta lejos de su alcance.

**Movimiento:** Normalmente usara onda sísmica si puede, normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida:** No tiene gran cosa que hacer

## Escorpión Gigante Pequeño (Nivel 2)



*Insecto gigante de gran peligrosidad, su agujón es altamente virulento y puede disolver por dentro a un hombre adulto con facilidad.*

Rápida: Castigo

Media: Artropodo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +5

Velocidad: 35

Tamaño: [Pequeño]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 13

HP: 42

CA: 21

Fort: +7, Ref: +6, Vol: +3

Atención 14

Sentido de la Vibración 20'  
 [Visión en la Oscuridad]  
 [Reducción de Daño] 2

Ataque: Pinzas y Aguijón +8 (1d6+6) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:10')

Una vez por turno, aquellos golpeados por tus Garras quedan [Desprevenidos] por un turno si no pasan un TS de Reflejos (CD 15).

Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo a 5' contra un oponente con bono de Desvío a la CA ganas un bonificador al ataque igual a la mitad de este, mínimo +1.

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose].

Características: Fue 12, Con 18, Des 18, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+6, Atletismo+3 (+6 si es Tregar), Percepción+4, Sigilo+6

Defensas: Engañar 14, Diplomacia 12, Intimidar 12, Percepción 12

Dotes: La tierra Cruje, Mangual Epico

Arma: Pinzas y Aguijón ([C.C][Brutal 2][Guardian][Devoracarne], +1 ataque)

Objetos: Exoesqueleto (+2 CA, -1 Ref)

KOM: +4 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +2

#### Aptitudes Activas

Movimiento

#### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Trepador: El escorpión usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Tregar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Escaramuzá<sub>EX</sub>: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +2.

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (1) a la iniciativa.

**Tácticas:** El escorpión es un enemigo insistente y peligroso, atacando con sus garras y aguijón

**Estándar:** Derribo o Presa si es oportuno

**Movimiento:** Se pondrá a la defensiva (+2 CA) si no puede moverse.

Como acción parcial usará normalmente Vigor.

**Rápida:** Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso

## Escorpión Gigante Mediano (Nivel 3)



*Cuando un escorpión gigante se desarrolla sus pinzas se endurecen, resultando en temibles armas naturales capaces de cortar el acero.*

Rápida: Castigo

Media: Artropodo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +5

Velocidad: 40

Tamaño: [Pequeño]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 15

HP: 56

CA: 21

Fort: +8, Ref: +7, Vol: +3

Atención 15

Sentido de la Vibración 20'

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 2

Ataque: Pinzas y Aguijón +8 (1d6+11) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:10')

Una vez por turno, aquellos golpeados por tus Garras quedan [Desprevenidos] por un turno si no pasan un TS de Reflejos (CD 15).

Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo a 5' contra un oponente con bono de Desvio a la CA ganas un bonificador al ataque igual a la mitad de este, mínimo +1.

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose].

Características: Fue 12, Con 18, Des 18, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+7, Atletismo+4 (+7 si es Trepar), Percepción+5, Sigilo+7

Defensas: Engañar 15, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: La tierra Cruje, Mangual Epico, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con)

Arma: Pinzas y Aguijón ([C.C][Brutal 2][Guardian][Devoracarne], +1 ataque)

Objetos: Exoesqueleto (+2 CA, -1 Ref)

KOM: +4 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +3

Aptitudes Activas

Movimiento

## Aptitudes Pasivas

**Inteligencia Bestial:** Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

**El Miedo es la Respuesta:** Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

**Trepador:** El escorpión usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Trepador, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

**Escaramuzar:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +3.

**Más vale Rápido que Muerto:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (1) a la iniciativa.

**Conflicto:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Tácticas:** El escorpión es un enemigo insistente y peligroso, atacando con sus garras y aguijón

**Estándar:** Derribo o Presa si es oportuno

**Movimiento:** Se pondrá a la defensiva (+2 CA) si no puede moverse.

Como acción parcial usará normalmente Vigor.

**Rápida:** Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso

## Escorpión Gigante Grande (Nivel 6)



*Cuando el escorpión gigante alcanza el tamaño de un caballo sus patas y brazos se refuerzan, pudiendo realizar grandes saltos capaces de alcanzar criaturas voladoras y de inmovilizar a sus presas con sus pinzas.*

Rápida: Castigo

Media: Artropodo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +8

Velocidad: 55

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 19

HP: 105  
 CA: 24  
 Fort: +11, Ref: +11, Vol: +5  
 Atención 18  
 Sentido de la Vibración 30'  
 [Visión en la Oscuridad]  
 [Reducción de Daño] 2

Ataque: Pinzas y Aguijón +12/+7 (1d6+16) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Critico 18-20)

-Una vez por turno, aquellos golpeados por tus Garras quedan [Desprevenidos] por un turno si no pasan un TS de Reflejos (CD 18). Los oponentes que fallen el TS de Reflejos quedan [Detenidas] en todas las direcciones por un [Asalto]. Es un efecto de [Ligadura] y si te mueves del sitio el efecto termina.

-Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo a 15' contra un oponente con bono de Desvío a la CA ganas un bonificador al ataque igual a la mitad de este, mínimo +1.

-Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose].

- Ver Forcejeo

Características: Fue 12, Con 20, Des 20, Int -, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+11, Atletismo+7 (+11 si es Tregar), Percepción+8, Sigilo+11

Defensas: Engañar 18, Diplomacia 16, Intimidar 16, Percepción 16

Dotes: La tierra Cruje, Mangual Epico, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con), Casado con el Hierro

Arma: Pinzas y Aguijón ([C.C][Brutal 3][Guardian][Devoracarne], +2 ataque)

Objetos: Exoesqueleto (+3 CA), Ankh negra (+2 Con)

KOM: +5 (Des), KDM: +5 (Con), BAB: +6/+1

### Aptitudes Activas

Movimiento

Saltador: Puedes Saltar grandes distancias. Como acción de movimiento ganas la condición [Volando] hasta el fin de tu turno y te mueves tu movimiento normal. Al finalizar el salto haces daño igual a tu nivel (6) en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] como efecto de [Suelo]. Si tienes modo de Movimiento Vuelo esta aumenta en 10' mas cuando uses esta aptitud.

### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sup>ex</sup>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Tregar: El escorpión usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Tregar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Escaramuza<sup>ex</sup>: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +6.

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverse en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (3) a la iniciativa.

Conflicto<sub>EX</sub>: Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

Forcejeo<sub>EX</sub>: La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpeas cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

Buscar Cobertura<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

Tácticas: El escorpión es un enemigo insistente y peligroso, atacando con sus garras y aguijón. Normalmente usa su Ataque Poderoso para acumular Escaramuza.

**Estándar**: Ataque Completo

**Movimiento**: Se pondrá a la defensiva (+2 CA) si no puede moverse. Usa saltador si hay enemigos voladores o si le sirve para atacar a enemigos alejados.

Como acción parcial usará normalmente Vigor.

**Rápida**: Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso

## Escorpión Gigante Exarca (Nivel 9)



*Uno de los mayores ejemplares de escorpión gigante, pocos llegan a vivir para crecer a las dimensiones de este coloso. Tremendamente duro y con las pinzas capaces de abrir un edificio como si nada.*

Rápida: Castigo

Media: Artropodo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +11

Velocidad: 60

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Animal]

CD de Maniobras de Combate: 22

HP: 169  
 CA: 31  
 Fort: +14, Ref: +15, Vol: +7  
 Atención 22  
 Sentido de la Vibración 30'  
 [Visión en la Oscuridad]  
 [Reducción de Daño] 3  
 Curación Rápida 8

Ataque: Pinzas y Aguijón +17/+12 (1d6+20) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Crítico 18-20, recuperas 14 HP en caso de crítico)

-Una vez por turno, aquellos golpeados por tus Garras quedan [Desprevenidos] por un turno si no pasan un TS de Reflejos (CD 21). Los oponentes que fallen el TS de Reflejos quedan [Detenidas] en todas las direcciones por un [Asalto] además de [Apresadas] por ti si así lo deseas. Es un efecto de [Ligadura] y si te mueves del sitio el efecto termina.

-Cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo a 15' contra un oponente con bono de Desvío a la CA ganas un bonificador al ataque igual a la mitad de este, mínimo +1.

-Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemándose].

- Ver Forcejeo y Escalado

Características: Fue 12, Con 22, Des 24, Int -, Sab 16, Car 10

Habilidades: Vigor+15, Atletismo+13 (+19 si es Tregar), Percepción+12, Sigilo+15

Defensas: Engañar 22, Diplomacia 19, Intimidar 19, Percepción 19

Dotes: La tierra Cruje, Mangual Epico, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con), Casado con el Hierro, En Deuda con el acero

Arma: Pinzas y Aguijón ([C.C][Brutal 3][Guardian][Devoracarne], +2 ataque)

Objetos: Exoesqueleto (+3 CA Desvío, Vital ), Ankh negra (+2 Con), Broche de Hidrargirio, Estela Rota

KOM: +7 (Des), KDM: +6 (Con), BAB: +9/+4

### Aptitudes Activas

#### Movimiento

Saltador: Puedes Saltar grandes distancias. Como acción de movimiento ganas la condición [Volando] hasta el fin de tu turno y te mueves tu movimiento normal. Al finalizar el salto haces daño igual a tu nivel (9) en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] como efecto de [Suelo]. Si tienes modo de Movimiento Vuelo esta aumenta en 10' mas cuando uses esta aptitud. Ganas un +3 a las tiradas de Atletismo.

### Aptitudes Pasivas

Inteligencia Bestial: Los Animales no tienen Inteligencia y las únicas habilidades de Saber que pueden usar son Naturaleza y Geografía.

El Miedo es la Respuesta<sub>ex</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando seas reducido a menos de un cuarto de tus puntos de golpe máximos ganas la capacidad de usar Correr como acción rápida por los próximos 3 [Asaltos].

Tregar: El escorpión usa el modificador de Destreza en vez de Fuerza para tiradas de Tregar, además se mueve a velocidad normal mientras trepa sin penalizadores.

Escaramuza<sub>ex</sub>: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +9.

**Más vale Rápido que Muerto**<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (4) a la iniciativa.

**Conflicto**<sub>EX</sub>: Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Forcejeo**<sub>EX</sub>: La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**Buscar Cobertura**<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Exoesqueleto**: Tu exoesqueleto es especialmente duro, ganas un bonificador +3 de objeto a la CA.

**Por Ira**<sub>EX</sub>: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Escalado**<sub>EX</sub>: Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 20).

**Tácticas**: El escorpión es un enemigo insistente y peligroso, atacando con sus garras y aguijón. Normalmente usa su Ataque Poderoso para acumular Escaramuza.

**Estándar**: Ataque Completo

**Movimiento**: Se pondrá a la defensiva (+2 CA) si no puede moverse. Usa saltador si hay enemigos voladores o si le sirve para atacar a enemigos alejados.

Como acción parcial usará normalmente Vigor.

**Rápida**: Generalmente nada, salvo usar su aptitud de huida si es preciso

## Gárgola (Nivel 4)



*Las gárgolas aparentan ser estatuas normales. Como un elemental de tierra son capaces de manipular la gravedad y a diferencia de lo que indica la lógica sus alas son completamente funcionales.*

Rápida: Constructo

Media: Elemental de Tierra

Lenta: Furia

FBI: Dragón

Iniciativa: +3

Inmune a Afectado y Exhausto

Velocidad: 50' (Capacidad de Volar)

Tamaño: [Mediano]

Curación Rápida 4

Tipo:[Bestia Constructo]

CD de Maniobras de Combate: 15 (16 en Furia)

HP: 78 (8 Temporales en furia)

CA: 20

Fort: +8 (+9 en Furia), Ref: +4, Vol: +5 (+6 en Furia)

Atención 15

[Vision en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 6

Ataque: Aguijón +7 (1d6+11) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:5') (Crítico 18-20)  
 En furia: Aguijón +8 (1d6+12) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:5') (Crítico 18-20)

Características: Fue 16, Con 18, Des 16, Int 10, Sab 12, Car 8  
 Habilidades: Vigor+8, Atletismo+7, Ingeniería+4, Percepción+6, Sigilo+7  
 Defensas: Engañar 15, Diplomacia 14, Intimidar 13, Percepción 13  
 Dotes: Sustentado por voluntad, Fingir Muerte, Casado con el Hierro  
 Armas (Naturales): Garras (Brutal 3)  
 Equipo: Armadura de Roca (+2CA, -1 TS), Nucleo Arcano (Brutal 3, Arcano)  
 KOM: +3 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +4

### Aptitudes Activas

#### Movimiento

Onda Sísmicas<sub>U</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 5' de ti igual a tu Nivel + KOM (12).

#### Rápida

Furia<sub>EX</sub>: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 7. En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño. También ganas un +1 a la CD de tus Maniobras de Combate y a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 8 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Fingir Muerte: Como Acción Inmediata, puedes convencer a todos los observadores que eres una estatua corriente o que estas [Muerto]. Entrás en un estado que es complicado encontrar tus constantes vitales pero sigues consciente. Este efecto dura hasta ocho minutos y puede engañar Adivinaciones de hasta 4to Círculo. Cuando finaliza este estado no puedes usarlo en menos de 5 minutos.

### Aptitudes Pasivas

Aguante Mecánico<sub>EX</sub>: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

Sin Tiempo<sub>EX</sub>: No envejece.

Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor: Ganas un +2 al daño y aumentas en 10' tu Velocidad de Movimiento. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Magia de Autoreparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Tácticas:** La gárgola usa el sigilo o fingir muerte para aparentar ser una estatua normal antes de atacar a sus presas desprevenidas.

**Estándar:** Desarme o Derribo

**Movimiento:** Usa la Onda Sísmica si tiene enemigos adyacentes, se pone a la defensiva si no la usa.

**Rápida:** Entrar en Furia

## Gelugón (Nivel 13)



*Comandantes de los ejércitos diabólicos. Son adeptos de la magia de apoyo y maestros de la estrategia, sacando su rendimiento cuando dirigen ejércitos. Se caracterizan por su lógica fría como su magia, capaz de hacer los sacrificios necesarios para la victoria.*

Rápida: Conjuros de Táctico

Media: Diablo

Lenta: Bolsa de Trucos

FBI: Percepción Táctica

Iniciativa: +0, +3 por advertencia

Velocidad: 65'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 21

HP: 168

Inmune al Sangrado

CA: 30

Fort: +10, Ref: +18, Vol: +14

Atención 31

[Visión en la Oscuridad]

Resistencia a la Magia/Energía: 13 (26 al Frío)

Curación Rápida 9

Ataque: Bastonazo +23/+18/+18 (1d6+10+22 Frío) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:15')

Características: Fue 18, Con 10, Des 10, Int 26, Sab 14, Car 18

Habilidades: Engañar +17, Arcano +23, Historia +23, Vigor +13, Atletismo+17, Percepción+24

Defensas: Engañar 25, Diplomacia 31, Intimidar Inmune, Percepción 27  
 Dotes: Maestro Arcano (+2 CD conjuros), Bibliotecario, Hemoglobina Alegre, Precisión arcanica, Vas a Flaquear, Vas a caer  
 Arma: Lanza del Comandante (Arcano, Brutal 3)  
 Objetos: Anillo de Obsidiana (+2 Int), Coraza de los Infiernos (+3 CA, Impulsora)  
 KOM: +8 (Int), KDM: +4 (Fue), BAB: +13/+8/+8

## Aptitudes Activas

### Estándar

#### Movimiento

Vientos Fríos SU: Como aprte de una acción de movimiento, puedes descargar sobre un oponente en rango [Medio] un azote con cadenas de hielo. Sufren daño igual a tu KOM más dos veces tu Nivel (43) y sufren un penalizador a su velocidad igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos].

Cebo y Cambiosu: Tres veces por [Encuentro], como Acción de Movimiento, puedes intercambiar dos aliados con los que tengas línea de visión y estén a 10' por nivel de tu ubicación o menos de sitio. Puedes usarla sobre ti mismo y un aliado, es un efecto de [Espacio].

#### Rápida

Venganza SU: Ves los defectos en tus enemigos, sabiendo como llegar a su perdición inevitable. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, ganas un bonificador +3 al Ataque o a la CD de los TS de cualquier Conjuro, Aptitud Sortilega o Sobrenatural que uses hasta tu próximo turno.  
 Precisión QuirúrgicaEX: Una vez por [Encuentro] por Círculo en esta Senda que poseas, como Acción Rápida, cuando crees una emanación, línea o cono sin duración puedes quitar varias casillas del área de efecto o, respetando que cada casilla debe estar unida a las demás, reorganizarlas como prefieras. Las casillas deben estar dentro del rango en el que puedes usar la aptitud o dentro de la extensión del área desde el origen de la misma (Por ejemplo, a 60' del origen de una Línea de 60').

#### Parcial (Movimiento)

Táctico EX : Dedicas tu tiempo a leer manuales de campo y tomos. Como resultado, tú y tus aliados estáis bien preparados para casi cualquier lucha. Como parte de una Acción de Movimiento, puedes intentar una tirada de Historia. Si hay más de un Tipo deberás tirar cada tipo por separado, requiriendo una acción distinta.

La CD es de 10 + Nivel más alto entre los oponentes de ese tipo. Si tienes éxito, tú y los aliados con los que tengas línea de visión o puedan recibir comunicación por tu parte ganan los beneficios de una de las Aptitudes de esta Senda aplicados contra los oponentes de dicho tipo. Puedes tirar tantas veces como quieras durante el [Encuentro] siempre y cuando uses la Acción Parcial cada vez que tires, pero no puedes afectar a un Tipo de criaturas más de una vez durante el mismo. Las criaturas que entren en el encuentro son afectadas por las tiradas que hayas hecho si son del mismo Tipo. Los efectos de esta Senda expiran al final del [Encuentro].

– Precognición CombativaEX: Tu y tus aliados ganáis un +4 al Ataque y +4 de Desvío a la CA contra los oponentes del Tipo afectado.

– Guerra PsicológicaEX: Tu y tus aliados ganáis un +2 a Engañar, Diplomacia, Intimidar y Percepción cntra los oponentes del Tipo afectado.

– Resistencia PrecognitivaEX: Tu y tus aliados ganáis un +2 a los TS contra los efectos iniciados por oponentes del Tipo Afectado.

– Explotar DebilidadEX: Tu y tus aliados ganáis un +2 a la CD de los TS de los efectos que utilizéis contra los oponentes del Tipo Afectado.

## Aptitudes Pasivas

AdvertenciaEX: Tu y tus aliados a 30' ganais un bonificador a las tiradas de iniciativa igual a ¼ de tu nivel (+3).

El Enemigo que Conoces<sub>su</sub>: Tienes [Resistencia] al daño Mágico y de Energía.

Castigar la Cobardía: Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] sufren daño de [Frío] igual a tu Nivel + KOM (30).

Vas a Flaquear/Vas a Caer: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a dos veces tu nivel, hasta un mínimo de curar 1 HP. Este efecto se puede apilar con Vas a Flaquear o con otro Vas a Caer.

Odio Frío<sub>su</sub>: Tus ataques hacen daño adicional de [Frío] igual a tu nivel.

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Conjuros (CD 26)

Nv1 (7): Congelar el Suelo (Grasa), Imagen Silenciosa, Proyectil Mágico

Nv2 (7): Invisibilidad, Ver lo Invisible, Oscuridad

Nv3 (7): Acelerar, Disipar Magia, Volar

Nv4 (6): Niebla Solida, Invisibilidad Mayor, Muro de Hielo Cristalino (Muro de Espinas)

Nv5 (4): Visión Verdadera, Teletransporte, Muro de Hielo Primordial (Muro de Fuerza)

**Tácticas:** El Gelugón es un comandante infernal, y como tal, rara vez lucha solo, al ser mas eficaz luchando con sus lacayos.

**Estándar:** Suele usar conjuros que le ayuden si no ataca cuerpo a cuerpo con su lanza.

**Movimiento:** Suele usar Vientos fríos si no usa Cebo y Cambio, como parcial usa sus aptitudes de Táctico, una vez ha terminado usa Percepción.

**Rápida:** Usa Venganza o Precisión Quirúrgica

## Gigante de Fuego (Nivel 10)



*Los gigantes de fuego suelen parecer enanos llameantes y gigantes. De complexión robusta y barba ardiente estos maestros de la forja son altamente jerárquicos, considerándose a ellos mismos en la cima de dicha jerarquía, solo admitiendo a la superioridad de gigantes sobrenaturales y de las tormentas. Los gigantes dominan las tierras junto a sus hogares, tomando prisioneros como esclavos o para exigir un rescate.*

Rápida: Elemental de Fuego  
 Media: Bruto Absoluto  
 Lenta: Castigo

Iniciativa: +0  
 Velocidad: 65  
 Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]  
 CD de Maniobras de Combate: 22  
 El Fuego le cura en vez de dañarlo  
 Visión en la Oscuridad  
 Reducción de Daño: 7  
 Curación Rápida 6

HP: 227  
 CA: 33  
 Fort: +19, Ref: +9, Vol: +11  
 Atención 20

Ataque: Espada de Llamas (Cuerpo a cuerpo) +22/17/17 (31), alcance 30' (Crit 18-20)  
 Inflige condición ardiendo, el segundo impacto y los siguientes en un turno suman 7 añ  
 daño.  
 Ignora 4 de RD o Resistencia al Daño Físico

Características: Fue 20, Con 24, Des 10, Int 16, Sab 10, Car 14  
 Habilidades: Vigor +17, Atletismo +15, Arcana +13, Intimidar +12  
 Defensas: Engañar 20, Diplomacia 23, Intimidar 22, Percepción 22  
 Dotes: Herrero, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro  
 Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Armadura Negra (Escudo +3CA, Impulsor, Elastico)  
 Arma: Espada Llameante (Brutal 3, Alcance, Devoracarne, Reactivo, Magnum)  
 Arma Natural: Impacto Pesado Arcano C.C (Alcance, Arcano, Brutal 3, Magnum)  
 KOM: +7 (Con), KDM: +5 (Fue), BAB: +10

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Beso del Fuego<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (15) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio]. Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

#### Movimiento

Beso del Fuego<sub>su</sub>: Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (15) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio] (200'). Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

#### Rápida

## Aptitudes Pasivas

**Elemental de Fuego:** Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. No pueden adquirir [Quemandose] de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de sus aptitudes sobrenaturales ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Infierno Persistentes<sup>SU</sup>:** Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (4 por criatura, +5 por Vigor, límite 20+5).

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (12). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Caminante del Fuego<sup>EX</sup>:** Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento. Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Precisión Arcántrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +4.

**Escaramuza<sup>EX</sup>:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +10.

**Conflicto<sup>EX</sup>:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Forcejeo<sup>EX</sup>:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpees cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

## Parcial

**Beso del Fuego<sup>SU</sup>:** Como parte de una acción de movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (15) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio]. Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

**Tácticas:** El Gigante de Fuego confía en su equipo forjado y sus aptitudes ígneas para combatir el enemigo, acumulando con paciencia Escaramuza

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, usando solo Beso del fuego si los oponentes están alejados.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento y la parcial para beso del fuego, para hacer arder a 3 enemigos de una vez. Si lo ve útil usara caminante del fuego para situarse junto a un oponente.

**Rápida:** Usara Arcano para averiguar cosas de sus oponentes, mas allá de eso no puede hacer mucho mas.

## Gigante de Hielo (Nivel 9)



*Los gigantes de hielo son capaces de crear espadas de puro hielo y adeptos en la magia de dicho elemento. Por debajo de los gigantes de fuego en la jerarquía gigante. Les gusta presumir de su poder y riqueza. Para ellos realizar la hazaña es menos importante que presumir de ella. Les encanta probar sus habilidades combatiendo contra remorhaz y dragones blancos. Los que lo consiguen visten sus pieles como marca de orgullo y hablan de ello cada vez que surge la oportunidad.*

Rápida: Cuchilla Singular

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Elementalista de Frío

Iniciativa: +0

Velocidad: 60 (Puede Volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 21

Resistencia al Frío: 9

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño: 3

Curación Rápida 4

HP: 188

CA: 29

Fort: +15, Ref: +9, Vol: +9

## Atención 19

Ataque: Espada de Hielo (Cuerpo a cuerpo) +20/+16 (23+4 Frío), alcance 20' (Crit 18-20)

Ignora 4 de RD o Resistencia al Daño Físico

Características: Fue 20, Con 24, Des 10, Int 16, Sab 10, Car 12

Habilidades: Vigor +16, Atletismo +14, Arcana +12, Intimidar +10

Defensas: Engañar 19, Diplomacia 22, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Tradicionalista, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro

Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Pieles Invernales (Escudo +2CA, Impulsor), Amuleto escudo (+2 Reflejos)

Arma: Espada de Hielo (Brutal 3, Alcance, Gran Calidad, Energizada, Magnum)

Arma Natural: Impacto Pesado C.C (Alcance, Brutal 2, Magnum)

KOM: +7 (Con), KDM: +5 (Fue), BAB: +9

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (9d6+14) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de de Fortaleza (CD 21) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

Rayo Elemental: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una línea recta desde tu casilla hasta una casilla en rango [Medio], que hace 2d4 de daño de frío por nivel (18d4+7) que poseas a todas las criaturas en el área, dejándolas [Tumbadas] Un TS de Reflejos (CD 21) reduce el daño a la mitad y niega la condición [Tumbado].

#### Movimiento

Empujón Mental<sup>su</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 21) niega el efecto.

#### Rápida

Espada de Hielo<sup>su</sup>: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Sinistra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Cuando ganas tu 4to Círculo en esta Senda, la rediseñas como Objeto Mágico Mayor, y a 6to Círculo como Reliquia. Al ser una aptitud Sobrenatural se beneficia de todos los efectos de sus propiedades pese a ser [Arcana].

Cuando la blandas, cuentas como si tuvieras Ataque Base Bueno. Puedes hacerla desaparecer como Acción Gratuita.

Foco Místico<sup>su</sup>: El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Sinistra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida o como parte de una carga, si no esta ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra este cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

#### Aptitudes Pasivas

**Moldear los Elementos<sup>SSLA</sup>:** Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión Elemental y Rayo Elemental) si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto].

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (9). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Empuje Vectorial<sup>SU</sup>:** Ganas el Modo de Movimiento Vuelo.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Precisión Arcántrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +3.

**Tácticas:** El Gigante del Hielo confía en sus aptitudes telequineticas y su magia de hielo apra aplastar a sus enemigos.

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, esperando canalizar su aptitud sortílega a través de esta.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento para Empujon Mental, intentando realziar un ataque de oportunidad.

**Rápida:** Sacar la espada de hielo e imbuirla con una aptitud sortílegas

## Gigante de la Tormenta (Nivel 13)



*Los gigantes de la tormenta se cuentan entre los gigantes mas poderosos, capaces de manipular la electricidad y el viento. Son heroés natos y viven en castillos enormes situados sobre las montañas o bajo el agua, o incluso, mediante su magia, sobre las nubes. Los gigantes de la tormenta se ensimismaban en resolver los misterios del universo mediante la filosofía mientras las razas menores poblaban el mundo.*

Rápida: Cuchilla Singular

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Elementalista de Electricidad

FBI: Elemental de Aire

Iniciativa: +0

Velocidad: 70' (Puede Volar (a 80') y Nadar, ignora terreno difícil)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 22

Resistencia a la Electricidad: 13

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño: 7

Curación Rápida 13

HP: 297

CA: 33

Fort: +21, Ref: +11, Vol: +12

Atención 23

Ataque: Lanza del Rayo (Cuerpo a cuerpo) +28/+23/+23 (25+4 Electricidad), alcance 30' (Crit 18-20)

Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico/Electrico

En caso de Crítico se cura 18 HP

Características: Fue 18, Con 24, Des 10, Int 18, Sab 10, Car 14

Habilidades: Vigor +20, Atletismo +17, Arcana +17, Intimidar +15  
 Defensas: Engañar 23, Diplomacia 27, Intimidar 25, Percepción 25  
 Dotes: Tradicionalista, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro, En deuda con el Acero  
 Equipo: Arsenal Olvidado, Escudo de Hoplita (Escudo +1CA, del Viajero)  
 Arma: Lanza del Rayo (Brutal 3, Alcance, Gran Calidad, Energizada, Magnum)  
 Arma Natural: Impacto Pesado C.C (Alcance, Brutal 2, Magnum)  
 KOM: +7 (Con), KDM: +4 (Fue), BAB: +13

## Aptitudes Activas

### Estándar

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (13d6+16) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (65). Un TS de de Fortaleza (CD 23) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

Rayo Elemental: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una línea recta desde tu casilla hasta una casilla en rango [Medio], que hace 2d4 de daño de frío por nivel (26d4+9) que poseas a todas las criaturas en el área, dejándolas [Tumbadas] Un TS de Reflejos (CD 23) reduce el daño a la mitad y niega la condición [Tumbado].

Ráfaga<sup>SLA</sup>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire a una criatura en rango [Medio] o a todos los oponentes en rango [Cercano]. Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (29) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda.

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (7) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias.

### Movimiento

Empujón Mental<sup>SU</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 23) niega el efecto.

Barrido Devastador<sup>SU</sup>: Puedes manipular las fuerzas del universo. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento puedes crear una línea de una longitud máxima igual a tu rango [Cercano] (65') desde tu ubicación. Las criaturas ocupando una casilla en la línea se mueven a la casilla al final de la misma.

En ese momento creas una implosión que hace daño igual a dos veces tu nivel (37) a las criaturas que no seas tu y estén en la casilla al final de la misma o adyacente a esta, llevándolos también a esa casilla, dejándolos [Tumbados]. Un TS de Fortaleza (CD 23) reduce el daño a la mitad y niega el [Tumbado] y el movimiento de la implosión.

Escudo Elemental: Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá un punto de daño de energía por nivel que tu poseas (22). La protección dura hasta el fin del [Encuentro].

Ráfaga<sup>SLA</sup>: Como Acción de Movimiento, una vez por [Asalto] puedes disparar pequeña pero poderosa ráfaga de aire a una criatura en rango [Medio] o a todos los oponentes en rango [Cercano]. Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (29) y reduce la velocidad de

movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda.

### Rápida

**Espada de Hielo<sup>SU</sup>:** Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Cuando ganas tu 4to Círculo en esta Senda, la rediseñas como Objeto Mágico Mayor, y a 6to Círculo como Reliquia. Al ser una aptitud Sobrenatural se beneficia de todos los efectos de sus propiedades pese a ser [Arcana].

Cuando la blandas, cuentas como si tuvieras Ataque Base Bueno. Puedes hacerla desaparecer como Acción Gratuita.

**Foco Místico<sup>SU</sup>:** El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Siniestra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida o como parte de una carga, si no está ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra está cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

**Explosión Elemental<sup>SLA</sup>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (13d6+16) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (65). Un TS de de Fortaleza (CD 23) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

### Aptitudes Pasivas

**Presión<sup>SU</sup>:** Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (16) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

**Moldear los Elementos<sup>SLA</sup>:** Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión Elemental y Rayo Elemental) si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto].

**Carne:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (13). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de

morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Empuje Vectorial<sup>su</sup>: Ganas el Modo de Movimiento Vuelo.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +5.

**Tácticas:** El Gigante de la Tormenta confía en sus aptitudes telequineticas y su magia de electricidad y aire aplastar a sus enemigos. Una vez empieza el combate o si sospecha que va a ser atacado activa Presión.

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, esperando canalizar su aptitud sortilega a través de esta. Si puede permitírsele substituye el último de sus ataques por una ráfaga.

**Movimiento:** Una vez tenga activo el Muro Elemental, normalmente usara la accion de movimiento para un Barrido Devastador, usando Vigor como parcial. Si tiene muchos oponentes y la línea no es lo mas eficaz usa Ráfaga.

**Rápida:** Sacar la Lanza del Rayo e imbuirla con una aptitud sortilegas, si carga imbuye la Lanza como parte de la misma y usara explosión elemental como acción rápida. Si ya esta cargada por algun motivo o su enemigo no esta cuerpo a cuerpo también la usará.

## Gigante de Piedra (Nivel 8)



*Los gigantes de piedra son capaces de usar la propia tierra como arma... muy literalmente. Usan rocas como armas contundentes y arrojadizas y tienen una gran afinidad con esta. Estos gigantes están en lo bajo de la jerarquía, solo por encima de los gigantes de las colinas y criaturas tocas como los ogros. No podría importarles menos pues son muy celosos de los extraños y prefieren ser dejados en paz. No les suele gustar ver intrusos en su territorio y aquellos que ignoren sus advertencias podrían acabar sepultados. Es difícil negociar el paso a través de su territorio pero posible si se tiene algo que el gigante podría querer, normalmente trabajos en espacios demasiado reducidos para ellos.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +5

Velocidad: 60' (Ignora Terreno Difícil)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 20

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño: 10

Curación Rápida 8

HP: 144

CA: 24

Fort: +14, Ref: +8, Vol: +7

Atención 21

Ataque: Brutalidad (Cuerpo a cuerpo) +17/+13 (26), alcance 20' (Crit 18-20)

Ignora 4 de RD o Resistencia al Daño Físico.

En un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo que hagas, puedes dejar al oponente [Tumbado]. Un TS de Fortaleza (CD 21) niega la condición [Tumbado].

Produce 8 de Reducción de HP

Agarre Terrestre (A distancia, mediante una pedrada) +18 (31) 180'

Ignora 4 de RD o Resistencia al Daño Físico

Produce 8 de Reducción de HP

Por cada 3 ataques con éxito sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Características: Fue 18, Con 24, Des 12, Int 10, Sab 16, Car 10

Habilidades: Vigor +15, Atletismo +12, Naturaleza +8, Percepción+11

Defensas: Engañar 21, Diplomacia 18, Intimidar 18, Percepción 18

Dotes: En Armas, Casado con el Hierro, Abatir, Aplastamiento

Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Bendición Ancestral (Armadura +3 CA, Impulsora)

Arma: Totém (Arcano, Brutal 3, Magnum)

Arma Natural: Brutalidad C.C (Alcance, Brutal 3, Magnum)

KOM: +7 (Con), KDM: +4 (Fue), BAB: +8

## Aptitudes Activas

### Estándar

Agarre Terrestre<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (29) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

### Movimiento

Onda Sísmicas<sub>u</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (21). Es un efecto de [Suelo], el radio mejora a rango [Cercano] a nivel 10.

### Rápida

## Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (8). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto al Ataque igual a +3.

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

Buscar Cobertura<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

Por Ira<sub>EX</sub>: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

Tácticas: El Gigante de Piedra es un guerrero simple pero efectivo, confiado en su gran resistencia física.

**Estándar:** Normalmente atacara cuerpo a cuerpo a menos que requiera distancia.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento para Onda Sísmica, usando Vigor como parcial.

**Rápida:** Saber Naturaleza y poco más.

## Gigante de Piedra Anciano (Nivel 14)



*Los gigantes de piedra ancianos son los dirigentes de sus tribus, con mayor poder sobre la tierra que sus semejantes. Algunos de ellos son además chamanes aunque todos cumplen ese papel en la tribu.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +10

Velocidad: 75' (Ignora Terreno Difícil, Puede Excavar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 25

Visión en la Oscuridad

Inmunidad a Ligadura, [Paralizado], [Aturdido], [Tumbado] [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado]. No puede ser movido contra su voluntad.

Reducción de Daño: 16

Resistencia al Daño Físico: 14

Curación Rápida 10

HP: 312

CA: 35

Fort: +21, Ref: +14, Vol: +11

## Atención 28

Ataque: Brutalidad (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25 (32), alcance 40' (Crit 18-20) (Alternativamente a Distancia, 60')

Ver Golpe de Granito

Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico.

En un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo que hagas, puedes dejar al oponente [Tumbado]. Un TS de Fortaleza (CD 24) niega la condición [Tumbado]. Recupera 19 HP.

Produce 14 de Reducción de HP

Agarre Terrestre (A distancia) +30 (47) 210'

Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico

Produce 14 de Reducción de HP

En caso de crítico recupera 19 HP.

Por cada 3 ataques con éxito sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Características: Fue 22, Con 26, Des 16, Int 10, Sab 18, Car 10

Habilidades: Vigor +22, Atletismo +20, Naturaleza +14, Percepción+15

Defensas: Engañar 28, Diplomacia 24, Intimidar 24, Percepción 24

Dotes: En Armas, Casado con el Hierro, Abatir, Aplastamiento, En Deuda con el Acero, Carga Ruinosa

Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Armadura de Roble (Armadura +3 CA, Impulsora), Espíritu Defensor (+3 CA, Fortaleza), Bendición de Gaia, Puño de Piedra, Amuleto Escudo (+2 TS Ref)

Arma: Totém (Arcano, Brutal 3, Magnum)

Arma Natural: Brutalidad C.C (Alcance, Brutal 3, Magnum)

KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue), BAB: +14

## Aptitudes Activas

### Estándar

Agarre Terrestre<sup>su</sup>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (46) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

### Movimiento

Onda Sísmicas<sup>su</sup>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área igual a tu rango [Cercano] igual a tu Nivel + KOM (30). Es un efecto de [Suelo].

Camuflaje<sup>ex</sup>: Eres un experto en apartarte del peligro y, una vez por [Turno], como Acción de Movimiento, puedes ocultarte en el entorno, imitando el efecto del conjuro Invisibilidad.

### Rápida

## Aptitudes Pasivas

**Afinidad Terrestre<sup>EX</sup>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Carga Ruinosa:** Cuando uses Carga atraviesas como si nada obstáculos de materiales menos resistentes que el acero de buena calidad como el hierro o la roca (No incluye criaturas ni su equipo), dejando escombros tras de ti. Dejas un agujero tras de ti por el cual las criaturas como tu o mas pequeñas pueden pasar perfectamente.

Ganas el modo de movimiento Excavar.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Golpe de Granito<sup>SU</sup>:** Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

**Flexibilidad:** Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (14). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Buscar Supervivientes<sup>EX</sup>:** Ganas [Resistencia] al daño físico. Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura].

**Gravedad<sup>EX</sup>:** Generas cambios súbitos de gravedad que golpean como si fueran tus puños. Puedes atacar cuerpo a cuerpo en tu rango [Corto] , además, puedes golpear criaturas que estén [Volando] con dichos ataques aunque no estés [Volando], además, dichas criaturas pierden la condición [Volando] al ser golpeadas por ti.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Atacante:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto al Ataque igual a +5.

**Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

**Buscar Cobertura<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Por Ira<sup>EX</sup>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Bendición de Gaia:** Ganas [Inmunidad] a la condición [Tumbado]. Cuando vayas a ser movido por una Acción Ofensiva puedes elegir no moverte del sitio.

**Puño de Piedra:** Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (28) a dos oponentes en 80'.

**Tácticas:** El Gigante de Piedra es un guerrero simple pero efectivo, confiado en su gran resistencia física. Si espera un ataque esperará invisible.

**Estándar:** Normalmente atacara cuerpo a cuerpo a menos que requiera distancia.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento para Onda Sísmica, usando Vigor como parcial. Tambien puede hacerse invisible si la situación lo requiere.

**Rápida:** Saber Naturaleza cuando no usa Puño de Piedra.

## Gigante Sobrenatural (Nivel 15)



*Los gigantes sobrenaturales son pragmáticos y los poderosos herederos del conocimiento arcano. Descendientes de un gran poder pasan incontables años reuniendo poder arcano. Son egoístas y crueles, pero lo suficientemente astutos para negociar cuando deben y evitar las luchas innecesarias que los distraerían de sus estudios. Odian a los gigantes de las tormentas aunque están demasiado ocupados en su búsqueda de poder como para perder el tiempo luchando contra ellos.*

Rápida: Secretos Arcanos

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Mago Verdadero

Iniciativa: +0

Velocidad: 80' (Puede Volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 25

Visión en la Oscuridad

Inmunidad a [Paralizado], [Aturdido], [Tumbado] [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

No puede ser movido contra su voluntad.

Reducción de Daño: 8  
 Sufre 5 menos de Reducción de HP  
 Curación Rápida 4  
 Sentido de la Vibración 40'

HP: 333  
 CA: 36  
 Fort: +22, Ref: +14, Vol: +12  
 Atención 25

Ataque: Arma Convocada (Cuerpo a cuerpo) +31/+26/+26 (30), alcance 45' (55' con Majestad) (Crit 18-20)  
 Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico.  
 Produce 15 de Reducción de HP  
 Con un golpe crítico recupera 20 HP.

Características: Fue 22, Con 26, Des 10, Int 18, Sab 10, Car 18  
 Habilidades: Vigor +23, Atletismo +21, Arcano +19, Intimidar +19  
 Defensas: Engañar 25, Diplomacia 29, Intimidar 29, Percepción 29  
 Dotes: En Armas, Casado con el Hierro, La Tierra Cruje, El cielo se vacía, En Deuda con el Acero, En la Brecha, Grito de la Muerte  
 Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Armadura Negra (Armadura +3 CA, Impulsora), Espiritu Defensor (+3 CA, Fortaleza), Bastión, Amuleto Escudo (+2 TS Ref), Alas de Fe (En forma de alas de fuerza)  
 Arma: Totém (Arcano, Brutal 3, Magnum)  
 Arma Natural: Arma Convocada C.C (Alcance, Brutal 3, Magnum)  
 KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue), BAB: +14

### Aptitudes Activas

#### Estándar

En la Brecha: Como Acción Estándar, puedes [Teletransportarte] con otro aliado en rango [Cercano] dentro de tu rango [Cercano] (60') en cualquier dirección desde tu posición actual. Si esto sitúa a un oponente dentro de tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y/o el de tu aliado, podéis realizar un solo ataque cuerpo a cuerpo contra él.

Sombras Hambrientas<sup>SSLA</sup>: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 15' desde una casilla en rango [Medio] (250', 270' con Fuerza Goética), haciendo daño igual a tu KOM (18) e infligiendo un penalizador de -1 al Ataque, Reflejos y Fortaleza a cada oponente en el radio y un penalizador a la velocidad de movimiento igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos]. Es un efecto de Evocación.

Paso Tartamudo: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 30' originada en una casilla en rango [Corto] (60', 65' con Fuerza Goética) que inflige la condición de [Realentizado] sobre todas las criaturas en el área excepto tu si no superan un TS de Voluntad (CD 25, 26 con Fuerza Goética) durante 3 [Asaltos]. Es un efecto de [Ligadura] y Evocación.

Rompeconjuros: Como Acción Estándar, puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortílega que tenga una duración y sea de Círculo menor que tu mayor Secreto Arcano y que tenga como origen u objetivo una casilla o criatura en rango [Medio]. Es un efecto de [Disipación].

Retejer: Como Acción Estándar, puedes restaurar un efecto finalizado por un efecto de [Disipación] en los últimos dos [Asaltos] que estuviera afectando o tuviera como origen una casilla o criatura en rango [Medio].

**Revelación:** Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de radio 30' originada en una casilla en rango [Cercano]. Este dura dos [Asaltos]. Mientras estén en esta, son [Reveladas] y si son [Invisibles] son tratadas como si no lo estuvieran. Es un efecto de Adivinación.

**Zarillos Oscuros:** Como Acción Estándar, puedes usar *Muro de Espinas*, como el conjuro.

**Golpe Gravitacional** SLA: Eres capaz de convocar la fuerza de la misma tierra. Como Acción Estándar, puedes crear un radio de 15' centrado en una casilla en rango [Cercano] que dura por dos [Asaltos]. Cada criatura sufre un penalizador de -2 al Ataque, CA y Habilidades Físicas mientras este en la emanación. Cuando una criatura en el área usa una Acción para lanzar un conjuro debe realizar un TS de Voluntad (CD 25, 26 con Fuerza Goética) o perder la acción, si pasa un TS no debe salvar de nuevo ese [Asalto]. Cada [Asalto], al final del turno, esta aptitud hace 45 de daño. Es un efecto de [Ligadura] y Transmutación.

### Movimiento

**El Cielo se vacía:** Ganas la capacidad de [Teletransportarte] 75' como Acción de Movimiento dos veces por [Encuentro]. Como Acción Rápida, al [Teletransportarte] puedes crear una línea de hasta 75' desde tu casilla de origen hacia tu casilla de destino, que hace 30 de daño de [Electricidad] a todas las criaturas en la línea.

**Grito de la Muerte:** Una vez por [Encuentro], como Acción de Movimiento, inmediatamente tras usar un efecto de [Disipación] puedes emitir un grito casi inaudible pero que desgarrar la realidad contra una criatura en rango [Medio] o el del efecto, el que sea mas largo. Escoge dos de los siguientes: Ataque, Habilidades, Salvaciones de Fortaleza, Salvaciones de Reflejos, Salvaciones de Voluntad y CA. Por dos [Asaltos] los bonificadores a dichas tiradas o estadísticas procedentes de las Sendas de la criatura son reducidos a la mitad.

### Rápida

Puedes usar Sombras Hambrientas, Paso Tartamudo, Rompeconjuros, Retejer, Revelación, Zarillos Oscuros y Golpe Gravitacional.

**Eternidad**EX: Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

### Aptitudes Pasivas

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Flexibilidad:** Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Implacable** EX: La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (15). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable** EX: Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Atacante:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto al Ataque igual a +5.

**Bastión:** Ganas [Inmunitad] a la condición [Tumbado]. Cuando vayas a ser movido por una Acción Ofensiva puedes elegir no moverte del sitio.

### Otros (TAM=Int)

**Realeza<sub>EX</sub>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a -5 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado.

Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (19), siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Fuerza Goetica<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanas<sub>SU</sub>:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sub>SU</sub>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

**Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 5 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos después de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (33) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener un 5 Runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 23) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener un Símbolo activo por Círculo en Verdadero Mago y no mas de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

**Severidad<sup>su</sup>:** Al inicio de cada [Escena] elige una de las siguientes opciones, lo que te permitirá usar esa Aptitud durante la [Escena].

**Círculo del Eter:** Ligas magia a objetos físicos, al inicio de la [Escena] ganas dos consumibles: Anillo Oxidado y Lustre de Armadura. Si no han sido usadas al final de la [Escena] se deshacen en polvo.

**Ligadura de los Siete:** Una vez por [Escena], despues de no gastar acciones por 5 minutos, puedes crear una emanación con el radio de tu rango [Cercano] originado en una casilla adyacente a ti. Si creas una nueva la antigua desaparece.

Como Acción Estándar puedes activar la emanación. Las criaturas en el área no pueden ser afectadas por efectos de [Teletransporte] (si bien las acciones destinadas a ello se pierden igualmente). Los oponentes en el área quedan [Realentizados] a menos que pasen un TS de Voluntad, en cuyo caso quedan [Enmarañados]. Una vez activada, la emanación desaparece en diez [Asaltos].

**Tácticas:** El Gigante Sobrenatural es además de un fuerte guerrero un hechicero astuto. Suele usar la bendición de la espada sobre si mismo para descargarla cuando entre cuerpo a cuerpo. Tambien se lanza Fuerza Goética para sus aptitudes sortílegas. Siempre tiene una runa de superchería y majestad sobre si mismo.

**Estándar:** Normalmente atacara cuerpo a cuerpo a menos que quiera usar una aptitud sortílega como estándar. Si tiene muchos aliados usara En la Brecha.

**Movimiento:** Se pone a la defensiva si no usa El cielo se vacía o Grito de la Muerte.

**Rápida:** Usa sus aptitudes sortílegas para perjudicar a sus oponentes, Rompeconjurios para disipar efectos, retejer si es disipado, Sombras Hambrientas si simplemente busca daño, Golpe Gravitacional cuando se acerque. Tambien puede renovarse algun esplendor con Eternidad si es preciso.

## Geriviar (Nivel 19)



*Estos colosos son maquinas de guerra vivientes hechas para bombardear castillos con sus armas naturales. Su metabolismo genera poderosos explosivos que dispara desde la distancia. A diferencia de lo que su tamaño indica es temiblemente rápido.*

Rápida: Behemoth

Media: Demoledor

Lenta: Ancestros

Iniciativa: +9 (Multiplica resultado x2)

Velocidad: 85'

Tamaño: [Enorme] 20'x20'

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 24

Inmunidad a Maltratado, daño de caída, [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Reducción de Daño: 7

Resistencia al Daño Físico: 19 (38 si no pueden volar)

Resistencia al Daño Mágico y de Energía: 9 (19 si no pueden volar)

Sufre 5 menos de Reducción de HP

Vision en la Oscuridad

Curación Rápida 40

HP: 380

CA: 43

Fort: +23, Ref: +18, Vol: +19

Atención 34

Ataque: Puños (Cuerpo a cuerpo) +32/+27/+27/+27 (1d6+38), alcance 65' (Crit 16-20)  
Cualquier criatura que golpee por primera vez en un [Asalto] con una de tus armas naturales queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 28)

Cura 24 en golpe crítico.

Puede atacar a voladores cuerpo a cuerpo

Ignora 6 de Resistencia a al daño físico o RD

Dos veces por [Asalto], puede sañadir el descriptor [Salva] a un ataque con esta arma que se aplica a todos los oponentes de un cono de 60' originado en ti.

Explosivos (A distancia) +36/+31/+31/+31 (19d4+18 [Electrico]) 105'(Crit 16-20)

Si no pasa un TS de Reflejos (CD 30) queda [Quemandose]

Ignora 6 de Resistencia a la Electricidad

Cura 24 en golpe crítico.

Características: Fue 16, Con 24, Des 10, Int 28, Sab 20, Car 10

Habilidades: Vigor +26, Atletismo +25, Ingenieria +28, Pecepción +24, Atletismo +19

Defensas: Engañar 34, Diplomacia 38, Intimidar 29, Percepción 29

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Experto en Explosivos, Precisión Arcántrica, En Deuda con el Acero, Especialización en Daño, En Mithril Renacido, Bomba Cluster, (No puedes Pasar!)

Equipo: Anillo de Obsidiana, Ankh Negra, Foso sin Fin, Estela Rota, Pequeño Totem, Táctica de Hierro, Arsenal Abandonado, Perla de Preocupación, Espinas (+3 Desvío CA, Vigilante), Coraza Natural (+4 CA, Fortaleza), Confines de Mercurio

Arma Natural: Puños C.C (Traumante, Brutal 3, Onda de Choque), Instinto (Brutal, Reactivo, Guardián)

KOM: +9 (Int), KDM: +7 (Con), BAB: +19

## Aptitudes Activas

### Estándar

Altamente Explosivo<sub>EX</sub>: Puedes generar una comba altamente volátil. Dos veces por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes afectar un área de 30' de radio en rango [Cercano] que hace 1d6 de daño por nivel más tu KOM (19d6+9) a todas las criaturas en el área y las empuja a la casilla mas cercana fuera del área, dejándolos [Derribados] además de [Atontados] por un [Asalto]. Un TS de Reflejos con éxito (CD30) niega la condición [Atontado] y reduce el daño a la mitad.

Cetro de Zapador<sub>SEX</sub>: Puedes generar bomabs que dañan el tejido mágico. Dos veces por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un radio de 30' en rango [Corto] que puede, o bien eliminar dos efectos con duración generados en el área (o por alguien en el área) por Conjuros o Aptitudes Sortílegas de 5to Círculo o inferior, o uno solo de 7mo Círculo de Inferior. Es un efecto de [Disipación].

Vigilante: Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano].

Bomba Racimo<sub>EX</sub>: Cuantos más explosivos puedas juntar en un mismo sitio, mejor. Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes detonar una bomba rácimo en una casilla a rango [Cercano], creando un radio de 30' desde esa casilla, escoge 3 efectos de los siguientes:

Vitriol: Las criaturas en el área toman daño de Fuego igual a 1d4 por nivel más tu KOM (19d4+9). Si no pasan un TS de Reflejos (CD 30) pasan a estar [Quemandose].

**Destello:** Las criaturas en el área quedan [Cegadas] y [Ensondecidas] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejo (CD 30) niega el efecto.

**Enmarañar:** Las criaturas en el área quedan [Enmarañados] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejos (CD 30) con éxito niega el efecto.

**Explosión:** Las criaturas en el área reciben 1d6 puntos de daño por nivel, más tu KOM (19d6+9), y son empujados a la casilla más cercana fuera del área, quedando [Tumbados] además de [Atontados] por un [Asalto]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 30) reduce el daño a la mitad y niega la condición de [Atontado].

**Disipar:** O bien eliminas dos efectos con duración generados en el área (o por alguien en el área) por Conjuros o Aptitudes Sortílegas de 5to Círculo o inferior, o uno solo de 7mo Círculo de Inferior. Es un efecto de [Disipación].

(Ejemplos de bombas)

- (Vitriol+Explosión+Destello)
- (Vitriol+Explosión+Disipar)

### Movimiento

**Huele a Victoria<sup>EX</sup>:** EL geriviar genera explosivos naturales en su cuerpo, y es capaz de usarlos como arma. Como Acción Rápida o de Movimiento, puedes mezclar químicos peligrosos en un vial, la mezcla dura un [Asalto], tras el cual queda inerte.

Estos viales pueden ser lanzados como Ataques en una Acción de Ataque y puedes lanzar tantos como tengas disponibles como Ataque a Distancia en rango [Corto] (105'). El objetivo toma daño de Fuego igual a 1d4 por nivel más tu KOM. Este queda [Quemándose] si falla una tirada de Reflejos (CD 30).

### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 28). Este es un efecto de [Suelo]. Al llegar al 5to Círculo deja de ser un efecto de [Suelo] y las criaturas que queden [Tumbadas] quedan además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

### Huele a Victoria

**Bendición Ancestral<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes repetir un TS fallado.

**Rey de los Monstruos EX:** Cualquier criatura que golpees por primera vez en un [Asalto] con una de tus armas naturales en ese [Asalto] queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 28). Adicionalmente, Una vez por [Asalto] y hasta dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento puedes hacer tres veces tu nivel (57) en daño a todos los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], a dos veces tu nivel (38) a los oponentes en tu rango [Cercano] y daño igual a tu nivel (19) en rango [Mediano] (360'). Este daño no es acumulativo, las criaturas dañadas por esta aptitud quedan [Tumbadas]

**No Puedes Pasar:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes duplicar tu rango [Cuerpo a Cuerpo] por dos [Asaltos]. Puedes crear una emanación centrada en ti y de radio igual a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Es un efecto de [Ligadura] que se mueve contigo y dura dos [Asaltos]. Cada oponente, la primera vez en un [Asalto] que entre o salga de una casilla del área debe dejar de moverse si no pasa un TS de Reflejos (CD 28), aunque tenga éxito sufre un penalizador a su Velocidad de Movimiento igual a la mitad de la misma para ese movimiento.

### Parcial (Movimiento)

Rey de los Monstruos o Pisotón

**Detonación Cegadora<sub>EX</sub>:** Una vez por [Asalto], como parte de una Acción de Movimiento, puede generar petardos especiales, que dura un [Asalto] antes de que sus componentes volátiles queden inutilizados. Puede usarse de dos maneras

**Granada Cegadora:** Substituyendo un Ataque a Distancia, puedes tirar el petardo a una casilla en rango [Corto] (105'), que crea un área de 10' de radio desde esa casilla. Todas las criaturas en el área quedan [Cegadas] y [Ensondecidas] por dos [Asaltos] si no pasa un TS de Reflejos (CD 30).

**Proyectil Cegador:** Puedes mezclar el petardo con un arma de ataque a distancia, incluyendo los de Huelo a Victoria. Si tienes éxito en la tirada de Ataque la criatura queda [Cegada] o [Ensondecida] por un [Asalto]. Un TS de Fortaleza (CD 30) niega ambas condiciones.

### Gratis

**Mostrarlo al Mundo<sub>EX</sub>:** El Geriviar es la maquina de asedio definitiva. Una vez por [Encuentro], como Ataque a Distancia, puedes lanzar una bomba más allá de los sueños mas salvajes los mejores alquimistas a una casilla en rango [Corto] (105'). La bomba detona en un radio de 60' desde esa casilla, haciendo 4 de daño por nivel (76) a todos los oponentes en el área. Un TS de Reflejos (CD 30) reduce el daño a la mitad.

Adicionalmente, esta explosión deja una nube de escombros llameates que duran 3 [Asaltos] y cada [Asalto] hacen 2 puntos de daño por nivel de personaje (38) que poseas a cualquier criatura que entre en el área o empiece su turno en dicha aura.

**Bomba Pegadiza<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro] por cada 4 niveles de personaje, sin gastar acción, puedes añadir una mezcla pegadiza a una de tus bombas. La próxima vez que golpees a una criatura con un dicha arma antes del inicio de tu próximo turno, todas las criaturas a 20' pies de ti quedan [Enmarañados] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 30) niega este efecto.

**Bomba Cluster:** Una vez por [Asalto], cuando crees una emanación que haga daño , puedes crear hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original. Ninguna de estas puede solaparse entre si ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto y duración que el efecto original. Si la emanación se mueve, las emanaciones secundarias se mueven con ella, quedando en la misma posición relativa. A nivel 12, puedes crear hasta 4 emanaciones.

### Aptitudes Pasivas

**Confines de Mercurio:** Se multiplica por dos el resultado de tu Iniciativa y nunca provocas Ataques de Oportunidad.

**Precisión Arcántrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Terror EX:** Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben 28 de daño y quedan [Derribados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 28).

**Piel de Acero EX:** Ganas [Resistencia Menor] al daño mágico y al daño de energía e [Inmunidad] a [Maltratado]. Ganas [Resistencia] al daño físico y [Curación Rápida] igual a dos veces tu Nivel.

**Difícil de Romper<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Presteza<sub>EX</sub>:** Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Puedes actuar en un [Asalto] sorpresa aunque seas tu el sorprendido. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno.

**Linage<sub>EX</sub>:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 19 puntos de vida extra. Añades la mitad de tu nivel, 9, a tus tiradas de iniciativa.

**Tácticas:** El Geriviar es una maquina de asedio natural, adepta a distancia y peligrosa en el cuerpo a cuerpo. Para sacar el máximo beneficio de Terror se mueve dos pasos de 5'.

Usa de forma gratuita Vigor cada turno.

**Estándar:** Normalmente atacara cuerpo a cuerpo a menos que quiera usar un explosivo especial. Substituirá uno o más de esos ataques con Huele a Victoria o Mostrarlo al Mundo siempre que pueda ya que no provoca ataques de oportunidad.

**Movimiento:** Usa Huele a Victoria para fabricar explosivos. Como parcial usa una de sus aptitudes, normalmente pisotón o detonación cegadora.

**Rápida:** Usa Pisotón a menos que use Rey de los Monstruos. Usa No puedes Pasar! Si tiene muchos enemigos en su cuerpo a cuerpo.

## Gólem de Adamantita (Nivel 19)



*Estas maquinas son los guardianes definitivos, armados con poderosa resistencia mágica y capacidades defensivas. Tienen un espíritu de tierra ligado, lo que les da poderes similares a los elementales de tierra.*

**Rápida:** Disciplina del Dragón

**Media:** Constructo

**Lenta:** Elemental de Tierra

**FBI:** Bruto Absoluto

**Iniciativa:** +4

Velocidad: 120'  
Tamaño: [Grande]

Tipo:[Constructo] [Primordial]  
CD de Maniobras de Combate: 26  
Inmune: Afectado, Nauseado, Inconsciente, Moribundo, Asfixia, Exhausto, Miedo, Sangrado, Tumbado, Figmentos, Ligadura, Enajenadores, drenaje de energía, Aturdido, Realentizado, vulnerabilidad y efectos negativos  
Sufre 5 puntos menos de Reducción de HP  
Vision en la Oscuridad  
Sentido de la Vibración 70'  
Vista Ciega 35'  
Resistente Magia/Energía/Fisico: 19  
Reducción de Daño: 16  
Curación Rápida 50

HP: 415 (Muere a -26 HP y no queda inconsciente, ver Imparable)  
CA: 38  
Fort: +23, Ref: +11, Vol: +18  
+2 contra maniobras de combate  
Atención 34

Ataque: Puño de golem (Cuerpo a cuerpo) +36/+31/+31/+31 (Daño 34), alcance 35'  
(70' con Gravedad) (Crit 16-20)  
(Tras un golpe crítico recuperas 23 HP), ver Golpe de Granito  
Agarre Terrestre (A distancia) +36 (Daño 63), alcance 260'

Características: Fue 22, Con 26, Des 18, Int 10, Sab 22, Car 8  
Habilidades: Vigor +27, Atletismo +25, Arcana +19, Ingeniería +19, Pecepción +25  
Defensas: Engañar 35, Diplomacia 29, Intimidar Inmune, Percepción 29  
Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcántrica, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, En Armas, En deuda con el Acero, En Mithril renacido, Viento Dispersante  
Equipo: Coraza de Roca (+3 CA), Nucleo Arcano (Arcano, Brutal 3), Cinturón de Troll Natural: Puño del Golem C.C (Alcance, Brutal 3, +2 ataque)  
KOM: +6 (Fue), KDM: +8 (Con), BAB: +19

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sup>SU</sup>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (63) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

Pozo de Gravedad<sup>SU</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación en tu Rango [Cercano] que atrae a todos los oponentes a casillas adyacentes a la duta o tan cerca como puedan si esas casillas están ocupadas. Si lo haces, puedes, como efecto de [Suelo] crear una emanación que hace daño igual a tu Nivel+KOM (44) a los oponentes en rango [Corto] pero no adyacentes y el doble de tu nivel (76) a oponentes adyacentes a ti.

#### Movimiento

**Onda Sísmica<sub>SU</sub>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (44). Es un efecto de [Suelo].

**Gran Final:** Tres veces por [Encuentro], como acción de movimiento, puedes preparar el Gran Final, el próximo ataque con éxito inflige 4 puntos de daño adicionales por nivel (76) como bonificador de Furia e inflige la condición [Maltratado] hasta el fin del [Encuentro] y la condición [Realentizado] por dos [Asaltos]. Un TS de Fortaleza con éxito (CD 24) reduce el daño adicional a la mitad y niega la condición [Ralentizado]. Es un efecto de [Muerte].

### **Rápida**

**Estable<sub>EX</sub>:** Ganas [Inmunidad] a la condición [Derribado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

**Ataque Cargado:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes cargar energía. Cuando haces eso ganas un bonificador al daño de tus acciones ofensivas y ataques igual a tu KOM (6) durante un [Asalto]. Además, en ese [Asalto] también ignoras un punto de [Reducción de Daño] (8) y dos puntos [Resistencia] por cada dos niveles que poseas (16), y tu primer ataque inflige la condición [Quemándose] o [Sangrando], a tu elección.

**Escamas de Gema<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes endurecer tu piel para absorber efectos devastadores. Hasta el fin de tu próximo turno, ganas [Inmunidad] a [Afectado], [Nauseado], [Atontado] y [Aturdido].

### **Aptitudes Pasivas**

**Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Golpe de Granito<sub>SU</sub>:** Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (19). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Aguante Mecánico<sub>EX</sub>:** Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

**Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor:** Ganas un +7 al daño y aumentas en 35' tu Velocidad. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**En Deuda con el Acero:** Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 1 HP por Nivel.

**Resistencia:** Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Corazón de Jade<sub>EX</sub>:** Absorbes energías oscuras y negativas sin efectos. Ganas [Inmunidad] a [Drenaje de Energía], [Vulnerabilidad] y efectos [Negativos].

**Estabilizadores:** Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Inquebrantable EX:** Ganas [Inmunidades] a [Aturdido] y [Realentizado].

**Alma Adamantina<sub>EX</sub>:** Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

**Mente de Obsidiana<sub>EX</sub>:** Los Golems son guardianes y nunca huyen. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

**Magia de Reparación:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu Nivel+KDM (23).

**Sol Cuidadoso:** Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura].

**Lógica Precisa:** Ganas [Inmunidad] a los efectos [Enajenadores].

**Viento Dispersante:** Dos veces por [Encuentro], cuando golpeas a un oponente con un ataque puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortillega de cualquier Círculo que tenga duración y se origine en tu oponente o lo tenga como objetivo. Es un efecto de [Disipación] de 7mo Círculo.

**Atacante:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 7

**Gravedad<sub>EX</sub>:** Generas cambios súbitos de gravedad que golpean como si fueran tus puños. Puedes atacar cuerpo a cuerpo en tu rango [Corto] , además, puedes golpear criaturas que estén [Volando] con dichos ataques aunque no estés [Volando], además, dichas criaturas pierden la condición [Volando] al ser golpeadas por ti.

**Sensores:** Tus sensores avanzados penetran ilusiones que engañarían a criaturas orgánicas. Eres inmune a [Figmentos], tienes [Sentido de la Vibración] en rango [Cercano] y [Vista Ciega] en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imparable EX:** Ganas [Inmunidad] a [Inconsciente] y [Moribundo], aunque todavía mueres a – (Constitución) HP. Adicionalmente, cada vez que golpees a un oponente puedes dar un paso de 5' en cualquier dirección.

**Tácticas:** El gólem es un guardián, intentara permanecer vivo y destruir a sus enemigos, rara vez abandonando el área de que protege

**Estándar:** Ataque completo o agarre terrestre si el objetivo esta lejos, usa Pozo de Gravedad si puede atraer muchos oponentes.

**Movimiento:** Onda sísmica, normalmente usando Vigor como parcial. Si lo ve oportuno usa Gran Final.

**Rápida:** Quedar Cubierto mediante Estable o usar Golpe cargado. También puede usar Escamas de Gemas si cree que puede ser Atontado.

## Gólem de Arcilla (Nivel 9)



*Estas maquinas son guardianes eficientes, armados con poderosa resistencia mágica y capacidades defensivas. Tienen un espíritu de tierra ligado, lo que les da poderes similares a los elementales de tierra.*

Rápida: Disciplina del Dragón

Media: Constructo

Lenta: Elemental de Tierra

FBI: Bruto Absoluto

Iniciativa: +3

Velocidad: 75'

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Constructo] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 18

Inmune: Afectado, Exhausto, Miedo, Sangrado, Tumbado, Figmentos

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 55'

Vista Ciega 15'

Resistente Magia/Energía: 9

Reducción de Daño: 9

Curación Rápida 11

HP: 160

CA: 27

Fort: +14, Ref: +7, Vol: +10

+2 contra maniobras de combate

Atención 21

Ataque: Puño de golem (Cuerpo a cuerpo) +15/+10 (Daño 18), alcance 20' (Crit 18-20)

Agarre Terrestre (A distancia) +15 (Daño 32), alcance 190'

Características: Fue 18, Con 16, Des 22, Int 10, Sab 14, Car 8

Habilidades: Vigor +15, Atletismo +13, Arcana +9, Ingeniería +9, Percepción +8  
 Defensas: Engañar 21, Diplomacia 19, Intimidar Inmune, Percepción 18  
 Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcántrica, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, En Armas  
 Equipo: Coraza de Arcilla (+3 CA), Nucleo Arcano (Arcano, Brutal 3)  
 Natural: Puño del Golem C.C (Alcance, Brutal 2)  
 KOM: +4 (Fue), KDM: +6 (Con), BAB: +9

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>SU</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (32) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

##### Movimiento

Onda Sísmicas<sub>SU</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (23). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

Estable<sub>EX</sub>: Ganas [Inmunidad] a la condición [Derribado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (9). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Aguante Mecánico<sub>EX</sub>: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor: Ganas un +3 al daño y aumentas en 15' tu Velocidad. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Resistencia: Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

Alma Adamantina<sub>EX</sub>: Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

Mente de Obsidiana<sub>EX</sub>: Los Golems son guardianes y nunca huyen. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Magia de Reparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM (6).

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 3

Sensores: Tus sensores avanzados penetran ilusiones que engañarían a criaturas orgánicas. Eres inmune a [Figmentos], tienes [Sentido de la Vibración] en rango [Cercano] y [Vista Ciega] en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Tácticas:** El gólem es un guardián, intentara permanecer vivo y destruir a sus enemigos, rara vez abandonando el área de que protege

**Estándar:** Ataque completo o agarre terrestre si el objetivo esta lejos

**Movimiento:** Onda sísmica, normalmente usando Vigor como parcial.

**Rápida:** Quedar Cubierto mediante Estable

## Gólem de Hierro (Nivel 13)



*Estas maquinas son guardianes poderosos, armados con poderosa resistencia mágica y capacidades defensivas. Tienen un espíritu de tierra ligado, lo que les da poderes similares a los elementales de tierra.*

Rápida: Disciplina del Dragón

Media: Constructo

Lenta: Elemental de Tierra

FBI: Bruto Absoluto

Iniciativa: +3

Velocidad: 95'

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Constructo] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 21

Immune: Afectado, Exhausto, Miedo, Nauseado, Asfixia, Sangrado, Tumbado, Figmentos, Ligadura, Enajenadores  
 Vision en la Oscuridad  
 Sentido de la Vibración 55'  
 Vista Ciega 30'  
 Resistente Magia/Energía/Físico: 13  
 Reducción de Daño: 14  
 Curación Rápida 25

HP: 275  
 CA: 31  
 Fort: +18, Ref: +7, Vol: +12  
 +2 contra maniobras de combate  
 Atención 27

Ataque: Puño de golem (Cuerpo a cuerpo) +26/+21/+21 (Daño 24), alcance 30' (55' con Gravedad) (Crit 18-20)  
 (Tras un golpe crítico recuperas 20 HP)  
 Agarre Terrestre (A distancia) +26 (Daño 44), alcance 230'

Características: Fue 18, Con 24, Des 16, Int 10, Sab 18, Car 8  
 Habilidades: Vigor +20, Atletismo +17, Arcana +13, Ingeniería +13, Percepción +17  
 Defensas: Engañar 27, Diplomacia 23, Intimidar Immune, Percepción 23  
 Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcántrica, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, En Armas, En deuda con el Acero  
 Equipo: Coraza de Roca (+3 CA), Nucleo Arcano (Arcano, Brutal 3)  
 Natural: Puño del Golem C.C (Alcance, Brutal 3, +2 ataque)  
 KOM: +4 (Fue), KDM: +7 (Con), BAB: +13

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (44) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.  
 Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

##### Movimiento

Onda Sísmicas<sub>su</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (31). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

Estable<sub>ex</sub>: Ganas [Inmunidad] a la condición [Derribado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>ex</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (13). Una

vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Aguante MecánicoEX: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor: Ganas un +5 al daño y aumentas en 25' tu Velocidad. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

En Deuda con el Acero: Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 1 HP por Nivel.

Resistencia: Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

Estabilizadores: Ganas [Resistencia] al daño físico.

Alma AdamantinaEX: Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

Mente de ObsidianaEX: Los Golems son guardianes y nunca huyen. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Magia de Reparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu Nivel+KDM (20).

Sol Cuidadoso: Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura].

Lógica Precisa: Ganas [Inmunidad] a los efectos [Enajenadores].

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 5

GravedadEX: Generas cambios súbitos de gravedad que golpean como si fueran tus puños. Puedes atacar cuerpo a cuerpo en tu rango [Corto] , además, puedes golpear criaturas que estén [Volando] con dichos ataques aunque no estés [Volando], además, dichas criaturas pierden la condición [Volando] al ser golpeadas por ti.

Sensores: Tus sensores avanzados penetran ilusiones que engañarían a criaturas orgánicas. Eres inmune a [Figmentos], tienes [Sentido de la Vibración] en rango [Cercano] y [Vista Ciega] en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Tácticas:** El gólem es un guardián, intentara permanecer vivo y destruir a sus enemigos, rara vez abandonando el área de que protege

**Estándar:** Ataque completo o agarre terrestre si el objetivo esta lejos  
**Movimiento:** Onda sísmica, normalmente usando Vigor como parcial.  
**Rápida:** Quedar Cubierto mediante Estable

## Gólem de Mithril (Nivel 16)



*Estas maquinas son guardianes casi perfectos, armados con poderosa resistencia mágica y capacidades defensivas. Tienen un espíritu de tierra ligado, lo que les da poderes similares a los elementales de tierra.*

Rápida: Disciplina del Dragón

Media: Constructo

Lenta: Elemental de Tierra

FBI: Bruto Absoluto

Iniciativa: +4

Velocidad: 110'

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Constructo] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 24

Inmune: Afectado, Exhausto, Nauseado, Asfixia, Miedo, Sangrado, Tumbado, Fíngulos, Ligadura, Enajenadores, drenaje de energía, Aturdido, Realentizado, vulnerabilidad y efectos negativos

Sufre 5 puntos menos de Reducción de HP

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 65'

Vista Ciega 35'

Resistente Magia/Energía/Físico: 16

Reducción de Daño: 14

Curación Rápida 28

HP: 335

CA: 34

Fort: +20, Ref: +10, Vol: +15

+2 contra maniobras de combate  
Atención 31

Ataque: Puño de golem (Cuerpo a cuerpo) +31/+26/+26/+26 (Daño 29), alcance 35' (65' con Gravedad) (Crit 16-20)

(Tras un golpe crítico recuperas 23 HP), ver Golpe de Granito

Agarre Terrestre (A distancia) +31 (Daño 54), alcance 260'

Características: Fue 20, Con 24, Des 18, Int 10, Sab 20, Car 8

Habilidades: Vigor +23, Atletismo +21, Arcana +16, Ingeniería +16, Percepción +21

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 26, Intimidar Inmune, Percepción 26

Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcántrica, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, En Armas, En deuda con el Acero, En Mithril renacido

Equipo: Coraza de Roca (+3 CA), Nucleo Arcano (Arcano, Brutal 3)

Natural: Puño del Golem C.C (Alcance, Brutal 3, +2 ataque)

KOM: +5 (Fue), KDM: +7 (Con), BAB: +16

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (54) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

##### Movimiento

Onda Sísmica<sub>su</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (38). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

Estable<sub>ex</sub>: Ganas [Inmunidad] a la condición [Derribado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

Ataque Cargado: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes cargar energía. Cuando haces eso ganas un bonificador al daño de tus acciones ofensivas y ataques igual a tu KOM (5) durante un [Asalto]. Además, en ese [Asalto] también ignoras un punto de [Reducción de Daño] (8) y dos puntos [Resistencia] por cada dos niveles que poseas (16), y tu primer ataque inflige la condición [Quemandose] o [Sangrando], a tu elección.

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>ex</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

Golpe de Granito<sub>su</sub>: Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (16). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresara contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Aguante Mecánico<sup>EX</sup>: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor: Ganas un +6 al daño y aumentas en 30' tu Velocidad. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

En Deuda con el Acero: Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 1 HP por Nivel.

Resistencia: Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

Corazón de Jade<sup>EX</sup>: Absorbes energías oscuras y negativas sin efectos. Ganas [Inmunidad] a [Drenaje de Energía], [Vulnerabilidad] y efectos [Negativos].

Estabilizadores: Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Inquebrantable EX:** Ganas [Inmunidades] a [Aturdido] y [Realentizado].

Alma Adamantina<sup>EX</sup>: Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

Mente de Obsidiana<sup>EX</sup>: Los Golems son guardianes y nunca huyen. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Magia de Reparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu Nivel+KDM (23).

Sol Cuidadoso: Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura].

Lógica Precisa: Ganas [Inmunidad] a los efectos [Enajenadores].

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 6

Gravedad<sup>EX</sup>: Generas cambios súbitos de gravedad que golpean como si fueran tus puños. Puedes atacar cuerpo a cuerpo en tu rango [Corto], además, puedes golpear criaturas que estén [Volando] con dichos ataques aunque no estés [Volando], además, dichas criaturas pierden la condición [Volando] al ser golpeadas por ti.

Sensores: Tus sensores avanzados penetran ilusiones que engañarían a criaturas orgánicas. Eres inmune a [Figmentos], tienes [Sentido de la Vibración] en rango [Cercano] y [Vista Ciega] en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Tácticas:** El gólem es un guardián, intentara permanecer vivo y destruir a sus enemigos, rara vez abandonando el área de que protege

**Estándar:** Ataque completo o agarre terrestre si el objetivo esta lejos

**Movimiento:** Onda sísmica, normalmente usando Vigor como parcial.

**Rápida:** Quedar Cubierto mediante Estable o usar Golpe cargado.

## Gólem de Piedra (Nivel 11)



*Estas maquinas son los guardianes de muy buena calidad, armados con poderosa resistencia mágica y capacidades defensivas. Tienen un espíritu de tierra ligado, lo que les da poderes similares a los elementales de tierra.*

Rápida: Disciplina del Dragón

Media: Constructo

Lenta: Elemental de Tierra

FBI: Bruto Absoluto

Iniciativa: +3

Velocidad: 90'

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Constructo] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 19

Inmune: Afectado, Exhausto, Miedo, Nauseado, Asfixia, Sangrado, Tumbado, Figmentos

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 50'

Vista Ciega 30'

Resistente Magia/Energía/Fisico: 11

Reducción de Daño: 12

Curación Rápida 11

HP: 219

CA: 29

Fort: +18, Ref: +7, Vol: +12

+2 contra maniobras de combate  
Atención 24

Ataque: Puño de golem (Cuerpo a cuerpo) +21/+16/+16 (Daño 22), alcance 30' (50' con Gravedad) (Crit 18-20)

(Tras un golpe crítico recuperas 16 HP)

Agarre Terrestre (A distancia) +21 (Daño 38), alcance 210'

Características: Fue 18, Con 22, Des 16, Int 10, Sab 16, Car 8

Habilidades: Vigor +17, Atletismo +15, Arcana +11, Ingeniería +11, Percepción +11

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 21, Intimidar Inmune, Percepción 20

Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcántrica, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, En Armas, En deuda con el Acero

Equipo: Coraza de Roca (+3 CA), Nucleo Arcano (Arcano, Brutal 3)

Natural: Puño del Golem C.C (Alcance, Brutal 3, +2 ataque)

KOM: +4 (Fue), KDM: +6 (Con), BAB: +11

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>SU</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (38) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

##### Movimiento

Onda Sísmica<sub>SU</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (27). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

Estable<sub>EX</sub>: Ganas [Inmunidad] a la condición [Derribado]. Adicionalmente, como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>EX</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (11). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresara contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Aguante Mecánico<sub>EX</sub>: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Más Duro, Más Rápido, Mas Fuerte, Mejor: Ganas un +4 al daño y aumentas en 20' tu Velocidad. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

En Deuda con el Acero: Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 1 HP por Nivel.

Resistencia: Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Fortaleza o Voluntad contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

Estabilizadores: Ganas [Resistencia] al daño físico.

Alma Adamantina<sub>EX</sub>: Aduquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

Mente de Obsidiana<sub>EX</sub>: Los Golems son guardianes y nunca huyen. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Magia de Reparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM (6).

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 4

Gravedad<sub>EX</sub>: Generas cambios súbitos de gravedad que golpean como si fueran tus puños. Puedes atacar cuerpo a cuerpo en tu rango [Corto] , además, puedes golpear criaturas que estén [Volando] con dichos ataques aunque no estés [Volando], además, dichas criaturas pierden la condición [Volando] al ser golpeadas por ti.

Sensores: Tus sensores avanzados penetran ilusiones que engañarían a criaturas orgánicas. Eres inmune a [Figmentos], tienes [Sentido de la Vibración] en rango [Cercano] y [Vista Ciega] en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Tácticas: El gólem es un guardián, intentara permanecer vivo y destruir a sus enemigos, rara vez abandonando el área de que protege

**Estándar:** Ataque completo o agarre terrestre si el objetivo esta lejos

**Movimiento:** Onda sísmica, normalmente usando Vigor como parcial.

**Rápida:** Quedar Cubierto mediante Estable

## Gusano de Escarcha (Nivel 12)



*Estas bestias son criaturas voraces que atacan con un aliento similar al de un dragón y causan caos y destrucción a su paso. Capaz de navegar por cualquier suele emerge y devora todo ser viviente que ve.*

Rápida: Behemoth

Media: Aliento de Dragón

Lenta: Disciplina de la Serpiente

Iniciativa: +3

Velocidad: 70' (Ignora Terreno Dificil, Excava)

Tamaño: [Enorme] 15'x15'

Tipo:[Bestia Mágica] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 26 (27 Derribo)

Inmune: Sangrado, [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Reducción de Daño: 7

Vision en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 40'

Resistencia al daño físico: 6 (12 si no son capaces de volar)

Resistencia contra no voladores: 6

Curación Rápida 14

Resistencia al Frío 12

HP: 245

CA: 33

Fort: +17, Ref: +9, Vol: +13

+2 contra maniobras de combate

Atención 25

Ataque: Fauces (Cuerpo a cuerpo) +20/+15/+15 (Daño 1d6+31+13 Frío), alcance 55' (Crit 18-20)

Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico

Puede atacar oponentes aéreos.

+12 de Daño cuando realiza una maniobra (Incluyendo Empuje, Neutralizar, Cerrar Meridiano y Abrir Puerta)

Un [Ataque Adicional] si fallan el TS contra sus maniobras

Características: Fue 22, Con 24, Des 16, Int 10, Sab 16, Car 8

Habilidades: Vigor +19, Atletismo +19, Geografía +12, Pecepción +16

Defensas: Engañar 25, Diplomacia 22, Intimidar 21, Percepción 21

Dotes: Imponente, La Tierra Cruje, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, Especialización en Daño, Carga Ruinosa

Equipo: Ankh Negra, Piedra de Furia, Pequeño Totem, Estela Rota, Lingote de fuego Helado, Piel Helada (CA +4, Fortaleza)

Natural: Colmillos (+3 Ataque, Energizada, Brutal 3, Alcance, Magnum, Traumante, Derribadora), Nucleo (Arcano, Brutal 3, Magnum), Cola (Magnum, Traumante, Guardiania, Reactiva, Derribadora)

KOM: +6 (Fue), KDM: +7 (Con), BAB: +12

Aptitudes Activas

#### Estándar

Empuje: Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si el ataque tiene éxito el oponente debe hacer un TS de Fortaleza (CD maniobras) o ser empujado 5' y puedes moverte, de forma gratuita y sin provocar Ataque de Oportunidad a su casilla. Si eliges no hacerlo puedes empujarlo 25' adicionales en la misma dirección. Esta maniobra se beneficia de las mismas aptitudes que Embestida.

Neutralizar: Como Acción Estándar, haces un Ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el oponente debe realizar un TS de Voluntad o recibir un penalizador igual a 4 durante un [Asalto]. No se apila consigo mismo.

Cerrar Meridiano: Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza (CD Maniobras) o quedar [Afectado] por un [Asalto].

Abrir Puerta: Como Acción Estándar, haces un ataque Cuerpo a Cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Voluntad (CD Maniobras) o todas las criaturas ganas un +2 a las tiradas de habilidad contra él y a los TS contra sus aptitudes durante un [Asalto].

Adicionalmente, cuando un oponente falle un TS contra un Cerrar Meridiano, Desarmar, Apresar, Neutralizar, Abrir Puerta, Empuje o Derribo realizado por ti puedes realizar inmediatamente un [Ataque Adicional].

#### Movimiento

Aliento dHeladosu: Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes crear un cono con una longitud de hasta 40' originado en ti, que hace daño igual a dos veces tu nivel más tu KOM (39) a todas las criaturas en el área. Un TS de Reflejos con éxito (CD 22) reduce el daño a la mitad.

Una vez cada dos [Asaltos], puedes sacrificar ataques una Acción de Ataque para incrementar el daño del arma de aliento en ese [Asalto] en 8 y su longitud máxima en 5' por ataque renunciado.

#### Rápida

**Retorcer la Tierra EX:** Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (12) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 22). Este es un efecto de [Suelo]. Al llegar al 5to Círculo deja de ser un efecto de [Suelo] y las criaturas que queden [Tumbadas] quedan además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

#### Parcial Movimiento

## Retorcer la Tierra

### Aptitudes Pasivas

**Presencia Terrorífica<sup>SU</sup>:** La primera vez que un oponente entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] este debe realizar un TS de Voluntad (CD 22) o quedar [Estremecido] hasta el final del [Encuentro].

**Flujo sin Fin<sup>EX</sup>:** Una vez por [Asalto], puedes reemplazar un Ataque Cuerpo a Cuerpo que no sea un Ataque de Oportunidad por una de las siguientes maniobras, con el mismo bonificador de Ataque: Cerrar Meridiano, desarmar, Apresar, Neutralizar, Abrir Puerta, Empuje o Derribar. Si la maniobra tiene éxito puedes usar Flujo sin Fin una vez más en ese asalto. Si reemplazas un [Ataque Adicional] este sigue contando para el límite de [Ataques Adicionales].

**Afinidad Terrestre<sup>EX</sup>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Piel de Hierro EX:** Ganas [Resistencia Menor] al daño físico y [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Terror EX:** Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a tu Nivel + KOM (18) y quedan [Tumbados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 22).

**Técnicas Externa<sup>SEX</sup>:** Los Ataques de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a tu nivel.

**Carga Ruinosa:** Cuando uses Carga atraviesas como si nada obstáculos de materiales menos resistentes que el acero de buena calidad como el hierro o la roca (No incluye criaturas ni su equipo), dejando escombros tras de ti. Dejas un agujero tras de ti por el cual las criaturas como tu o mas pequeñas pueden pasar perfectamente.  
Ganas el modo de movimiento Excavar.

**Piel Helada<sup>EX</sup>:** Ganas [Resistencia] a tu descriptor elegido. Al 6to Círculo mejora a [Inmunidad].

**Tácticas:** El gusano de la escarcha es un depredador persistente. Usa sus dos pasos de 5' para aprovechar terror. Suele ponerse bajo tierra si es atacado a distancia.

**Estándar:** Ataque completo, substituyendo mediante Flujo sin Fin dicha maniobra por un derribo o Empuje.

**Movimiento:** Usa su arma de aliento, usa Vigor o Retorcer la Tierra como parcial.

**Rápida:** Retorcer la Tierra

## Hechicero Vampiro (Nivel 7)



*Los vampiros son los reyes de la noche, muchos de ellos dominan la magia de la sangre buscando mejorar sus capacidades innatas. Su poder arcano es enorme y temible. Es legendaria su capacidad de hechizar a otros, obligándolos a actuar en contra de su voluntad.*

Rápida: Saber Arcano

Media: Vampiro

Lenta: Elementalista de Frío

FBI: Magia de Sangre

Iniciativa: +3

Velocidad: 65'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 16

Inmune: Exhausto, Miedo y Sangrado

[Visión Fantasmal] 45'

La Fatiga le dura la mitad

Reducción de Daño: 2

Resistencia al Frío: 7

Curación Rápida 7

HP: 136

CA: 25

Fort: +8, Ref: +6, Vol: +13

## Atención 17

Ataque: Colmillos (Cuerpo a cuerpo) +10/+5 (Daño 1d6+8), alcance 10'

Ignora 3 de RD o Resistencia al Daño Físico

Te curas la mitad del daño infligido, limite 3+5 por Vigor

Características: Fue 10, Con 14, Des 16, Int 12, Sab 10, Car 24

Habilidades: Vigor +9, Atletismo +7, Arcano+10, Diplomacia+14, Medicina+8

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 18, Intimidar Inmune, Percepción 24

Dotes: Veloz, Maestro Arcano (Saber Arcano), Consumir Sangre (Hígados no Aplicables), Hechizar

Equipo: Armadura Ligera (+1 CA), Bastón de Mago (Arcano, Brutal 3), Fragmento Siniestro

Natural: Colmillos (Brutal 2Magnum)

KOM: +3 (Des), KDM: +7 (Car), BAB: +7

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Hervir la Sangre<sup>su</sup>: Como Acción Estándar recibes 15 de [Reducción de HP] y hacer hervir la sangre de tus enemigos. Creas una emanación de 25' de radio centradas en un punto de tu rango [Cercano] (40'). Los enemigos en dicha emanación deben realizar un TS de Fortaleza (CD 20) o quedar [Nauseados] (o [Afectados] si son inmunes). Estos oponentes quedan [Sangrando] y [Maltratados].

Malos Augurios<sup>su</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Estándar, puedes liberar energías en el aire, devastando a tus enemigos. La descarga en concreto puede tomar dos formas:

Oleada Temible: La Oleada Temible es un cono de hasta 50' que hace daño con el descriptor [Frio] o [Negativo] según elijas cada vez que la uses. Esta hace daño igual a tu KOM más 1d4 por nivel (7d4+9) que poseas a todas las criaturas en el área y si no pasan un TS de Voluntad (CD 18) las deja [Estremecidas].

Caida de Martillo: Caída de Martillo hace 1d6 (7d6+6) por nivel de daño de [Fuego] o daño físico según elijas cada vez que uses esta Aptitud en una casilla objetivo a 100' + 15' por nivel que poseas además de las casillas a 10' con que tenga línea de efecto la casilla objetivo. Un TS de Reflejos (CD 18) reduce el daño a la mitad.

Por cada 5 puntos de daño infligidos sobre un oponente con Malos Augurios un aliado a 100' es curado 2 HP. Efectos que aumenten esa curación se aplican una sola vez por [Asalto] y aliado. Tras usar Malos Augurios, inmediatamente tras usarlos puedes [Teletransportarte] hasta 15' en cualquier dirección.

Explosión Elemental<sup>sla</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de frío igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (7d6+13) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de Fortaleza (CD 20) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

#### Movimiento

Consumir Sangre: Puedes almacenar cuatro puntos de sangre en tu interior. En cualquier momento, puedes gastarlas como Acción de Movimiento para curarte 7d4 HP+5 por Vigor.

#### Rápida

Descomposición<sup>su</sup>: A voluntad, como Acción Rápida, puedes transformarte en un enjambre de murciélagos, niebla o una forma similar, moviéndote a través de oponentes y obstáculos. Por un

[Asalto] ganas el modo de movimiento Vuelo, puedes pasar a través de casillas ocupadas y no provocas Ataques de Oportunidad al moverte.

Magia de Sangre<sup>su</sup>: Aprendes a potenciar tu magia con tu propia sangre, aumentándola al coste de tu propia vida. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes tomar [Reducción de HP] igual a tu KOM (3) y añadir el doble de esa cantidad en daño adicional en una Aptitud Sobrenatural, Sortílega o Conjuro que uses en ese [Asalto] y su CD en 1.

#### Aptitudes Pasivas

Maldición de la No-Muerte<sup>EX</sup>: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sup>OEX</sup>: No envejecen.

Imparable<sup>EX</sup>: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto]

Sed de Sangre: Ganas fuerza bebiendo sangre. Cuando haces daño con tu Mordisco de Vampiro te curas la mitad del daño infligido, máximo tu KOM (3). Aptitudes que mejoren tu curación solo tienen efecto sobre esta aptitud una vez por Asalto.

Hechizar: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes causar que una criatura en tu rango [Cercano] quede hechizada. Cuando una criatura hechizada usaría una acción ofensiva contra un aliado tuyo debe realizar un TS de Voluntad (CD 20) o perder su acción (Y no puede intentar otra acción ofensiva contra tus aliados en ese [Asalto]), si tiene éxito deja de estar hechizada. Esta permanece hechizada hasta el fin del [Encuentro] o hasta que tu o uno de tus aliados use una acción ofensiva contra el hechizado (Esta aptitud no cuenta para este propósito). Una vez por encuentro social, en vez de hacer una tirada de Interacción puedes hechizar a un miembro del otro bando. Esta criatura no podrá usar Intimidar en dicho encuentro. Adicionalmente, si esa criatura intenta abandonar el encuentro social durante una apuesta deberá realizar un TS de Voluntad (CD 20) o no podrá retirarse en esa Apuesta. Todos estos efectos son [Enajenadores].

Resistencia Elemental<sup>EX</sup>: Ganas [Resistencia] al descriptor elegido. Al 6to Círculo mejora a [Inmunidad].

Resistencia de los Malditos<sup>EX</sup>: El repetido uso de esta magia hace que desarrolles una tolerancia natural al daño. Ganas [Curación Rápida] igual tu KDM.

**Tácticas:** El Hechicero Vampiro es un mago poderoso, siempre tiene una buena reserva de sangre para Consumir Sangre

**Estándar:** Empieza con Hervir la Sangre para evitar que su enemigo se cure, luego procede con Malos Augurios (Cuando tenga poca vida o muchos objetivos) o Explosión Elemental (si solo tiene un objetivo). Si lo ve conveniente hechiza a alguien.

**Movimiento:** Usa consumir sangre si se ve herido, como parcial suele usar Vigor.

**Rápida:** Usa descomposición si ve que volar le da ventaja o necesita moverse sin provocar ataques de oportunidad o Magia de Sangre para potenciar Saber Arcano o Nigromancia.

## Hidra de 5 cabezas (Nivel 4)



*La hidra es una criatura poderosa de gran tamaño capaz de atacar varios enemigos a la vez con sus múltiples cabezas. Con terriblemente duras y sus largos cuellos les pretenden defenderse de enemigos voladores.*

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +2

Velocidad: 45 (50' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 19

Reducción de Daño 1

[Resistencia Menor] (2) contra enemigos incapaces de volar

HP: 70

CA: 20

Fort: +9, Ref: +4 (+1 en frenesí), Vol: +5(+1 en frenesí)

Atención 15

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +8 (1d6+12), alcance 20' (Critico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +10/+10 (1d6+14), alcance 20' (Critico 18-20)

Características: Fue 20, Con 14, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor+6, Intimidar+9, Atletismo+9, Geografía +4  
 Defensas: Engañar 15, Diplomacia 14, Intimidar 14, Percepción 14  
 Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros  
 Equipo: Piel Acorazada (+3 CA), Estela Rota (Curación Rápida 2)  
 Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance), Cola (Brutal 2, Reactiva, Guardiania)  
 KOM: +5 (Fue), KDM: +2 (Con), BAB: +4

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

**Cabezas Frenéticas**<sub>EX</sub>: La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (5). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (2). También ganas un +1 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven más letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'.

**Hendedura**<sub>EX</sub>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

### Aptitudes Pasivas

**Torbellino**<sub>EX</sub>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente**: A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Tácticas**: La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar**: Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento**: Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial.

**Rápida**: Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero).

## Hidra de 6 cabezas (Nivel 5)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +2

Velocidad: 55 (60' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 19

Reducción de Daño 2

[Resistencia Menor] (2) contra enemigos incapaces de volar

HP: 96

CA: 23

Fort: +10, Ref: +4 (+5 en frenesí), Vol: +6(+7 en frenesí)

Atención 16

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +10 (1d6+14), alcance 25' (Critico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose].

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +12/+12 (1d6+16), alcance 25' (Critico 18-20)

Características: Fue 20, Con 18, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor+9, Intimidar+10, Atletismo+10, Geografía +5

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 15, Intimidar 15, Percepción 15

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros

Equipo: Piel Acorazada (+3 CA, Curación Rápida 4), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con)

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance), Cola (Brutal 2, Reactiva, Guardiana)

KOM: +5 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +5

### Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (5) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 17). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (7). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (2). También ganas un +1 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'.

**Hendedura<sub>EX</sub>:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

#### Aptitudes Pasivas

**Torbellino<sub>EX</sub>:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o pisotón si falla el segundo ataque o no esta en frenesí.

## Hidra de 7 cabezas (Nivel 6)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +2

Velocidad: 55 (60' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 20

Reducción de Daño 2

[Resistencia Menor] (3) contra enemigos incapaces de volar

Curación Rápida Total: 9

HP: 112

CA: 24

Fort: +11, Ref: +5 (+6 en frenesí), Vol: +7(+8 en frenesí)

Atención 17

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +11/+6 (1d6+15), alcance 25' (Crítico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose].

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +13/+13/+8 (1d6+17), alcance 25' (Crítico 18-20)

Características: Fue 20, Con 18, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor+10, Intimidar+11, Atletismo+11, Geografía +6

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 16, Percepción 16

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5)

Equipo: Piel Acorazada (+3 CA, Curación Rápida 4), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con)

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance), Cola (Brutal 2, Reactiva, Guardiania)

KOM: +5 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +6/+1

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (6) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 18). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (7). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (2). También ganas un +1 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'.

**HendeduraEX:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

### Aptitudes Pasivas

**TorbellinoEX:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Presencia DisruptivaEX:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozar a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

## Hidra de 8 cabezas (Nivel 7)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +3

Velocidad: 55 (60' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 21

Reducción de Daño 2

[Resistencia Menor] (3) contra enemigos incapaces de volar

Curación Rápida Total: 9

Vision en la Oscuridad

HP: 128

CA: 25

Fort: +12, Ref: +6 (+8 en frenesí), Vol: +7(+9 en frenesí)

Atención 18

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +14/+9 (1d6+17), alcance 25' (Critico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose] (+Sangrado en frenesí).

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +17/+17/+12 (1d6+20), alcance 25' (Critico 18-20)

Características: Fue 22, Con 18, Des 16, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor+11, Intimidar+13, Atletismo+13, Geografía +7

Defensas: Engañar 18, Diplomacia 17, Intimidar 17, Percepción 17

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5)

Equipo: Piel Acorazada (+3 CA, Curación Rápida 4), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con), Vision en la Oscuridad

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance), Cola (Brutal 2, Reactiva, Guardiana)

KOM: +6 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +7/+2

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento****Rápida**

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (7) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 19). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (7). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (3). También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'. El primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemandose] y [Sangrando].

**HendeduraEX:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

**Aptitudes Pasivas**

**TorbellinoEX:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Presencia DisruptivaEX:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

**Hidra de 9 cabezas (Nivel 8)**

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +3

Velocidad: 60 (65' en frenesí)  
Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]  
CD de Maniobras de Combate: 22  
Reducción de Daño 2  
[Resistencia Menor] (4) contra enemigos incapaces de volar  
Curación Rápida Total: 9  
Vision en la Oscuridad

HP: 144  
CA: 26  
Fort: +13, Ref: +7 (+9 en frenesí), Vol: +8(+10 en frenesí)  
Atención 19

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +15/+10 (1d6+18), alcance 30' (Critico 18-20)  
Capaz de atacar enemigos voladores  
Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose] (+Sangrado en frenesí).  
Infligen la propiedad [Sangrando] en un golpe crítico, además de [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel.  
Ignora 4 puntos de [Reducción de Daño] o [Resistencia] al daño físico.  
En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +18/+18/+13 (1d6+21), alcance 30' (Critico 18-20)

Características: Fue 22, Con 18, Des 16, Int 10, Sab 12, Car 10  
Habilidades: Vigor+12, Intimidar+14, Atletismo+14, Geografía +8  
Defensas: Engañar 19, Diplomacia 18, Intimidar 18, Percepción 18  
Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5)  
Equipo: Piel Acorazada (+3 CA, Curación Rápida 4), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con), Vision en la Oscuridad, Arsenal Olvidado  
Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance, Magnum, Traumante), Cola (Brutal 2, Reactiva, Alcance, Magnum, Guardiania)  
KOM: +6 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +8/+3

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (8) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 20). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (7). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (3). También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además,

ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'. El primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemandose] y [Sangrando].

Hendedura<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

#### Aptitudes Pasivas

Torbellino<sup>EX</sup>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Imponente: A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

Presencia Disruptiva<sup>EX</sup>: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

Tácticas: La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

## Hidra de 10 cabezas (Nivel 9)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +3

Velocidad: 60 (65' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 22

Reducción de Daño 2

[Resistencia Menor] (4) contra enemigos incapaces de volar

Curación Rápida Total: 9

Vision en la Oscuridad

HP: 170

CA: 28

Fort: +14, Ref: +7 (+9 en frenesí), Vol: +9(+11 en frenesí)

Atención 20

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +16/+11 (1d6+18), alcance 30' (Crítico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con esta arma le infliges la condición [Quemandose] (+Sangrado en frenesí).

Infligen la propiedad [Sangrando] en un golpe crítico, además de [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel. Además se cura 14 HP en golpe crítico.

Ignora 4 puntos de [Reducción de Daño] o [Resistencia] al daño físico.

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +19/+19/+14 (1d6+21), alcance 30' (Crítico 18-20)

Características: Fue 22, Con 20, Des 16, Int 10, Sab 12, Car 10

Habilidades: Vigor+14, Intimidar+15, Atletismo+15, Geografía +9

Defensas: Engañar 20, Diplomacia 19, Intimidar 19, Percepción 19

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5), En Deuda con el Acero

Equipo: Piel Acorazada (+3 CA, Curación Rápida 4), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con), Vision en la Oscuridad, Arsenal Olvidado

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance, Magnum, Traumante), Cola (Brutal 2, Reactiva, Alcance, Magnum, Guardiania)

KOM: +6 (Fue), KDM: +5 (Con), BAB: +9/+4

## Aptitudes Activas

### Estándar

### Movimiento

### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (9) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 20). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 3 + Modificador de Constitución (7). En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño por Círculo que poseas de esta Senda (3). También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'. El primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemandose] y [Sangrando].

**HendeduraEX:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de

otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

#### Aptitudes Pasivas

**TorbellinoEX:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Presencia DisruptivaEX:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Presencia AterradoraEX:** Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 20). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

## Hidra de 11 cabezas (Nivel 10)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +3

Velocidad: 65 (70' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 10'x10'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 23

Reducción de Daño 5

[Resistencia Menor] (5) contra enemigos incapaces de volar

Curación Rápida Total: 11

Vision en la Oscuridad

HP: 187

CA: 30

Fort: +14, Ref: +8 (+12 en frenesí), Vol: +9(+13 en frenesí)

Atención 22

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +17/+12 (1d6+19), alcance 35' (Critico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con este arma le infliges la condición [Quemandose] (+Sangrado en frenesí).

Infligen la propiedad [Sangrando] en un golpe crítico, además de [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel. Además se cura 15 HP en golpe crítico.

Ignora 4 puntos de [Reducción de Daño] o [Resistencia] al daño físico.

En Frenesi: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +21/+21/+16 (1d6+23), alcance 35' (Critico 18-20)

Características: Fue 22, Con 20, Des 16, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+15, Intimidar+16, Atletismo+16, Geografía +10

Defensas: Engañar 22, Diplomacia 20, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5), En Deuda con el Acero

Equipo: Piel Acorazada (+4 CA, Curación Rápida 6, Vigilante), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con), Vision en la Oscuridad, Arsenal Olvidado

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance, Magnum, Traumante), Cola (Brutal 2, Reactiva, Alcance, Magnum, Guardiania)

KOM: +6 (Fue), KDM: +5 (Con), BAB: +10/+4

## Aptitudes Activas

### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (10) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 21). Este es un efecto de [Suelo].

Cabezas Frenéticas<sup>EX</sup>: La hidra puede entrar en frenesi, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesi, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 8. En dicho estado, ganas un +4 al Ataque y Daño. También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y +4 a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letales y precisos. En frenesi ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'. El primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemandose] y [Sangrando].

Adquieres un 20% de [Probabilidad de Fallo] en Danza de Guerra. En Danza de Guerra, cuando golpees a un oponente [Desprevenido] le infliges la condición [Enmarañado] durante un [Asalto].

Hendedura<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

## Aptitudes Pasivas

**Torbellino<sub>EX</sub>:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Presencia Disruptiva<sub>EX</sub>:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Presencia Aterradora<sub>EX</sub>:** Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 21). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Vigilante:** Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] y si hay oponentes en tu rango [Medio].

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

## Hidra de 12 cabezas (Nivel 11)

Rápida: Senda de la Destrucción

Media: Derviche

Lenta: Behemoth

Iniciativa: +3

Velocidad: 70 (75' en frenesí)

Tamaño: [Enorme], 15'x15'

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 24

Reducción de Daño 5

[Resistencia Menor] (5) contra enemigos incapaces de volar

[Resistencia Menor] (5) al daño físico

Curación Rápida Total: 16

Vision en la Oscuridad

HP: 204

CA: 31

Fort: +16, Ref: +8 (+12 en frenesí), Vol: +10(+14 en frenesí)

Atención 23

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +19/+14/+14 (1d6+20), alcance 40' (Crítico 18-20)

Capaz de atacar enemigos voladores

Cuando golpees a un oponente con un ataque con esta arma le infliges la condición [Quemándose] (+Sangrado en frenesí).

Infligen la propiedad [Sangrando] en un golpe crítico, además de [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel. Además se cura 16 HP en golpe crítico.

Ignora 4 puntos de [Reducción de Daño] o [Resistencia] al daño físico.

En Frenesí: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +23/+23/+18/+18 (1d6+24), alcance 40' (Crítico 18-20)

Características: Fue 24, Con 20, Des 16, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+16, Intimidar+18, Atletismo+18, Geografía +11

Defensas: Engañar 23, Diplomacia 21, Intimidar 21, Percepción 21

Dotes: Imponente, Casado con el Hierro, Músculos Sinistros, Hemoglobina Alegre (Curación Rápida 5), En Deuda con el Acero

Equipo: Piel Acorazada (+4 CA, Curación Rápida 6, Vigilante), Colmillos Corrosivos, Ankh Negra (+2 Con), Vision en la Oscuridad, Arsenal Olvidado, Piedra de Furia

Armas (Naturales): Mordisco (Brutal 3, Alcance, Magnum, Traumante), Cola (Brutal 2, Reactiva, Alcance, Magnum, Guardiania)

KOM: +7 (Fue), KDM: +5 (Con), BAB: +11/+6/+6

## Aptitudes Activas

### Estándar

### Movimiento

### Rápida

**Pisotón EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (11) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 21). Este es un efecto de [Suelo].

**Cabezas FrenéticasEX:** La hidra puede entrar en frenesí, un estado donde amplificas la coordinación de sus cabezas. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en frenesí, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 8. En dicho estado, ganas un +4 al Ataque y Daño. También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y +4 a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven más letales y precisos. En frenesí ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'. El primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemándose] y [Sangrando].

Adquieres un 20% de [Probabilidad de Fallo] en Danza de Guerra. En Danza de Guerra, cuando golpees a un oponente [Desprevenido] le infliges la condición [Enmarañado] durante un [Asalto].

**HendeduraEX:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

## Aptitudes Pasivas

**Torbellino<sub>EX</sub>:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Imponente:** A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Presencia Disruptiva<sub>EX</sub>:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Presencia Aterradora<sub>EX</sub>:** Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 21). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Vigilante:** Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] y si hay oponentes en tu rango [Medio].

**Piel de Hierro EX:** Ganas [Resistencia Menor] al daño físico y [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Tácticas:** La hidra es inteligente, pero de mente simple, buscando destrozarse a aquellos que considere amenazas

**Estándar:** Ataca usando el máximo provecho del frenesí, de hendedura y Torbellino.

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA), usa Vigor o Intimidar como Acción Parcial, o Pisotón.

**Rápida:** Entra en frenesí cuanto antes y luego usa Hendedura en su segundo ataque (Y Torbellino en el primero) o al tercero si falla el segundo, si falla ambos usa Pisotón.

## Hongo Fantasmal (Nivel 3)



*Llamado así por su invisibilidad natural, esta criatura es naturalmente marrón verdosa aunque pocos lo saben, por motivos evidentes. Acecha a sus presas invisibles y usan sus tentáculos para atraerlos y comérselos.*

Rápida: Asesino

Media: Aberración

Lenta: Senda de la Destrucción

Iniciativa: +5  
 Velocidad: 50  
 Tamaño: [Grande]

Tipo:[Planta]  
 CD de Maniobras de Combate: 19  
 [Sentido de la Vibración] 20'

HP: 56  
 CA: 17  
 Fort: +6, Ref: +9, Vol: +4  
 Atención 17

Ataque: Tentaculo +7 (1d6+7), alcance 15'  
 Tentaculo +7 (1d6+7), A distancia (30')  
 Furtivo: +2d6

Características: Fue 12, Con 14, Des 20, Int -, Sab 14, Car 10  
 Habilidades: Vigor+6, Atletismo+4, Sigilo+8, Acrobacias +8  
 Defensas: Engañar 15, Diplomacia 13, Intimidar (Inmune), Percepción 13  
 Dotes: Forjado, Adepto Cambiasentidos, La tierra cruje  
 Armas (Naturales): Tentáculos (Brutal 2, Alcance), Instinto (Guardian, Veloz, Reactivo), Tentáculos (Distancia, Brutal 2, Magnum)  
 Objeto Mágico: Invisibilidad natural  
 KOM: +5 (Des), KDM: +2 (Con), BAB: +3

#### Aptitudes Activas

**Estándar**  
**Movimiento**  
**Rápida**

**Tentáculos EX:** Como Acción Rápida, puedes forzar a un oponente en rango [Cercano] a hacer un TS de Reflejos (CD 16) o recibir daño igual a tu Nivel (3) y quedar [Apresado].  
 Hendedura<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

#### Aptitudes Pasivas

Establecer las Raíces <sup>EX</sup>: Las Plantas tienen [Inmunidad] a [Sangrado] y [Exhausto].  
 Cabeza de Celulosa <sup>EX</sup>: No tienen Inteligencia y no pueden usar habilidades de Interacción o Saber. Tienen [Inmunidad] a [Miedo], [Enajenador] y la habilidad Intimidar.

Invisibilidad natural: El hongo fantasmal es [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Al principio de su turno debe escoger entre luchar e huir en ese turno. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

Ataque Furtivo<sup>EX</sup>: Sabes que una lucha justa es un fracaso en planificación. Cuando realizas un ataque con éxito sobre una criatura [Desprevenida], [Indefensa], [Confusa], [Atontada],

[Enmarañada], [Exhausta], [Atudida], [Estremecida], [Aterrada], [Acobardada] o [En Pánico] haces 1d6 de daño adicional de [Precisión] por Círculo que tengas de Asesino.

Sentidos amorficos: EL hongo fantasmal no tiene órganos sensoriales propiamente dichos, pero puede replicar sus efectos en cualquier punto de su cuerpo. Adicionalmente gana [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensoordecido].

**Tácticas:** El hongo fantasmal intentara cazar a sus enemigos aprovechando su invisibilidad para realizar furtivos

**Estándar:** Ataque a distancia si están lejos, ataque cuerpo a cuerpo (Derribo, presa o desarme) si están dentro del alcance o puede alcanzarlos con dos pasos de 5'

**Movimiento:** Suele sacrificarla cada turno

**Rápida:** Hendedura o Tentáculos

## Hombre Lobo (Nivel 3)



© PAIZO PUBLISHING LLC

*Los hombres lobo son cambiaformas de naturaleza salvaje. Son los hombres bestia mas comunes, encontrados en manadas similares a las de los lobos normales.*

Rápida: Derviche

Media: Templado de Batalla

Lenta: Salvaje

Iniciativa: +4

Velocidad: 40 (45 en Frenesi)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 15

[Vision en la Oscuridad]

[Vision Fantasmal] 45'

HP: 59

CA: 20 (21 con el escudo)

Fort: +6, Ref: +7(+8 en Furia), Vol: +5 (+6 en Frenesi)

## Atención 17

Reduccion de Daño: 1

## Ataque:

Garras +6 (1d6+5), alcance 5' (Crit 18-20)

Arco +6 (1d6+5), a distancia, alcance 130' (Crit 18-20)

## En frenesi

Garras +8/+8 (1d6+7), alcance 5' (Crit 18-20)

Arco +8/+8 (1d6+7), a distancia, alcance 130' (Crit 18-20)

Características: Fue 12, Con14, Des 16, Int 10, Sab 18, Car 10

Habilidades: Acrobacias+6(+7 en Furia), Atletismo+4, Percepción +9, Naturaleza +3, Sigilo +6

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Despertar, Viscera Optimista, Casado con el Hierro

Armas Naturales: Garras (Brutal 2, Reactivo)

Otros objetos: Armadura ligera (+1 CA), Arco Largo (Brutal 2, Distante), Escudo (Guardian, Parada, Devastador)

Objeto Mágico: Espiritu Totem (+2 CA Desvio)

KOM: +3 (Des), KDM: +4 (Sab), BAB: +3

## Aptitudes Activas

**Estándar****Movimiento****Rápida**

**Danza de Guerra**<sub>EX</sub>: Puedes entrar en la Danza de Guerra, un estado donde amplificas tu moral y velocidad. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Danza de Guerra, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 5. En dicho estado, ganas un +2 al Ataque y Daño. También ganas un +1 a las tiradas de Acrobacias y a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letal y precisos. En Danza de Guerra ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +5'.

## Aptitudes Pasivas

**Más vale Rápido que Muerto**<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

**Despertar**: Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (3) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

**Tácticas**: El hombre lobo saca el máximo provecho de sus 3 pasos de 5' y Despertar.

**Estándar**: Ataque a distancia si están lejos, ataque cuerpo a cuerpo completo, si están dentro del alcance o puede alcanzarlos fácilmente.

**Movimiento:** Suele usarla para un +2 a la CA, acompañada de Acrobacias.

**Rápida:** Prácticamente solo la usa para entrar en frenesí o parar con el escudo si lo saca.

## Hombre Oso (Nivel 5)



*Los hombres oso con Cambiaformas muy duros. A diferencia de lo que indica su apariencia feroz, son bondadosos y son los guardianes del mundo natural.*

Rápida: Furia

Media: Templado de Batalla

Lenta: Salvaje

Iniciativa: +2

Velocidad: 50 (55 en Furia)

Tamaño: [Mediano] ([Grande] en Furia)

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 14 (18 en furia)

Inmune a Fíngulos

[Vision en la Oscuridad]

[Vision Fantasmal] 45'

HP: 95

CA: 23 (24 con mangual)

Fort: +11(+12 en Furia), Ref: +8, Vol: +8 (+9 en Furia)

Atención 22

Reduccion de Daño: 2

Ataque:

Garras +10 (1d6+8), alcance 10' (Crit 18-20)

Mangual +10 (1d6+6), alcance 10' (Crit 18-20)

Arco +10 (1d6+8), a distancia, alcance 150' (Crit 18-20)

## En furia

Garras +12 (1d6+11), alcance 15' (Crit 18-20)

Mangual +12 (1d6+9), alcance 15' (Crit 18-20)

Arco +12 (1d6+11), a distancia, alcance 150' (Crit 18-20)

Características: Fue 12 (14 en Furia), Con 20, Des 14, Int 10, Sab 20, Car 10

Habilidades: Vigor+10, Atletismo+6 (7 en Furia), Percepción +12, Naturaleza +5, Intimidar +5

Defensas: Engañar 20, Diplomacia 15, Intimidar 15, Percepción 15

Dotes: Despertar, Viscera Optimista, Casado con el Hierro

Armas Naturales: Garras (Brutal 2, Reactivo)

Otros objetos: Armadura ligera (+1 CA), Arco Largo (Brutal 2, Distante), Mangual (Guardian, Brutal, Derribador)

Objeto Mágico: Espíritu Totem (+2 CA Desvío, Curación Rápida 2), Ankh Negra, Fragmento de corazón roblizo

KOM: +5 (Con), KDM: +5 (Sab), BAB: +5

## Aptitudes Activas

### Estándar

### Movimiento

### Rápida

**Furia<sub>EX</sub>**: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico.

Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 8. En dicho estado, ganas un +2 al Ataque y Daño.

También ganas un +1 a la CD de tus Maniobras de Combate y a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 10 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] si no era ya [Grande] o [Enorme] ganando los beneficios de dicho tamaño. Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

## Aptitudes Pasivas

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

Buscar Cobertura<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Puedo Olerte EX**: Tus sentidos agudos te permiten penetrar ilusiones. Ganas [Inmunidad] a los efectos con el descriptor [Figmento]. Cuando tienes éxito en el uso de Percepción en combate contra un oponente ganas un bonificador de Furia +3 al Ataque contra ese oponente hasta el inicio de tu próximo turno (solo +1 en Furia).

Despertar: Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (5) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

**Tácticas:** El hombre oso saca el máximo provecho de sus 3 pasos de 5' y Despertar.

**Estándar:** Ataque a distancia si están lejos, ataque cuerpo a cuerpo (Derribo, presa o desarme) si están dentro del alcance o puede alcanzarlos fácilmente.

**Movimiento:** Suele usarla para un +2 a la CA, acompañada de Percepción o Vigor.

**Rápida:** Prácticamente solo la usa para entrar en furia

## Hombre Rata (Nivel 2)



*Los hombres rata son los hombres bestia mas débiles conocidos aunque no se debe subestimar su astucia. Les gusta juntarse en grupos y suelen vivir en los subterráneos de las ciudades como enormes parásitos.*

Rápida: Asesino

Media: Templado de Batalla

Lenta: Salvaje

Iniciativa: +4

Velocidad: 40

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 15

[Vision en la Oscuridad]

[Vision Fantasmal] 45'

HP: 42

CA: 19 (20 con estoque)

Fort: +4, Ref: +5, Vol: +4

Atención 16

Reduccion de Daño: 1

Ataque:

Garras +5 (1d6+5), alcance 5' (Crit 18-20)

Arco +5 (1d6+5), a distancia, alcance 130' (Crit 18-20)

Estoque +5 (1d6+3), Alcance 5' (crit 18-20)

Furtivo: 1d6

Características: Fue 12, Con14, Des 16, Int 10, Sab 18, Car 10

Habilidades: Acrobacias+5, Atletismo+4, Percepción +8, Naturaleza +2, Sigilo +4

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Despertar, Casado con el Hierro

Armas Naturales: Garras (Brutal 2, Reactivo)

Otros objetos: Armadura ligera (+1 CA), Arco Largo (Brutal 2, Distante), Estoque (Guardian, Reactivo, Magnum)

Objeto Mágico: Espiritu Totem (+2 CA Desvío)

KOM: +3 (Des), KDM: +4 (Sab), BAB: +2

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

Ataque Furtivo<sup>EX</sup>: Sabes que una lucha justa es un fracaso en planificación. Cuando realizas un ataque con éxito sobre una criatura [Desprevenida], [Indefensa], [Confusa], [Atontada], [Enmarañada], [Exhausta], [Atudida], [Estremecida], [Aterrada], [Acobardada] o [En Pánico] haces 1d6 de daño adicional de [Precisión] por Círculo que tengas de Asesino.

### Aptitudes Pasivas

Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

Despertar: Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (3) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

Tácticas: El hombre lobo saca el máximo provecho de sus 3 pasos de 5' y Despertar.

**Estándar**: Ataque a distancia si están lejos, ataque cuerpo a cuerpo completo, si están dentro del alcance o puede alcanzarlos fácilmente.

**Movimiento**: Suele usarla para un +2 a la CA, acompañada de Acrobacias para conseguir un furtivo.

**Rápida**: Apenas la usa.

## Incorpóreo (Nivel 5)



*Estos temibles espectros nacen de un inteso odio y una inmensa maldad en la muerte de aquellos que una vez fueron. Estos son inteligentes y dirigen otras criaturas no-muertas en una cruzada contra los vivos y la luz. La maldición que los convirtió en lo que son hacen que sus víctimas se conviertan en incorpóreos. Rechazan la luz del sol y evitan su contacto siempre que sea posible.*

Rápida: Fantasma

Media: Nigromante

Lenta: Cuchilla Singular

Iniciativa: +5

Velocidad: 50'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 17

Inmune: Exhausto, Afectado

[Visión Fantasmal] 45'

La Fatiga le dura la mitad

Vulnerabilidad al daño mágico

Resistencia al Físico: 5

Curación Rápida 4 (6 si tiene alguien a 35' o menos)

HP: 96

CA: 23

Fort: +7, Ref: +7, Vol: +11

Atención 22

Ataque: Espada Negra (Cuerpo a cuerpo) +12 (Daño 1d6+12), alcance 10' (Critico 18-20)

Toque Helado (Cuerpo a Cuerpo) +12 (Daño 5d4+11), alcance 10' (Critico 18-20)

Al impactar inflige [Quemandose] al objetivo, en forma de fuego negro.

Características: Fue 14, Con 8, Des 20, Int 10, Sab 22, Car 12  
 Habilidades: Vigor +4, Atletismo +7, Arcano+5, Percepción +10, Acrobacias +9  
 Defensas: Engañar 22, Diplomacia 15, Intimidar 16, Percepción 16  
 Dotes: Canto Fúnebre, Sustentado por Voluntad, Casado con el Hierro  
 Equipo: Armadura Espectral (+3 CA, Impulsora), Fragmento de Corazón Roblizo, Broche de Hidrargirio  
 Arma: Espada Negra (Brutal 3, Arcana, Devoracarne)  
 KOM: +6 (Sab), KDM: +5 (Des), BAB: +5

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Toque Helado: Como Acción Estándar, puedes hacer 1d4 de daño por nivel más tu KOM a un oponente en rango [cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Es un efecto [Negativo].

#### Movimiento

Empujón Mental<sup>su</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 18) niega el efecto.

#### Rápida

Espada Negra<sup>su</sup>: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar una espada de pura energía espectral.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Espada Negra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Aura Paralizante: Como Acción Rápida, puedes convocar energía negativa para limitar la movilidad de los enemigos a tu alrededor. Una vez por [Encuentro] puedes crear un área que ocupa todo tu rango [Cercano] originada en ti y que se mueve contigo. Dura hasta el fin del [Encuentro] y un oponente que finalice su turno en ella recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el final de su próximo turno. Es un efecto [Negativo].

### Aptitudes Pasivas

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sup>ex</sup>: No envejecen.

Imparable EX: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto]

Aprendiz de las Tinieblas<sup>sla</sup>: Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

Elegia sin Cantar: Ganas fuerza de la presencia de otros. Si la criatura más cercana a ti esta en rango [Cercano] ganas [Curación Rápida] 2. Adicionalmente, al ser de naturaleza incorpórea ganas [Resistencia] al daño físico y [Vulnerabilidad] al daño mágico. Cuando una criatura en rango [Medio] muere, ganas 4 HP temporales.

**Tácticas:** El Incorporeo aprovecha su escasa visibilidad para atraer a sus presas a distancias cortas para atacarlos con su espada negra.

**Estándar:** Usa su Toque Helado.

**Movimiento:** Usa Empujon Mental para atraer los oponentes hacia si, suele usar Acrobacias como parcial para dejar Desprevenidos a sus oponentes.

**Rápida:** Activar su aura paralizante (Y llamar a su espada Negra como parcial si es necesario)

## Incorpóreo Mayor (Nivel 11)



*A veces un incorpóreo vive lo suficiente para convertirse en una de estas criaturas malévolas y antiguas. Suelen permanecer en templos málditos y otros lugares inhóspitos y olvidados. Han dejado hace tiempo su cruzada contra los vivos pero atacan a todas las criaturas vivas que osan acercarse. Aquellos incorporeos que crea quedan ligados a él, debiéndole obediencia.*

Rápida: Fantasma

Media: Nigromante

Lenta: Cuchilla Singular

Iniciativa: +5

Velocidad: 65' (Puede Volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 21

Inmune: Exhausto, Afectado, Miedo, Nauseado, Asfixia, Sangrado

[Visión Fantasmal] 45'

La Fatiga le dura la mitad

Vulnerabilidad al daño mágico

Gafas Utiles: Normalmente Visión en la Oscuridad

Resistencia al Físico: 11

Curación Rápida 6 (10 si tiene alguien a 50' o menos)

HP: 204  
 CA: 31  
 Fort: +12, Ref: +11, Vol: +15  
 Atención 29

Ataque: Espada Negra (Cuerpo a cuerpo) +22/+17/+17 (Daño 1d6+16), alcance 20'  
 (Crítico 18-20)  
 Toque Helado (Cuerpo a Cuerpo) +22 (Daño 11d4+15 (Solo +7 si es canalizado)),  
 alcance 20' (Crítico 18-20)

En caso de crítico se cura 16 HP

Al impactar inflige [Quemandose] al objetivo, en forma de fuego negro.

Características: Fue 16, Con 8, Des 22, Int 10, Sab 24, Car 14  
 Habilidades: Vigor +10, Atletismo +14, Arcano+11, Percepción +18, Acrobacias +17  
 Defensas: Engañar 29, Diplomacia 21, Intimidar Inmune, Percepción 23  
 Dotes: Canto Fúnebre, Sustentado por Voluntad, Casado con el Hierro, Precisión Arcantrica, En deuda con el acero  
 Equipo: Armadura Espectral (+5 CA, Impulsora), Fragmento de Corazón Roblizo, Broche de Hidrargirio, Fuego Fatuo, Anillo Roto, Bola de Cristal, visión del espectro  
 Arma: Espada Negra (Brutal 3, Alcance, Arcana, Devoracarne)  
 KOM: +7 (Sab), KDM: +6 (Des), BAB: +11

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Toque HeladoSLA: Como Acción Estándar, puedes hacer 1d4 de daño por nivel más tu KOM a un oponente en rango [cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Es un efecto [Negativo].

Toque VampíricoSLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a 1d8 por nivel (11d8+8 (Solo 11d8 si es canalizado)) que poseas a un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Te curas la mitad del daño provocado, convirtiendo el exceso en puntos de vida temporales que duran hasta el fin del [Encuentro]. Es un efecto [Negativo].

EnervaciónSLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes infligir la condición [Drenaje de Energía] 1d4 veces a un oponente en rango [Medio]. Requiere una tirada de Ataque a Distancia. Es un efecto [Negativo].

Opresión Espiritual SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes bombardear a un oponente en rango [Medio] con poder ultraterreno. Infliges la condición [Sangrado] y si la criatura no pasa un TS de Voluntad (CD 22) la de [Drenaje de Energía] hasta el fin del [Encuentro].

Adicionalmente, puedes cambiar tu tamaño a voluntad, como Acción Rápida, Estándar o de Movimiento puedes alterar tu tamaño en una categoría (Mínimo [Pequeño], máximo [Grande]).

Bola de Cistal: Una vez por [Escena], como Acción Estándar, puedes activar *Escudriñamiento*, como el conjuro, con una CD de 25. Adicionalmente, una vez por [Asalto], como Acción gratuita, puedes establecer línea de visión desde una casilla en tu rango [Cercano] por un [Asalto]. No requiere línea de visión ni de efecto.

## Movimiento

**Empujón Mental<sup>su</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 22) niega el efecto.

**Anillo Roto:** Una vez por [Escena], si todavía te queda una Acción Estándar o de Movimiento por hacer en tu turno, puedes volverte [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Hacerlo provoca que tengas que escoger entre luchar e huir en ese turno y al principio de tu turno cada [Asalto] durante todo el [Encuentro]. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

## Rápida

**Espada Negra<sup>su</sup>:** Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar una espada de pura energía espectral.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Espada Negra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

**Aura Paralizante:** Como Acción Rápida, puedes convocar energía negativa para limitar la movilidad de los enemigos a tu alrededor. Una vez por [Encuentro] puedes crear un área que ocupa todo tu rango [Cercano] originada en ti y que se mueve contigo. Dura hasta el fin del [Encuentro] y un oponente que finalice su turno en ella recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el final de su próximo turno. Es un efecto [Negativo].

**Foco Místico<sup>su</sup>:** El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Siniestra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, si no está ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra está cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

**Fuego Fatuo:** Esta emite una luz a 60' que solo puede ser vista por el incorporeo, esta puede verse incluso a través de efectos de Oscuridad de Cuarto Círculo o menor.

Además, como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento, puedes situar una emanación de 60' de radio en una casilla en rango [Cercano]. Dicha emanación emite luz solo visible para ti y tus aliados y puede verse incluso a través de efectos de Oscuridad de Cuarto Círculo o menor. Dura hasta el fin de la [Escena] o hasta que la disipas desde cualquier distancia como Acción Gratuita.

**Visión del Espectro:** Ganas un sentido especial a escoger entre los siguientes: [Visión Fantasmal] 45', [Visión en la Oscuridad], *Vista Arcana* como el conjuro. Puedes cambiar de uno a otro como Acción Rápida.

## Aptitudes Pasivas

**Maldición de la No-Muerte EX:** Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

**Sin Tiempo<sup>EX</sup>:** No envejecen.

**Imparable EX:** Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y poseen [Inmunidad] a [Exhausto]

**La Muerte no Teme EX:** Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y al [Sangrado] y el uso en combate de Intimidar.

Aprendiz de las Tinieblas<sup>SLA</sup>: Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Elegia sin Cantar: Ganas fuerza de la presencia de otros. Si la criatura más cercana a ti esta en rango [Cercano] ganas [Curación Rápida] 4. Adicionalmente, al ser de naturaleza incorpórea ganas [Resistencia] al daño físico y [Vulnerabilidad] al daño mágico. Cuando una criatura en rango [Medio] muere, ganas 20 HP temporales.

Empuje Vectorial<sup>su</sup>: Ganas el Modo de Movimiento Vuelo.

**Tácticas:** El Incorporeo aprovecha su escasa visibilidad para atraer a sus presas a distancias cortas para atacarlos con su espada negra. Siempre tiene activado el fuego Fatuo. Tiene activado su anillo roto hasta que entra en combate y algunas veces lo mantiene activo.

**Estándar:** Usa su ataque completo con Toque Helado, Toque Vampírico, Opresión Espiritual o Enervación cargados.

**Movimiento:** Usa Empujon Mental para atraer los oponentes hacia si, suele usar Acrobacias como parcial para dejar Desprevenidos a sus oponentes.

**Rápida:** Cargar Toque Helado u otra aptitud en su Espada Negra, si ya la tiene cargada activar su aura paralizante (Y llamar a su espada Negra como parcial si es necesario)

## Kraken (Nivel 12)



*Los krakens son colosos del océano con grandes poderes sobre el agua. Son temidos en todo el mundo conocido pues son capaces de destruir un barco con muchísima facilidad. A menudo sus victimas no llegan a ver su cuerpo. Pese a lo que indica su apariencia son criaturas altamente inteligentes y malvadas, capaces de hablar.*

Rápida: Behemoth

Media: Destrucción

Lenta: Elemental de Agua

Iniciativa: +3  
 Velocidad: 70' (Ignora Terreno Dificil, Nadar)  
 Tamaño: [Enorme] 15'x15'

Tipo:[Bestia Mágica] [Primordial]  
 CD de Maniobras de Combate: 24  
 Inmune: Sangrado, [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].  
 Reducción de Daño: 7  
 Vision en la Oscuridad  
 Resistencia al daño físico: 6 (12 si no son capaces de volar)  
 Resistencia contra no voladores: 6  
 Curación Rápida 9

HP: 245  
 CA: 33  
 Fort: +17, Ref: +9, Vol: +13  
 +2 contra maniobras de combate  
 Atención 25

Ataque: Tentáculos (Cuerpo a cuerpo) +20/+11/+11 (Daño 1d6+31+9 Frío), alcance 55' (Crit 18-20)  
 Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico  
 Puede atacar oponentes aéreos.  
 Recupera 17 HP por golpe crítico

Características: Fue 22, Con 24, Des 16, Int 10, Sab 16, Car 8  
 Habilidades: Vigor +19, Atletismo +19, Intimidar +18, Pecepción +16  
 Defensas: Engañar 25, Diplomacia 22, Intimidar 21, Percepción 21  
 Dotes: Imponente, Musculos Siniestros, Hemoglobina Alegre, Casado con el Hierro, Especialización en Daño, En Deuda con el Acero  
 Equipo: Ankh Negra, Piedra de Furia, Pequeño Totem, Estela Rota, Lingote de fuego Helado, Piel Helada (CA +4, Fortaleza)  
 Natural: Tentáculos (+3 Ataque, Traumante, Brutal 3, Alcance, Magnum), Nucleo (Guardian, Reactivo, Parada)  
 KOM: +6 (Fue), KDM: +7 (Con), BAB: +12

Aptitudes Activas  
**Estándar**

**Movimiento**  
*Aura de Niebla*

#### **Rápida**

Aura de Niebla *su*: Puedes envolverte en una niebla. Como Acción Rápida o de movimiento, puedes activar esta aptitud por un [Asalto], en dicho [Asalto] tus aliados en rango [Cuerpo a Cuerpo] se consideran [Ocultos].

Una vez por [Asalto], cuando actives Aura de Niebla en tu turno puedes moverte a una casilla desocupada en rango [Corto]. Dicho movimiento no provoca Ataques de Oportunidad e ignora los obstáculos.

**Hendedura<sup>EX</sup>:** Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

**Retorcer los Mares EX:** Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel (12) en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 22). Este es un efecto de [Suelo]. Al llegar al 5to Círculo deja de ser un efecto de [Suelo] y las criaturas que queden [Tumbadas] quedan además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

#### Parcial Movimiento

Retorcer los Mares

#### Aptitudes Pasivas

**Mar Ágil<sup>EX</sup>:** Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto] y moverte en Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Adicionalmente ganas el Modo de Movimiento Nadar.

**Oceano Hambriento<sup>SU</sup>:** Una vez por [Asalto], cuando hagas una Acción Ofensiva que vaya a hacer daño, en su lugar, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (24) a un oponente que iba a ser dañado por dicha acción. Entonces tu te curas la mitad de dicha [Reducción de HP].

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Piel de Hierro EX:** Ganas [Resistencia Menor] al daño físico y [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Terror EX:** Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a tu Nivel + KOM (18) y quedan [Tumbados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 22).

**Torbellino<sup>EX</sup>:** Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Presencia Disruptiva<sup>EX</sup>:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (12).

**Presencia Aterradora<sup>EX</sup>:** Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 22). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Senda de Espadas<sup>EX</sup>:** Al finalizar la Carga, haces un ataque adicional con el descriptor [Salva] aplicado a todos los oponentes que hayan quedado en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en algún punto de tu movimiento durante la [Carga]. En vez de hacer el daño normal este ataque hace daño igual a 3 veces tu KOM (18).

**Tácticas:** El Kraken es el rey de los mares, feroz y terrorífico.

**Estándar:** Ataque completo con Torbellino en el primero, usando Oceano Hambriento si se da cuenta de que sus enemigos se curan mucho o necesita HP.

**Movimiento:** Usa su aura de niebla, usa Vigor o Retorcer los mares como parcial.  
**Rápida:** Retorcer los mares o Hendedura  
 Tiene 3 pasos de 5'

## Mantoscuro (Nivel 1)



*Estas criaturas ciegas cuelgan del techo fingiendo ser estalacitas. Cuando un aventurero despistado pasa bajo este, el monstruo lo ataca, intentando envolverlo. Habita en lugares oscuros, donde juega en ventaja.*

Rápida: Abominación  
 Media: Templado de Batalla  
 Lenta: Serpiente  
 FBI: Ninja

Iniciativa: +3  
 Velocidad: 35' (Ignora Terreno difícil)  
 Tamaño: [Mediano]  
 Tipo:[Aberración]  
 CD de Maniobras de Combate: 13  
 Sentido de la Vibración 25' (Ver Justicia Ciega)  
 Reducción de Daño: 0

HP: 22  
 CA: 16  
 Fort: +4, Ref: +4, Vol: +5  
 Atención 14

Ataque: Tentáculos (Cuerpo a cuerpo) +4 (Daño 1d6+7), alcance 5'

Características: Fue 16, Con 12, Des 14, Int 10, Sab 16, Car 10  
 Habilidades: Atletismo+4, Vigor+2, Sigilo+4, Percepción+4, Laticionio+4, Arcano +1  
 Defensas: Engañar 14, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13  
 Dotes: Justicia Ciega, Fingir Muerte  
 Natural: Tentáculos (Brutal 2, Guardiania)  
 KOM: +3 (Sabiduría), KDM: +3 (Fuerza), BAB: +1

## Aptitudes Activas

### Estándar

#### Movimiento

#### Rápida

**Fingir Muerte:** Como Acción Inmediata, puedes convencer a todos los observadores que estas [Muerto] o parecer una estalactita cualquiera. Entrar en un estado que es complicado encontrar tus constantes vitales pero sigues consciente. Este efecto dura hasta dos minutos por Nivel y puede engañar Adivinaciones de hasta 4to Círculo. Cuando finaliza este estado no puedes usarlo en menos de 5 minutos.

**Oscuridad<sub>EX</sub>:** el Mantoscuro puede segregar una sustancia similar a una niebla negra. Como Acción Rápida, puedes duplicar los efectos de *Niebla de Obscurecimiento*, como el conjuro. Crear una cuarta *Niebla de Obscurecimiento* dispersa automáticamente la primera.

#### Aptitudes Pasivas

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

**Piel Quitinosa EX:** Tienes el exoesqueleto de insecto. Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual al número de Círculos que obtengas de esta Senda.

**Justicia Ciega:** el Mantoscuro es incurablemente e irrevocablemente ciego. Siempre estas [Cegado] y dicha condición no puede ser curada ni ignorada, pero al estar acostumbrado no sufres el penalizador de -4 a la Percepción. Tienes [Sentido de la Vibración] en tu rango [Cercano] y tratas a todas las criaturas como [Revelado].

**Tácticas:** El Mantoscuro acecha en forma de estalactita en el techo, esperando el momento para lanzar su niebla y atacar.

**Estándar:** Presa, Desarme o Derribo

**Movimiento:** Se pone a la defensiva y como parcial usa Vigor.

**Rápida:** Lanza su Oscuridad si no la ha lanzado ya.

## Mimeto (Nivel 4)



Los mimetos fingen ser objetos inofensivos y tentadores como cofres, puertas o escaleras. Cuando una criatura se acerca demasiado intenta devorarla.

Rápida: Amorfo

Media: Templado de Batalla  
Lenta: Serpiente

Iniciativa: +1  
Velocidad: 40' (Ignora Terreno difícil)  
Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Aberración]  
CD de Maniobras de Combate: 17 (18 Presa)  
Reducción de Daño: 3  
Resistencia al daño físico: 2  
Inmune: Deslumbrado y Ensordecido  
Curación Rápida 2

HP:85  
CA: 20  
Fort: +10, Ref: +3, Vol: +5  
Atención 15

Ataque: Tentáculos (Cuerpo a cuerpo) +9 (Daño 1d6+12), alcance 10'  
+4 de Daño si hace Presa

Características: Fue 20, Con 22, Des 8, Int 14, Sab 12, Car 10  
Habilidades: Vigor+11, Sigilo+3, Percepción+5, Atletismo+9  
Defensas: Engañar 15, Diplomacia 15, Intimidar 13, Percepción 14  
Dotes: Adepto Cambiasentidos, Fingir Muerte, Abrir Ligadura Menor  
Equipo: Cuerpo Duro (+2 CA, -1 Ref), Piedra de Furia, Ankh Negra, Estela Rota  
Natural: Fauces (Brutal 3, Alcance, Traumante)  
KOM: +5 (Fuerza), KDM: +6 (Constitución), BAB: +4

Aptitudes Activas  
**Estándar**

#### Movimiento

**Esparrir el Amor EX:** Ganas un +1 a la CD de la Maniobra de Presa y TS contra la misma. Adicionalmente, como Acción de Movimiento o parte de una Acción de Movimiento, una vez por [Asalto], puedes crear una emanación en todo tu rango [Cuerpo a Cuerpo] que hace daño [Ácido] o físico (según elijas en el momento de crearlo) igual a tu nivel (4) a todas las criaturas en el radio excepto a ti. Además, inflige la condición [Enmarañado] por un [Asalto] si no tienen un éxito en un TS de Fortaleza (CD 17). Puedes deshacerlo como acción gratuita.

#### Rápida

Fingir Muerte: Como Acción Inmediata, puedes convencer a todos los observadores que eres un objeto cualquiera. Entrás en un estado que es complicado encontrar tus constantes vitales pero sigues consciente. Este efecto dura hasta dos minutos por Nivel y puede engañar Adivinaciones de hasta 4to Círculo. Cuando finaliza este estado no puedes usarlo en menos de 5 minutos.

Aptitudes Pasivas

Más vale Rápido que MuertoEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

**Buscar Cobertura<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Resistencia EX:** Tu cuerpo es muy resistente al daño, a primer nivel ganas [Resistencia Menor] al escoger entre daño físico o daño de magia y energía. Esta elección es permanente, pero al 4to Círculo ganas [Resistencia Menor] a todo el daño.

**Tácticas:** El Mimeto acecha pareciendo un cofre y otro objeto similar, hasta que tiene la presa cerca y ataca. Evita cualquier oponente que pueda salir volando.

**Estándar:** Principalmente Presa, luego Desarme o Derribo

**Movimiento:** Usa Esparcir el Amor y como parcial usa Vigor.

**Rápida:** Lanza su Oscuridad si no la ha lanzado ya.

## Madre del Enjambre (Nivel 16)



*La madre del enjambre es un contemplador, por suerte, extraordinariamente raro. También llamados Tiranos Definitivos rigen a otros contempladores con tiranía y crueldad. Es un contemplador de inmenso tamaño. A diferencia de lo que indica su nombre es una criatura asexual y agenero que se reproduce por gemación, creando nuevos contempladores.*

Rápida: Aberración

Media: Mago de Batalla

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +5

Velocidad: 90' (Modo Vuelo, No provoca ataques de oportunidad)

Tamaño: [Enorme] 20x20

Tipo:[Aberración]

CD de Maniobras de Combate: 21

Inmune Ligadura, Afectado, Enajenadores, Nauseado, Asfixia

Curación Rápida 19

Reducción de Daño 9

Resistencia al Daño Físico 16

HP: 253

CA: 39  
 Fort: +16, Ref: +26, Vol: +18  
 Atención 26

Ataque: Mordisco +23/+23/+18/+18/+18 (1d6+19) Alcance 35'

Características: Fue 10, Con 20, Des 16, Int 26, Sab 10, Car 20

Habilidades: Arcana+26 (Puede usarla como si fuera Atletismo), Vigor+21, Medicina +24, Naturaleza +24, Percepción +18, Intimidar +18

Defensas: Engañar 26, Diplomacia 34, Intimidar 31, Percepción 31

Dotes: Secreto Oscuro de Darmuth, Adepto Telequinético, Sustentado por Voluntad, Vástago Telequinético, Bautizado en Furia, Maestro Telequinético, Fuerza Telequinética

Equipo: Armadura de Fuerza (+4 CA, +1 TS Fort y Ref) , Anillo de Obsidiana

Ataques naturales: Ojo Arcano (Brutal 3, Arcano), Ojo Telequinético (Reactivo, Veloz, Guardián), Mordisco (Brutal 3)

KOM: +8 (Int), KDM: +5 (Con), BAB: +16

### Aptitudes Activas

#### Estándar

**Vástago Telequinético:** Como Acción Estándar, concentrando tu energía en el tentáculo telequinético, puedes mover un número de objetos sueltos con un peso combinado de 3 toneladas en tu rango [Medio] a cualquier lugar dentro del mismo que haya casillas desocupadas. No puedes mover una criatura que no este [Muerta], los objetos en posesión de otra criatura o una montura ocupada.

Adicionalmente, puedes golpear a tus oponentes con fuerza telequinética. Como Acción Estándar puedes crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] centrada en ti que hace daño igual a 6d6+17 a todos los oponentes en el área. Un TS de Reflejos (CD 26) reduce el daño a la mitad. Es una Aptitud Sobrenatural.

Además, una vez cada dos [Asaltos], como Acción Estándar, puedes hacer un daño igual a 6 veces tu Modificador de Inteligencia (46) a un oponente en rango [Cercano] como Aptitud Sortilega.

**Rayos Oculares SLA:** Substituyendo un ataque, puedes usar un ataque de rayo ocular desde uno de sus "tentáculos", con distintos ojos. Son aptitudes sortilegas y usan CD 26 (27 con Fuerza Goética) para sus TS. No puedes activar dos rayos oculares del mismo ojo en un mismo [Asalto]. No provocan ataque de oportunidad.

Fuerza Goética aumenta los alcances de la siguiente forma: C.C y Cercano +5, Medio +20'.

#### Primer Ojo

Llamarada: Una rápida descarga de llamas, hace daño igual a 35 (37 con Fuerza Goética) con el descriptor [Fuego] a un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo]. El objetivo queda [Deslumbrado] por un [Asalto].

Ráfaga Helada: Conjuras una ráfaga de aire frío contra un oponente en rango [Cercano] como ataque a distancia que hace 8d6 +11 (9d6+11 con Fuerza Goética) de daño [Frío].

#### Segundo Ojo

Restricción: Haces daño 19 a un oponente [Cuerpo a Cuerpo] y lo dejas [Enmarañado]. Un TS de Fortaleza niega la condición.

Contorno Borroso: Distorsionas el espacio a tu alrededor, por dos [Asaltos], ganas un 20% de Probabilidad de Fallo.

**Tercer Ojo:** Como Acción Rápida o de Movimiento ganas un [Punto de Energía] que puede ser utilizado antes del próximo turno para usar uno de los siguientes rayos oculares.

**Disolución:** Con un Ataque cuerpo a cuerpo con éxito haces 16d6+11 (Con Fuerza Goética 18d6+11) de daño [Ácido] y si tu oponente no pasa un TS de Fortaleza queda [Afectado] por dos [Asaltos].

**Luz Cegadora:** Con un Ataque a distancia en rango [Cercano] con éxito haces 16d6+11 (Con Fuerza Goética 18d6+11) de daño y si tu oponente no pasa un TS de Fortaleza queda [Cegado] por un [Asalto].

#### Cuarto Ojo

**Guarda:** Ganas [Resistencia Menor] contra daño físico o mágico a tu elección, dura hasta el final del [Encuentro].

**Paseo:** Te [Teletransportas] a una posición en rango [Medio].

#### Quinto Ojo

**Descarga Conmocionante:** Todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a 36 (38 con Fuerza Goética) y son [Derribados]. Un TS de Reflejos reduce en daño a la mitad y niega la condición.

**Descarga:** Con un Ataque cuerpo a cuerpo con éxito haces 43 (45 con Fuerza Goética) puntos de daño [Eléctrico], además de a un objetivo adicional en rango [Cercano] respecto a tu objetivo original, los objetivos adicionales tienen derecho a un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad.

#### Sexto Ojo

**Confundir:** Un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu KOM (19) y queda [Confundido] por un [Asalto] si no pasa un TS de Voluntad.

**Petrificar:** Un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo] queda [Petrificado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Voluntad. Solo puede usarse una vez por [Encuentro].

### **Movimiento**

Ver Tercer Ojo

**Eternidad<sub>EX</sub>:** Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

### **Rápida**

Ver Tercer Ojo

**Difusion Arcana SLA:** Con tu ojo central, rompes la realidad al punto que incluso puedes romper las energías mágicas. Una vez por [Encuentro] como Acción Rápida, puedes usar Disipar Magia, como el conjuro.

**Bautizado en Furia:** Usando un tentáculo especializado, tres veces por [Escena], como Acción Inmediata, los oponentes a 100' quedan [Enmarañados] por un [Asalto] debido a las cadenas del éter. Un TS de Fortaleza (CD 26) niega la condición. Es una aptitud Sobrenatural.

**Adepto Telequinético:** Usando el tentáculo telequinético, puedes gastar una Acción Rápida para mover un objeto que podrías blandir como arma (Improvisada o no) en rango [Cercano] (55') a cualquier parte del mismo. Si se mueve un arma a una casilla aliada este puede equipársela (o cambiar su arma por esta otra) inmediatamente sin gastar acción. No puedes usar esta Aptitud para hacer daño o mover objetos cargados por otra criatura. Es una Aptitud Sobrenatural.

### **Aptitudes Pasivas**

**Evitar Peligro<sub>SEX</sub>:** Una vez por [Encuentro], en cualquier momento del [Asalto], sin gastar Acción, puedes tirar Reflejos. Puedes usar ese resultado en vez de los de los de Voluntad y Fortaleza que hagas en ese [Asalto] si el de Reflejos resulta ser mejor.

**Desconocido<sub>EX</sub>:** La dificultad para identificarte con Saber aumenta en 3.

**Así de Rápido<sub>EX</sub>:** Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Cuatro veces por [Asalto], cuando un Oponente que no este [Oculto] o

[Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

**Evasión<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente hace la mitad de daño en un TS con éxito no recibes daño en absoluto

**Supersónico<sub>EX</sub>:** Ganas 10' de movimiento a tu velocidad y ganas un +1 a la CA, ganas un [Ataque Adicional] cuando haces una Acción de Ataque.

**Mente Incomprensible EX:** Requiere Mente Alienígena. Ganas [Inmunidad] a efectos [Enajenadores].

**No me Detengas Ahora<sub>EX</sub>:** Puedes deslizarte de las ataduras, incluso las mágicas, además de driblar cualquier obstáculo. Ganas [Inmunidad] a lo efectos de [Ligadura] y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento extra

**Gargantuesco EX:** Eres algo impresionante, tu tamaño pasa a [Enorme] y ocupas un área de 10' x 10', el cual crece a 15'x15' al Cuarto Círculo y 20x20 al Sexto círculo donde tu alcance [Cuerpo a Cuerpo] se incrementa en 5' adicionales.

**Romper Realidad SU:** Una vez por [Encuentro], por un [Asalto], puedes añadir el descriptor [Teletransporte] a todos los movinientos que hagas. Esta aptitud no requiere acción.

**Caparazón EX:** Tu piel se endurece, dándote [Resistencia] al daño físico.

**Antigravedad EX:** Ganas el Modo de Movimiento Volar.

**Piel Ácida EX:** El primer oponente en un [Turno] que entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] debe realizar un TS de Reflejos (CD 26) o adquirir la condición [Quemandose].

**Esquiva Artística<sub>EX</sub>:** Nunca provocas Ataques de Oportunidad.

**Maestro Telequinético:** Ganas dos HP adicionales por nivel de personaje que poseas y [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Sustentado por Voluntad:** No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]. A nivel 10 no necesitas ni dormir ni respirar, siendo inmune a la asfixia y ganando [Inmunidad] a [Nauseado].

### Otras acciones

**Realeza<sub>EX</sub>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, despues de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a 5 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado.

Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (24), siendo un efecto instantáneo.

Cetro: El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

Fundamentos: Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

Fuerza GoeticaEX: Escoge Aptitudes Sortflegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

Preparación ArcanaSU: Una vez por [Escena], despues de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al gual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

Esplendor<sub>SU</sub>: Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

Sellado: Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 5 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos despues de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (35) a todos los oponentes a 20' del mismo.

Supercheria: Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 5 Runas activas. El aliado puede alterar su apriencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 26) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Busqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

Majestad: Creas un Simbolo de Majestad en un aliado. Solo puedes tener un 4 Simbolos activos y no mas de una por aliado. El Simbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

Severidad<sub>SU</sub>: Al inicio de cada [Escena] elige una de las siguientes opciones, lo que te permitirá usar esa Aptitud durante la [Escena].

Círculo del Eter: Ligas magia a objetos físicos, al inicio de la [Escena] ganas dos consumibles: Anillo Oxidado y Lustre de Armadura. Si no han sido usadas al final de la [Escena] se deshacen en polvo.

Ligadura de los Siete: Una vez por [Escena], despues de no gastar acciones por 5 minutos, puedes crear una emanación con el radio de tu rango [Cercano] originado en una casilla adyacente a ti. Si creas una nueva la antigua desaparece.

Como Acción Estándar puedes activar la emanación. Las criaturas en el área no pueden ser afectadas por efectos de [Teletransporte] (si bien las acciones destinadas a ello se pierden igualmente). Los oponentes en el área quedan [Realentizados] a menos que pasen un TS de

Voluntad, en cuyo caso quedan [Enmarañados]. Una vez activada, la emanación desaparece en diez [Asaltos].

**Tácticas:** El Contemplador suele usar Escudo sobre si mismo, además de las otras dos bendiciones sobre aliados (o Cetro si tiene que hacer algo social). Suele usar Fuerza Goetica sobre sus rayos oculares. Siempre tiene una runa de superchería y una de majestad activa.

**Estándar:** Usa el mejor repertorio de rayos oculares posibles.

**Movimiento:** La usa para ganar puntos de energía o ponerse a la defensiva. También la usa para renovar sus Esplendores con Eternidad.

**Rápida:** Si hay algún efecto activo que le moleste usa Difusión Arcana, luego la usa para ganar puntos de energía, Bautizado en Furia o Adepto Telequinético si ve un uso inteligente en dichas aptitudes.

## Minotauro (Nivel 4)



*El minotauro se parece a un humano de poderosos músculos, increíblemente alto, cubierto con un pelaje hirsuto, que tiene la cabeza de un toro. Los ojos oscuros de la bestia brillan con una furia salvaje. Los minotauros son criaturas territoriales, fuertes y feroces, que a menudo se encuentran en vastos laberintos subterráneos. Su astucia natural y crueles instintos les permiten encontrar fácilmente el camino a través de los complejos de túneles más confusos, una habilidad muy útil para cazar, atormentar y, finalmente, destruir a los intrusos.*

Rápida: Senda de los Ancestros

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Senda de la Destrucción

Iniciativa: +2

Velocidad: 40

Tamaño: [Grande]

Tipo: [Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 14

[Vision en la Oscuridad]

HP: 75

CA: 18

Fort: +10, Ref: +4, Vol: +4

## Atención 16

Reduccion de Daño: 3

Ataque:

Cuernos +11 (18), alcance 15' (Crit 18-20)

Arco +11 (18), a distancia, alcance 140' (Crit 18-20)

Por 3 golpes sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Casa 4 de Reducción de HP

Características: Fue 16, Con 22, Des 12, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Vigor+10, Atletismo+7, Intimidar +4, Geografía +4,

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 16, Intimidar 14, Percepción 14

Dotes: Aplastamiento, En Armas, Casado con el Hierro

Armas Naturales: Cuernos (Brutal 2, Alcance)

Otros objetos: Armadura Pesada (+2 CA, -1 TS), Arco Largo (Brutal 2, Distante)

Objeto Mágico: Ankh Negra, Piedra de Furia

KOM: +6 (Con), KDM: +3 (Fue), BAB: +4

## Aptitudes Activas

**Estándar****Movimiento****Rápida**

**Hendedura<sub>EX</sub>**: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

## Aptitudes Pasivas

**Liderar la Carga**: Al Cargar ignoras el penalizador a la CA. Adicionalmente, cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 4 puntos de vida extra.

**Difícil de Romper<sub>EX</sub>**: Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Atacante**: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a tus tiradas de Ataque igual a 2.

**Implacable EX**: La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel. Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Tácticas**: El Minotauro es sencillo y eficaz. Suele combatir desarmado si no va a usar su arco para arrebatar algún arma a un enemigo.

**Estándar**: Normalmente desarmar o derribo, si no carga

**Movimiento**: Suele usarla para un +2 a la CA, acompañada de Vigor.

**Rápida**: Normalmente usa hendedura.

## Momia (Nivel 5)



*Muchas Momias son las guardianas de un lugar, como una tumba. Su poder divino inspira un temor y son hechiceras consumadas en la nigromancia y la magia de arena. Hay que tener mucho cuidado con ellas, pues literalmente se alimentan del miedo.*

Rápida: Momia  
 Media: Nigromancia  
 Lenta: Mago de Arena  
 FBI: Verdadero Mago

Iniciativa: +2  
 Velocidad: 40'  
 Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]  
 CD de Maniobras de Combate: 15  
 Resistencia al Daño Físico 2

HP: 90  
 CA: 21  
 Fort: +8, Ref: +4, Vol: +10  
 Atención 16

Ataque: Bastón (Cuerpo a cuerpo) +8 (1d6+4), alcance 10'

Características: Fue 16, Con 10, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 20  
 Habilidades: Intimidar +12, Arcano +7, Historia +7 (Puede identificar cualquier criatura con ella), Vigor +5, Diplomacia +10  
 Defensas: Engañar 16, Diplomacia 15, Intimidar 20, Percepción 20  
 Dotes: Grito Terrible, Maestro Arcano (Nigromancia), Bibliotecario  
 Equipo: Armadura Ligera, bastón de mago (C.C, brutal 3, Arcano)  
 KOM: +3 (Fue), KDM: +5 (Car), BAB: +5

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Rociada de Arena SLA: Aprendes a conjurar una descarga de arena, que puedes usar sobre los ojos enemigos. Como Acción Estándar, un oponente en rango [Corto] recibe tu TAM en daño multiplicado por el número de círculos en esta Senda (15 por el bastón) y quedan [Cegados] por un [Asalto] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 17).

**Arenas Movedizas** SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes causar que un área del suelo se vuelva arenas movedizas. Crea un área de un cuadrado de 10' de lado por Círculo en esta senda, que deben estar adyacentes unos con otros y en tu rango [Medio]. Esta área cuenta como terreno difícil y cualquier criatura entre en el área o empiece su turno en ella debe realizar un TS de Reflejos (CD 17) o quedar [Enmarañado] mientras este en el área. Una criatura que entre en el área o empiece su turno en ella y ya este [Enmarañada] queda [Realentizada] si no pasa un TS de Fortaleza. Una criatura que entre en el área o empiece su turno en ella y ya este [Realentizada] queda [Detenida] en todas las direcciones si no pasa un TS de Fortaleza.

Una criatura que haya sido afectada por las Arenas Movedizas y estas le hayan infligido una Condición queda varada y no puede volar. Es un efecto de [Suelo] y de [Ligadura] y dura hasta el fin del [Encuentro].

#### **Movimiento**

**Causar Miedo:** Como Acción de Movimiento, puedes hacer que un oponente en rango [Cercano] quede [Estremecido] por dos [Asaltos]. Un TS de voluntad (CD 19) con éxito evita este efecto. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

#### **Rápida**

**Aura Paralizante:** Como Acción Rápida, puedes convocar energía negativa para limitar la movilidad de los enemigos a tu alrededor. Una vez por [Encuentro] puedes crear un área que ocupa todo tu rango [Cercano] originada en ti y que se mueve contigo. Dura hasta el fin del [Encuentro] y un oponente que finalice su turno en ella recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el final de su próximo turno. Es un efecto [Negativo].

#### **Aptitudes Pasivas**

**Maldición de la No-Muerte** EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sub>EX</sub>: No envejecen.

**Imparable** EX: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

**Momia – Horror** Creciente: Te alimentas del miedo, cada vez que un oponente en rango [Cercano] (45') falle un TS contra [Miedo] recuperas un punto de vida por nivel (10 debido a Vigor). El primer oponente que golpees cada [Asalto] debe hacer un TS de Voluntad (CD 15) o quedar [Estremecido] por un [Asalto].

**Embalsamado** EX: Te alimentas del coraje al igual que el miedo. Cuando una criatura en rango [Cercano] (45') ignora un efecto de [Miedo] por [Inmunidad] te curas un punto de vida por cada dos niveles que poseas (7 Debido a Vigor). Ganas [Resistencia Menor] al daño físico.

**Grito Terrible:** Cuando sus Intimidar en combate, puedes afectar a todos los oponentes en rango [Cercano]. Ganas un +2 de Dote a Intimidar.

**Aprendiz de las Tinieblas** SLA: Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

**Realeza** EX: Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena].

Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes

bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual al número de Círculos que tengas en esta senda a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado.

Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel + TAM (10) , siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Fuerza Goética<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcana<sub>SU</sub>:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Tácticas:** La Momia no es un vulgar bruto sino un poderoso y taimado hechicero, usará su poder de Realeza para otorgar las mejores beneficios para si mismo o sus aliados (Suele preferir la de Escudo sobre si mismo). Suele aplicarse Fuerza Goética para un +1 a la CD en una de sus dos sendas de conjuros o si conviene Preparación Arcana en su guarida.

**Estándar:** Usa la Rociada de Arena siempre que sea posible y las Arenas Movedizas si ve una buena táctica para usarla.

**Movimiento:** Como parcial suele usar Intimidar en todos los oponentes en rango cercano. Normalmente usa Causar Miedo en su accion de movimiento.

**Rápida:** Activar su Aura paralizante y usar tiradas de Saber historia para averiguar las capacidades de sus oponentes

## Monolito Elemental de Agua(Nivel 17)



*Maxima expresión conocida de los elementales de agua, estos colosos son una fuerza destructora cuyos remolinos sacuden sin piedad el campo de batalla.*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un “núcleo” dañable, su casilla real.*

*Esta representación sería estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Bruto Absoluto

Media: Elemental de Agua

Lenta: Destrucción

FBI: Furia

Iniciativa: +6

Velocidad: 75' (Puede Nadar) (80' en Furia)

Tamaño: [Mediano] ([Grande] en Furia)

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 23 (29 en furia)

Inmune: Afectado, Nauseado, asfixia, cegado, deslumbrado, aturdido, atontado, ensordecido (Efectos enajenadores en Furia)

Visión en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 30'

Resistente Fuego: 17

Vulnerabilidad Electricidad

Reducción de Daño: 7

Curación Rápida 4

HP: 316 (350 en furia, más 102 temporales)

CA: 39 (40 en Furia)

Fort: +21 (+24 en furia), Ref: +17, Vol: +11 (+15 en furia)

Atención 32

Ataque: Golpe de Agua (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25/+25 (Daño 34), alcance 40' (A distancia 75') (Critico 18-20)

En furia: +36/+31/+31/+31 (Daño 40), alcance 45' (A distancia 75') (Critico 18-20)

Te curas la mitad del daño infligido (Solo la primera vez cada asalto aplica Vigor)

Por cada 3 veces que hagas daño sobre un enemigo con tus ataques este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Características: Fue 22 (24 en Furia), Con 26, Des 18, Int 10, Sab 16, Car 10

Habilidades: Vigor +25, Geografía +17, Naturaleza +17, Intimidar +23 (24 en Furia)

Defensas: Engañar 30, Diplomacia 27, Intimidar 27, Percepción 27

Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, Casado con el Hierro, Aplastamiento, Musculos Siniestros, Adepto Cambiasentidos, Precisión Arcantrica

Equipo: Ankh Negra, Nucleo del Mar (Guardian, Reactivo, Veloz), Armadura del Mar (Escudo, +2 CA, Impulsora)

Natural: Golpe de Agua C.C (Alcance, Brutal 3, Arrojadiza, +3 ataque, Sedienta)

KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue) (+7 en furia), BAB: +17

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Oceano Hambriento<sup>su</sup>: Una vez por [Asalto], cuando hagas una Acción Ofensiva que vaya a hacer daño, en su lugar, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (34) a un oponente que iba a ser dañado por dicha acción. Entonces tu te curas la mitad de dicha [Reducción de HP] (22 por Vigor).

Mareas<sup>su</sup>: Puedes transformarte en una ola de agua. Como Acción Estándar puedes crear un cono de 60' que hace 1d8 de daño por nivel (17d8) con el descriptor [Frio] y ser [Derribados]. Un TS de Reflejos (CD 26) reduce el daño a la mitad y niega el [Derribado]. Puedes [Teletransportarte] a una casilla desocupada dentro del efecto.

Oleada Letal<sup>x</sup>: Al finalizar la Carga, haces un ataque adicional con el descriptor [Salva] aplicado a todos los oponentes que hayan quedado en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en algún punto de tu movimiento durante la [Carga]. En vez de hacer el daño normal este ataque hace daño igual a 3 veces tu KOM (24).

Remolinos<sup>su</sup>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un vórtice de 60' de radio desde dos casillas en rango [Medio]. Estos duran durante el resto del [Encuentro] y las casillas que ocupan son consideradas Terreno Difícil para todas las criaturas excepto tu. Como Acción de Movimiento, puedes moverte de una casilla de un vórtice a una casilla desocupada del otro vórtice sin provocar Ataques de Oportunidad.

### Movimiento

#### Rápida

Furia<sup>ex</sup>: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico.

Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 10. En dicho estado, ganas un +6 al Ataque y Daño.

También ganas un +5 a la CD de tus Maniobras de Combate y un +4 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 102 Puntos de Vida temporales. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

Tu Furia te da la capacidad física para actuar como una criatura mas grande. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] ganando los beneficios de dicho tamaño. Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar contra un oponente a 30' como Acción Gratuita. Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

En Furia eres [Inmune] a efectos [Enajenadores].

Aura de Niebla su: Puedes envolverte en una niebla. Como Acción Rápida o de movimiento, puedes activar esta aptitud por un [Asalto], en dicho [Asalto] tus aliados en rango [Cuerpo a Cuerpo] se consideran [Ocultos]. Tus oponentes consideran el área de tu Aura de Niebla como Terreno Difícil, incluso si están [Volando], [Nadando] o [Excavando].

#### Aptitudes Pasivas

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 6.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (17). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Torbellino<sub>EX</sub>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a todos ellos, haciendo que afecten a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Mar Ágil<sub>EX</sub>: Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto] y moverte en Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Adicionalmente ganas el Modo de Movimiento Nadar.

Aplastamiento: Tus ataques hace 2 puntos de daño adicional. Por cada 6 puntos de daño adicional procedentes de esta dote sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

Presencia Disruptiva<sub>EX</sub>: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortilega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (17).

Adepto Cambiasentidos: Los sentidos de un elemental de agua son abstractos y puede proyectarlos en cualquier parte de su cuerpo. Adicionalmente ganas [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensordecido] y un +2 de Dote a tu Atención.

A nivel 8 ganas [Inmunidad] a [Cegado].

Presencia Aterroradora<sub>EX</sub>: Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 24, 25 en Furia). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

Momento de Carga: Mientras estas en Furia, si cargas, puedes intentar inmediatamente de forma gratuita una maniobra de Embestida contra el objetivo de la carga. Además, de tener éxito le haces daño iguala tu KOM (8).

Emboscador: Ganas un +1 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 1 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Aumentas tu velocidad en 15'.

Flexibilidad: Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Tácticas:** El Elemental de agua puede parecer un ser calmado, pero cuando se enfada desata una tempestad. Trata de sacar el máximo provecho a sus 3 pasos de 5'.

**Estándar:** Normalmente usa su ataque completo o si es preciso Oceano Hambriendo para curarse. Usa Marea rara vez y remolino si resulta interesante.

**Movimiento:** Normalmente luchara a la defensiva (+2 CA), normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida:** En seguida entra en furia, intimidando a un oponente en el proceso. Después usa Aura de Niebla en cuanto viene bien si tiene aliados.

## Monolito Elemental de Aire (Nivel 17)



*Maxima expresión conocida de los elementales de aire, la tormenta encarnada capaz de mover a sus adversarios como si fueran juguetes.*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un “núcleo” dañable, su casilla real.*

*Esta representación sería estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Aire

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Mago de Hierro

FBI: Cuchilla Singular

Iniciativa: +8

Velocidad: 115' (Puede volar a 125') Su movimiento no causa AdO

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 28

Inmune: Afectado, Asfixia, Nauseado

Resistente Ácido: 34

Resistente a todo daño: 17 (Aumenta a 34 con Foco Indestructible)

Vulnerabilidad Fuego

Reducción de Daño: 2

Curación Rápida 4

Sus ataques sobrenaturales (incluyendo garras del viento) penetran 6 puntos de resistencia o reducción de daño

HP: 270

CA: 40

Fort: +15, Ref: +23, Vol: +18

## Atención 27

Ataque: Garras del Viento (Cuerpo a cuerpo) +28/+28/+23/+23/+23 (1d6+27), alcance 30'

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], esta pierde la condición [Volando] y el modo de movimiento Vuelo hasta el inicio de tu próximo turno.

Características: Fue 10, Con 18, Des 26, Int 16, Sab 10, Car 20

Habilidades: Acrobacias +26, Atletismo +19, Latrocionio +26, Sigilo +26, Arcana +20, Percepción +17

Defensas: Engañar 27, Diplomacia 30, Intimidar 32, Percepción 32

Dotes: Sustentado por Voluntad, Precisión Arcantrica, Canción de Flechas, Veloz, Defensa Perfecta, Colisión de Tres Cuerpos, Adepto Telequinético

Equipo: Nucleo del Viento (+2 Destreza), Armadura de los Vientos (Escudo, +2 CA, Impulsor), Verdadero Símbolo

Heredera Sinistra: Garras del Viento C.C (Alcance, Arcano, Brutal 3, Magnum, Comealas)

KOM: +8 (Des), KDM: +5 (Car), BAB: +17

## Aptitudes Activas

### Estándar

Secuencia de Golpes<sub>EX</sub>: Del Tempo viene tu primer Componente de Cadena, que cambia una oportunidad inmediata por una ventaja a largo plazo. A cambio de un Ataque obtienes un +1 al Ataque contra un oponente en rango [Cercano] y +1 a la CA. Estos bonificadores se apilan cuatro veces. También puede usarse esta aptitud como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón.

Ráfaga<sub>SLA</sub>: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire una criatura en rango [Medio] (270') o todas en rango Cercano (65'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (44) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-45') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (6).

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (8) y el penalizador en 5' por Ataque al que renuncias. Una vez por [Encuentro], cuando usas tu aptitud Ráfaga, todos los oponentes dañados por esa Aptitud son [Maltratados] por 3 [Asaltos] y [Arrastrados].

Amado por el Dirae<sub>SU</sub>: Ganas un [Ataque Adicional] cuando haces una Acción de Ataque.

Adicionalmente, puedes llamar los principios del rayo a través de un espíritu de furia celestial llamado Dirae, o calamidad. Es un Componente de Cadena que reemplaza dos ataques para golpear acompañado por una lluvia de chispas. Como parte de este Componente de Cadena haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura en tu rango [Medio]. Independientemente de si fallas o aciertas creas una emanación de 35' de radio originada en tu objetivo que dura un [Asalto]. La primera vez que un oponente entre o empiece su turno dentro del área recibe daño de [Electricidad] igual a tu nivel de personaje (34). Los oponentes en el área al final de la duración del efecto reciben daño de [Electricidad] igual a dos veces tu nivel(51).

Onda de Choque Staccato<sub>SU</sub>: Como Componente de Cadena que reemplaza dos ataques puedes invocar el Principio del Trueno para crear una onda sónica violenta que aplasta el hueso y arranca la carne. Como parte de este Componente haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace un daño adicional igual a dos veces tu Nivel+KOM (25). Si el ataque falla hace solamente el daño adicional.

## Movimiento

**Empujón Mental<sup>su</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 26) niega el efecto.

**Ráfaga<sup>slA</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes crear una pequeña pero poderosa ráfaga de aire una criatura en rango [Medio] (220') o todas en rango Cercano (55'). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (44) y reduce la velocidad de movimiento en 5', este último penalizador se apila hasta un máximo de 5' + 5' por Círculo en esta Senda (-45') y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda (6).

Una vez por [Encuentro], cuando usas tu aptitud Ráfaga, todos los oponentes dañados por esa Aptitud son [Maltratados] por 3 [Asaltos] y [Arrastrados].

**Barrido Devastador<sup>su</sup>:** Puedes manipular las fuerzas del universo. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento puedes crear una línea de una longitud máxima igual a tu rango [Cercano] (65') desde tu ubicación. Las criaturas ocupando una casilla en la línea se mueven a la casilla al final de la misma.

En ese momento creas una implosión que hace daño igual a dos veces tu nivel (53) a las criaturas que no seas tu y estén en la casilla al final de la misma o adyacente a esta, llevándolos también a esa casilla, dejándolos [Tumbados]. Un TS de Fortaleza (CD 26) reduce el daño a la mitad y niega el [Tumbado] y el movimiento de la implosión.

**Bajo la Tierra Profunda<sup>su</sup>:** Ruges y de repente, llamas las corrientes subterráneas del tercer viento como Fin de Cadena que requiere al menos 3 Eslabones. Creas un área de radio 50' centrada en ti que hace daño igual a 3 veces tu nivel (70) a todos los oponentes en el área y los deja [Tumbados] y [Enmarañados]. Un TS de Fortaleza con éxito (CD 26) niega las dos condiciones. Puedes usar esta aptitud 3 veces por [Encuentro].

### **Rápida**

**Canción de Flechas:** Tres veces por [Encuentro], puedes realizar un ataque como Acción Inmediata. **Aullido del Viento del Nort<sup>su</sup>:** Esta explosión del ártico viento del norte puede ser activada como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón. Puedes crear un radio de 30' que hace daño igual a tu Nivel (32) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 27) niega esas condiciones.

**Aullido del Cielo Negro<sup>su</sup>:** Con la oscuridad del segundo viento, conjuras un torbellino de nubes negras como Fin de Cadena que requiere al menos dos Eslabones en la Cadena. Hasta tres oponentes en tu rango [Cercano] reciben daño igual a dos veces tu nivel (51) y quedan [Cegados] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 26) reduce la duración de [Cegado] a la mitad. Esta aptitud puede ser usada 3 veces por [Encuentro].

**Foco Místico<sup>su</sup>:** El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Sinistra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Sinistra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, si no esta ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Sinistra este cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Sinistra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

**Onda de Vacíos<sup>su</sup>:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes moverte a tu velocidad de movimiento. Dicho movimiento no provoca Ataques de Oportunidad e ignora los obstáculos. Además, si atravesas la casilla de un oponente durante este movimiento este pierde su próxima Acción Rápida.

**Defensa Perfecta:** Automáticamente eres consciente de cuando un oponente en tu línea de visión usa Carga, Puntería Mortal o Ataque Poderoso. Una vez por [Encuentro], como Acción

Inmediata puedes forzar a un oponente haciendo una Carga en tu rango [Medio] a detener su movimiento en un punto de la misma a tu elección.

Adicionalmente, una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes hacer que un oponente en rango [Medio] pierda cualquier bonificador al daño de Ataque Poderoso o Púñteria Mortal por un [Asalto].

**Resugir EX:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes activar un Conjuro, Aptitud Sortilega o Sobrenatural de Círculo no más alto que 5to que pueda ser activa como Acción Estándar. Es un efecto de [Descarga] que cuenta como uso de esta Aptitud y de la que activas.

Adepto Telequinético: Puedes gastar una Acción Rápida para mover un objeto que podrías blandir como arma (Improvisada o no) en rango [Cercano] a cualquier parte del mismo. Si se mueve un arma a una casilla aliada este puede equipársela (o cambiar su arma por esta otra) inmediatamente sin agstar acción. No puedes usar esta Aptitud para hacer daño o mover objetos cargados por otra criatura. Es una Aptitud Sobrenatural.

Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM (8) al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortilegas y Aptitudes Sobrenaturales.

EscudoEX: Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual a tus círculos en esta Senda y un +3 de Objeto a un TS de tu elección.

Preisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Mago de hierro: Conectando una secuencia de ataques y aptitudes arcanas llamada Cadena, puedes activar poderosas aptitudes llamadas Fin de Cadena.

La longitud de adena empieza en 0 en cada [Encuentro] y se mide por los Eslabones. Cuando haces un ataque con éxito añades un Eslabón a la Cadena al igual que el uso de Componentes de Cadena, incluso si incluyen ataques. Cada Componente de Cadena puede ser usado en tu Acción de Ataque, substituyendo un Ataque por un Componente de Cadena, los ataques que formen parte del Componente de Cadena no pueden ser substituidos por otro Componente.

Cada Fin de Cadena puede ser activado como Acción Rápida una vez por [Asalto] y solo pueden ser activados si la Cadena tiene cierto número de Eslabones o más, especificado en su descripción. Como parte del Fin de Cadena puedes [Teleportarte] sin provocar Ataques de Oportunidad unos 5' por Componente de Cadena, a tu elección antes o después del efecto del Fin de Cadena. Usar un Fin de Cadena reduce el número de Eslabones a 0.

IndestructibleEX: Ganas [Resistencia Menor] a todo el daño.

PersistenciasEX: Tus Conjuros y Aptitudes Sortilegas no provocan Ataques de Oportunidad.

VelozEX: Ganas un +15' a tu velocidad de movimiento y tu movimiento ya nunca provoca Ataques de Oportunidad.

Herederasiniestrasu: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Foco Indestructible su: Ganas [Resistencia Menor] a todo el daño. Al principio de tu turno, ganas una Barrera Siniestra que te da [Resistencia Menor] contra la próxima fuente de daño que sufras. Estas se apilan durante el [Encuentro] pero se disipa una cada vez que recibes daño y se disipan todas al final del [Encuentro].

**Presión<sub>su</sub>:** Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (27) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

**Colisión de tres cuerpos:** Una vez por [Asalto], cuando golpees a un oponente adyacente con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes intentar una Embestida inmediatamente. Una vez por [Asalto] cuando sus dicha maniobra contra un enemigo, si este esta adyacente a un obstáculo o casilla ocupada y eres capaz de empujarlo 5' o más puedes dejar de empujarlo para hacerle daño igual a tu Nivel (17) contra dicho oponente y si la casilla estaba ocupada por una criatura esta también recibe el daño.

**Tácticas:** El Elemental de aire es paciente e ira acumulando bonificadores con mago de hierro mediante secuencia de golpes. Normalmente usara aullido del viento del norte o del Cielo Negro o Bajo la Tierra Profunda (si puede) como fin de cadena. Suele ir con la heredera siniestra ya sacada. Si no esta usando sigilo ira con Presión activada.

**Estándar:** Normalmente usara ráfaga o si no atacara con sus garras del viento. Si puede permitírsele atacara con la heredera siniestra y substituirá un ataque por su ráfaga y otros dos por Amado por el Dirae.

**Movimiento:** Normalmente usara ráfaga (o barrido devastado o empujón mental), si no decide ponerse a la defensiva. Suele asar Acrobacias como accion parcial.

**Rápida(2 por Asalto!):** Suele usar canción de flechas como acción inmediata (Normalmente sumando secuencia de golpes hasta que acumule 6) y fin de cadena. Tambien puede cargar una ráfaga en la heredera siniestra, usar resurgir o usar Onda de Vacío. Usa Defensa Perfecta si es necesario. Cabe recordar que no puede descargar la heredera y usar Resurgir en el mismo Asalto.

## Monolito Elemental de Fuego (Nivel 17)



*Maxima expresión conocida de los elementales de fuego. Un combate con semejante criatura es capaz de convertir cualquier lugar en un infierno llameante y completamente inhóspito. Los infiernos que desata hace que a veces sea difícil verlo pues... quien va a ver un coloso llameante en un mar de fuego?*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un "núcleo" dañable, su casilla real. Esta representación seria estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería*

*posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Fuego

Media: Fuerza de la Naturaleza

Lenta: Templado de Batalla

FBI: Elementalista de Fuego

Iniciativa: +15

Velocidad: 95'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 24

Inmune: Afectado, Deslumbrado, Ensondecido, Cegado, Nauseado, asfixia, [Ligadura]

El Fuego le cura en vez de dañarlo

Resistente Electricidad y Daño Físico: 17

Vulnerabilidad Frío

Reducción de Daño: 4

Curación Rápida 6

Sus aptitudes reducen la [Inmunidad al fuego] a [Resistencia Mayor], reducen la [Resistencia] a la mitad y luego, reducen en 8 la [Resistencia] al [Fuego].

Reduce en 17 la curación de los oponentes a 65', hasta un mínimo igual a la mitad de la misma.

HP: 288

CA: 38

Fort: +16, Ref: +22, Vol: +19

Atención 32

Ataque: Nucleo Elemental (Cuerpo a cuerpo) +18/+13 (1d6+6), alcance 20'

Características: Fue 10, Con 18, Des 22, Int 10, Sab 16, Car 22

Habilidades: Atletismo+17, Geografía+17, Percepción +19, Arcana+19, Vigor+19

Defensas: Engañar 30, Diplomacia 27, Intimidar 33, Percepción 33

Dotes: Forjado, Sustentado por Voluntad, Adepto Cambiasentidos, Adepto Luminoso, Maestro Arcano (Elementalista), Bomba Cluster, Vas a Flaquear

Equipo: Nucleo energético (C.C. (Reactivo, Veloz, Guardian), Escudo de las Llamas (+2 CA, simplificado, vigilante)

Armadura Forjada: (+3 CA, Danzante), Verdadero Símbolo

Arma Natural: Núcleo Elemental C.C (Arcano, Brutal 3)

KOM: +6 (Des), KDM: +6 (Car), BAB: +12

### Aptitudes Activas

#### Estándar

**Beso del Fuego<sup>OSU</sup>:** Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (23 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

**Explosión Elemental<sup>SLA</sup>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de fuego igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (17d6+23 en total) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (75'). Un TS de Reflejos (CD 26) reduce el daño a la mitad, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos]

y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto).

**Bola Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes disparar una bola del tamaño de un puño que estalla en un radio de 20' desde una casilla en rango [Largo] (1080') y hace 17d6+18 de daño de fuego a todas las criaturas en el área, empujándolas a la casilla más cercana fuera del área que no este ocupada. Un TS de Reflejos (CD 25) reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) , puedes creas hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original. Ninguna de estas puede solaparse entre si ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto que el efecto original.

**Vulnerabilidad ForzadasLA:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes lanzar una bola de energía a un oponente en rango [Medio] (270'), debilitandolo. Esta bola hace 1d6 de daño de fuego por nivel a dicho oponente (17d6+18 en total), e inflige [Vulnerabilidad] a [Fuego] hasta el fin de tu proximo turno. Un TS de Reflejos (CD 26) con éxito reduce el daño a la mitad y niega la [Vulnerabilidad], si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) .

**Muro Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si no hay criaturas en dicha área, puedes crear una línea de hasta 170' en tu rango [Medio] que permanece durante todo el [Encuentro]. Cada [Asalto], la primera vez que una criatura empiece su turno o entre en dicho muro recibe 51 de daño de Fuego y queda [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose].

**Ira del Evocador:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, , puedes crear, ocho áreas de 5' de radio, originadas en varias casillas en rango [Medio]. Cada una hace 17d6+17 de daño de [Fuego] a las criaturas en su radio. Un TS de Reflejos (CD 26) con éxito reduce el daño a la mitad. Las áreas no deben solaparse. Si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto). Puedes creas hasta dos emanaciones más de 5' de radio en el rango [Cuerpo a Cuerpo] de la emanación original (Un total de 24). Ninguna de estas puede solaparse entre si ni con la emanación original. Tienen el mismo efecto que el efecto original.

**Infierno SúbitoSU:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes generar un ardiente infierno de la nada, creando un marcador de Llamarada en hasta 7 casillas en rango [Medio] que duran hasta el final del [Encuentro]. Puedes establecer línea de visión desde cualquiera de esas casillas y mientras ocupes una casilla marcada puedes moverte a cualquier otra como si la tuvieras a 5' y tuvieras línea de efecto con ella.

Al final del turno de cada oponente, si este queda a 15' o menos de un marcador, Infierno Súbito le hace daño con el descriptor [Fuego] igual a tu 40 e inflige la condición [Quemandose] a dicho oponente.

### **Movimiento**

**Adepto Luminoso:** Eres consciente de las sombras que se han proyectado en tu rango [Cercano] en la última hora.

Una vez por [Escena] como Acción de Movimiento, puedes ver las sombras que habrían proyectado las criaturas [Invisibles] en tu rango [Cercano] como si no fueran [Invisibles] hasta el fin del [Encuentro]. Estas criaturas son [Reveladas] y reciben un -5 a las tiradas de Sigilo durante este [Encuentro] mientras permanezcan en tu tango [Cercano].

**Beso del FuegosU:** Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (23 en total, por baston y salvaje) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio].

Ha Sido un Honor<sup>EX</sup>: Eres un experto en apartarte del peligro. Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura] y, una vez por [Turno], como Acción de Movimiento, puedes ocultarte entre las enormes llamas que generas, imitando el efecto del conjuro Invisibilidad.

### Rápida

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Rápida una vez por [Asalto], puedes hacer daño de fuego igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (17d6+23 en total) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (65'). Un TS de Reflejos (CD 26) reduce el daño a la mitad, si falla el TS [Cegado] por dos [Asaltos] y se le inflige la condición [Quemandose] (Si en este Asalto has usado una aptitud sortílega con este efecto anteriormente ignora este ultimo efecto, solo se aplica una vez por Asalto) .

Resplandor Insoportable<sup>SU</sup>: A Voluntad, como Acción Rápida, puedes activar un aura ardiente desactivable como acción Inmediata. Esta se extiende a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y esta centrada en ti. Los oponentes que empiecen su turno en dicha área sufren daño con el descriptor [Fuego] igual a 33, además de sufrir la condición [Quemandose] (Y además, queda [Fatigado] mientras siga en esa condición). Un Ts de Fortaleza (CD 24) niega el daño y la condición [Fatigado].

**Resugir EX:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes activar un Conjuro, Aptitud Sortílega o Sobrenatural de Círculo no más alto que 5to que pueda ser activa como Acción Estándar. A 7mo Círculo, puedes usar esta aptitud sobre aptitudes de 6to Círculo. Es un efecto de [Descarga] que cuenta como uso de esta Aptitud y de la que activas.

### Aptitudes Pasivas

**Salvaje EX:** Añades tu KOM al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

Caminante del Fuego<sup>EX</sup>: Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento.

Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad

Vigilante: Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano].

Resistente<sup>EX</sup>: Ganas un +3 a tus TS de Reflejos y Fortaleza

Elemental de Fuego: Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrias sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. No pueden adquirir [Quemandose] de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de sus aptitudes sobrenaturales ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

Infierno Persistente<sup>SU</sup>: Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (6 por criatura, +5 por Vigor, limite 34+5).

Maestro Elemental: Cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o de fuego, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor].

Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (+8) a la iniciativa.

Buscar Cobertura<sup>EX</sup>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Persistencia<sub>EX</sub>:** Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

**Sustentado por Voluntad:** No necesitas comida ni agua (o ningún otro sustento que normalmente requerirías) y ganas [Inmunidad] a [Afectado]. A nivel 10 no necesitas ni dormir ni respirar, siendo inmune a la asfixia y ganando [Inmunidad] a [Nauseado].

**Penetrante<sub>EX</sub>:** Tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Sobrenaturales ignoran hasta la mitad de tu nivel en [Resistencia]. (8)

**Maestría Elemental<sub>EX</sub>:** Cuando haces daño con tu descriptor elegido, cualquier [Resistencia] a dicho descriptor o al daño de energía es calculada como si su nivel fuera la mitad del real.

**Vas a Flaquear:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel, hasta un límite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

**Por Ira<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Buscar Supervivientes<sub>EX</sub>:** Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Fantasma<sub>EX</sub>:** Resistes efectos mágicos y tecnológicos para localizarte. No se pueden usar objetos, conjuros, aptitudes sobrenaturales o aptitudes sortílegas para establecer línea de visión contigo. Los conjuros de Adivinación no se pueden usar para rastrearte. Además, ignoras los bonificadores a la Atención de dichos efectos.

**Adepto Cambiasentidos:** Los sentidos de un elemental de fuego son abstractos y puede proyectarlos en cualquier parte de su cuerpo. Adicionalmente ganas [Inmunidad] a [Deslumbrado] y [Ensordecido] y un +2 de Dote a tu Atención. A nivel 8 ganas [Inmunidad] a [Cegado].

### Parcial

**Beso del Fuego<sub>OSU</sub>:** Como parte de una acción de movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (23 en total, por bastón y salvaje) y la condición [Quemándose] a una criatura en rango [Medio].

**Tácticas:** El Elemental de fuego es una criatura destructiva, si se ve amenazada prendera fuego a la máxima cantidad posible de enemigos para absorber energía. Sus ataques no provocan ataque de oportunidad. A diferencia de su primo menor buscara el cuerpo a cuerpo para hacer arder mas gente, usando sus tres pasos de 5' para ello.

**Estándar:** Normalmente usara Vulnerabilidad Forzada, Bola Elemental, Infierno Súbito, Ira del Evocador, Muro Elemental y finalmente Explosión Elemental cuando se le terminen las demás o quiera reservarlas.

**Movimiento:** Normalmente usara la acción de movimiento y la parcial para beso del fuego, para hacer arder a 3 enemigos de una vez. Si lo ve necesario puede usar como parcial Percepción para reducir los TS de su oponente. Si le molestan los oponentes que no puede ver usara Adepto Luminoso como movimiento.

**Rápida (2 por asalto!):** Explosión Elemental y activar Resplandor Insoportable si no lo tiene activado ya. Combina con Resurgir para efectos devastadores.

## Monolito Elemental de Tierra (Nivel 17)



*Maxima expresión conocida de los elementales de tierra. Su control de la gravedad le permite atraer hacia si todos sus enemigos, a la distancia adecuada para golpearlos.*

*Nota: Puede quedar mas espectacular si se representa como una criatura con un tamaño que abarque su rango cuerpo a cuerpo de puro viento con un "núcleo" dañable, su casilla real.*

*Esta representación sería estética, solo podría ser seleccionado como objetivo su núcleo y sería posible moverse por su rango cuerpo a cuerpo.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Castigo

FBI: Ancestros

Iniciativa: +0

Velocidad: 65' (Modo Excavar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 30

Inmune: Afectado, Asfixia, Nauseado, Aturdido, Atontado, Deslumbrado, Cegado y Ensondecido

Visión en la Oscuridad

Sentido de la Vibración 65'

Resistente Electricidad: 34

Vulnerabilidad Ácido

Resistencia a la Energía: 8

Reducción de Daño: 16

Curación Rápida: 32

Reduce en 5 la Reducción de HP

HP: 351

CA: 40  
 Fort: +24, Ref: +11, Vol: +17  
 Atención 33

Ataque: Puño de la Tierra (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25/+25 (Daño 37), alcance 35' (Critico 18-20)

(+8 de daño al segundo ataque que acierte o los siguientes (+16 al cuarto y siguientes), deja [Maltratado] por un asalto si aplica este daño adicional, apilable, si golpea a alguien [Maltratado] ver "Escalado")

Ver Golpe de Granito

Agarre Terrestre (A distancia) +30 (Daño 53), alcance 270'

Características: Fue 20, Con 26, Des 10, Int 16, Sab 18, Car 10

Habilidades: Vigor +26, Geografía +19, Naturaleza +19, Intimidar +17

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 30, Intimidar 27, Percepción 27

Dotes: Sustentado por Voluntad, En Armas, La tierra Cruje, Flexibilidad Multiclase (Castigo->Con), Despertar, Casado con el Hierro, Adepto Cambiasentidos

Equipo: Nucleo de la Tierra (Arcano, Brutal 3), Ankh negra (+2 Con), Escudo de la Tierra (+3 CA, Resistencia, Vigilante)

Natural: Puño de la Tierra C.C (Alcance, Brutal 3,+3 Ataque)

KOM: +8 (Con), KDM: +5 (Fue), BAB: +17

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Agarre Terrestre<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (53) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

Pozo de Gravedad<sub>su</sub>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación en tu Rango [Cercano] que atrae a todos los oponentes a casillas adyacentes a la tuya o tan cerca como puedan si esas casillas están ocupadas. Si lo haces, puedes, como efecto de [Suelo] crear una emanación que hace daño igual a tu Nivel+KOM (36) a los oponentes a 65' pero no adyacentes y el doble de tu nivel (45) a oponentes adyacentes a ti.

##### Movimiento

Onda Sísmica<sub>su</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 65' de ti igual a tu Nivel + KOM (36). Es un efecto de [Suelo].

##### Rápida

#### Aptitudes Pasivas

Afinidad Terrestre<sub>ex</sub>: Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (8) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 6.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (17). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Resistencia<sub>EX</sub>: Ganas [Curación Rápida] igual a dos veces tu nivel.

Cavador<sub>EX</sub>: Excavas en la tierra como si fuera agua. Adquieres el Modo de Movimiento Excavar. Adicionalmente, ganas [Sentido de la Vibración] en un radio de 25', o lo aumentas en 25' si ya lo poseías.

Despertar: Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (7) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

Golpe de Granitos<sub>SU</sub>: Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía

Forcejeo<sub>EX</sub>: La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpeas cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Escalado<sub>EX</sub>: Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpeas a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 25).

Presteza<sub>EX</sub>: Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno. Puedes acutar en un [Asalto] sorpresa aunque seas tu el sorprendido.

Vigilante: Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] y si hay oponentes en tu rango [Medio].

Poder de la Tierra<sub>EX</sub>: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas (17). Adicionalmente, ignoras el penalizador de -2 a la Ca al cargar.

Bendición Ancestral<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes repetir un TS fallado.

Aniquilación<sub>EX</sub>: Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma (8) por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Difícil de Romper**<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Escaramuzá**<sub>EX</sub>: Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +17.

**Tierra Quemada**<sub>EX</sub>: Si eres reducida a la mitad de tus HP máximo, tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma (8) por la duración del [Encuentro] o hasta que se te cura por encima de esa cantidad.

**Conflicto**<sub>EX</sub>: Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**Sentidos amorficos**: EL Monolito Elemental no tiene órganos sensoriales propiamente dichos, pero puede replicar sus efectos en cualquier punto de su cuerpo. Adicionalmente gana [Inmunidad] a [Deslumbrado], [Cegado] y [Ensoberdecido].

**Inquebrantable EX**: Ganas dos [Inmunidades]: [Aturdido] y [Atontado].

**Tácticas**: El Elemental de tierra es directo, golpea a los oponentes a su alcance y usa sus ataques sísmicos cuando puede, ante enemigos voladores usa su Agarre Terrestre para obligarlos a luchar desde el suelo. A medida que el combate avance ira acumulando Escaramuza. Tira Vigor cada turno. Una inexorable para sacar partido a Despertar

**Estándar**: Normalmente usa su ataque completo, carga o agarre terrestre/pozo de gravedad si el oponente esta lejos de su alcance. Usa carga siempre que pueda (hasta 2 veces) para activar aniquilación.

**Movimiento**: Normalmente usara onda sísmica si puede, normalmente acompañado de una tirada de Vigor.

**Rápida**: Usa bendición ancestral si cabe como inmediata

## Mhorg (Nivel 8)



*Cuerpos animados de asesinos en serie. El verdadero no-muerto no es el cuerpo esquelético que puede reemplazar a voluntad sino esa temible “lengua” que lo recorre. Esta “lengua” es peligrosa y una vez agarra un punto vital lo desgarras sin piedad, además, segrega sustancias tóxicas especializadas capaz de afectar a todo tipo de organismos.*

Rápida: Ghoul

Media: Serpiente

Lenta: Templado de Batalla

FBI: Soldado Profesional

Iniciativa: +7  
 Velocidad: 55' (Ignora terreno difícil)  
 Tamaño: [Mediano]  
 Inmune Miedo, exhausto y Sangrado  
 Fatiga la Mitad

Tipo:[No-Muerto]  
 Vision Fantasmal 45'  
 Vision en la Oscuridad  
 CD de Maniobras de Combate: 21  
 Resistencia al Daño Físico 2  
 Curación Rápida 8  
 Reduce las Curaciones enemigas a 45' en 8, minimo la mitad.

HP: 144  
 CA: 24  
 Fort: +13, Ref: +7, Vol: +8  
 Atención 17

Ataque: Lengua (Cuerpo a cuerpo) +14/+9 (1d6+16), alcance 15' (Critico 18-20)  
 Puede usarse como arma a distancia a 45'.

Una vez por [Asalto] cuando ataques con éxito con tu ataque de Lengua puedes obligar al objetivo a pasar un TS de Fortaleza (CD 20) o quedar [Afectados], al hacer esto, tenga éxito o no el TS recuperas 13 HP. Si una criatura falla su TS de Fortaleza contra Lengua o un TS contra una Maniobra de Combate (Incluyendo Cerrar Meridiano, Abrir Puerta, Empuje y Neutralizar) puedes realizar un [Ataque Adicional] inmediatamente con tu Lengua Tus ataques infligen la condición [Sangrando] cuando golpean.

Los Ataque de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Cerrar Meridiano, Abrir Puerta, Empuje, Neutralizar, Inmovilizar o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a 8.

Características: Fue 22, Con 18, Des 16, Int 10, Sab 8, Car 12

Habilidades: Intimidar +9, Sigilo +11, Atletismo +14, Vigor +12, Medicina +8 (Puedes usarla como Percepción en combate)

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 18, Intimidar Inmune, Percepción 19

Dotes: Entusiasmo Ghoul, Casado con el Hierro, Vas a Flaquear, Precisión quirurgica

Equipo: Baba de Mhorg (+1 CA), Pequeño Totem

Natural: Lengua (Brutal 3, Alcance, Arrojadiza, Traumante), Impacto Sin Armas (Arrojadiza, Alcance, Guardiania, Reactiva, Parada, Traumante)

KOM: +6 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +8

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Ataque de Lengua EX: La lengua de un Mhorg puede alargarse mucho. Una vez por [Asalto], puedes reemplazar un ataque hecho durante una acción de ataque con un ataque a distancia en rango [Cercano] (45') con la misma tirada de ataque que el ataque reemplazado pero con daño igual a 1d8+KOM (6) que deja el oponente [Tumbado] si no pasa un TS de Reflejos (CD 20), como Acción Rápida, puedes inmediatamente estirar al oponente si ha quedado [Tumbado] hacia ti unos 10' + 5' por cada 4 niveles.

Empuje: Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si el ataque tiene éxito el oponente debe hacer un TS de Fortaleza o ser empujado 5' y puedes

moverte, de forma gratuita y sin provocar Ataque de Oportunidad a su casilla. Si eliges no hacerlo puedes empujarlo 5' adicionales en la misma dirección por Círculo en esta Senda. Esta maniobra se beneficia de las mismas aptitudes que Embestida.

**Neutralizar:** Como Acción Estándar, haces un Ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el oponente debe realizar un TS de Voluntad o recibir un penalizador igual a -3 durante un [Asalto]. No se apila consigo mismo.

**Cerrar Meridiano:** Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza o quedar [Afectado] por un [Asalto].

**Abrir Puerta:** Como Acción Estándar, haces un ataque Cuerpo a Cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Voluntad o todas las criaturas ganan un +2 a las tiradas de habilidad contra él y a los TS contra sus aptitudes durante un [Asalto].

### **Movimiento**

**Mantenido en Secreto, Mantenido a Salvo<sub>EX</sub>:** A Voluntad, puedes usar una Acción de Movimiento para crear una dispersión toxinas negras para cubrir a tus aliados. Todo los aliados en rango [Corto] ganan un +2 a la CA y Reflejos durante un [Asalto].

### **Rápida**

**Toxinas<sub>EX</sub>:** Puedes, con una preparación mínima y usando tus toxinas naturales, crear emboscadas letales para tu enemigo. Puedes preparar trampas, que puede ser desplegadas en combate como Acción Rápida. Una trampa por [Encuentro], más una adicional por cada cuatro niveles de personaje que poseas. Una trampa puede permanecer funcional hasta el fin del [Encuentro], con algunas excepciones. Cada trampa tiene un efecto único cuando son activadas, normalmente son visibles, pero pueden ocultarse con Latrocionio. Al primer Círculo tienes acceso a las siguientes trampas:

**Toxina Paralizante:** Atomizada en una niebla que cubre el aire, esta pasta cubre hasta 5 casillas en rango [Cercano] en el momento en que la desplegas. Cada casilla afectada debe tocar al menos otra casilla afectada. Los objetivos que entrene en dichas casillas deben tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 20) o parar sus movimientos y quedar [Desprevenidos] hasta su próximo turno.

**Trampa Pegadiza:** Segregas una especie de telaraña que se sitúa en una línea de 30' originada en una casilla en tu rango [Medio], la línea entera debe estar dentro del rango. Los que intenten salir de una casilla cubierta por la línea caen [Tumbados] si no pasan un TS de Reflejos (CD 20). Esta trampa puede actuar dos veces antes de quedar destruida completamente.

**Neurotoxinas:** Las Neurotoxinas pueden ser lanzadas a una casilla dentro del rango [Medio] y emite una emanación de 20' de radio de un gas con efectos alucinógenos. Cada criatura que empiece su turno en dicho radio empieza a ver doble y si no tiene un TS de Voluntad con éxito (CD 20) trata a las demás criaturas como [Completamente Ocultas] por los próximos dos [Asaltos]. El Fumigador se disipa en 4 [Asaltos].

### **Aptitudes Pasivas**

**Buscar Cobertura<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Por Ira<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Maldición de la No-Muerte<sub>EX</sub>:** Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

**Sin Tiempo<sub>EX</sub>:** No envejecen.

Imparable EX: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Regeneración EX: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

Vas a Flaquear: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel, hasta un límite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Más vale Rápido que Muerto EX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (4) a la iniciativa.

Tácticas: El Mhorg es un asesino consumado y acostumbra a acechar oculto a sus presas, esperando el momento.

**Estándar**: Usa su Lengua para hacer ataques de Presa, Neutralizar, Derribo o Desarme cuerpo a cuerpo o usa Ataque completo con el Ataque de Lengua para atraer a sus oponentes.

**Movimiento**: Suele usar Mantenido en Secreto y Vigor o Intimidar.

**Rápida**: Normalmente sitúa sus toxinas para acribillar a sus adversarios si no usa Parada. Tiene dos pasos de 5'

## Necrofago (Nivel 1)



*Los Necrofagos, o gules, están definidos por su hambre. Comen carne de forma compulsiva, sin necesidad real. Un Necrofago recuerda poco o nada de su existencia previa, su no-vida es su única vida para lo que él respecta.*

Rápida: Ghoul

Media: Furia

Lenta: Templado de Batalla

FBI: Disciplina de la Grulla

Iniciativa: +3

Velocidad: 45'

Tamaño: [Mediano]

Inmune Exhausto

Fatiga la Mitad

Tipo:[No-Muerto]  
 Vision Fantasmal 45'  
 CD de Maniobras de Combate: 15 (16 en Furia)  
 Resistencia al Daño Físico 1

HP: 26 (Gana 2 HP temporales en Furia)  
 CA: 15  
 Fort: +6 (7 en Furia), Ref: +2, Vol: +3 (4 en Furia)  
 Atención 10

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +5 (6 en Furia) (1d6+9, 1d6+10 en Furia), alcance 5'

Una vez por [Asalto] cuando ataques con éxito con tu ataque de Mordisco puedes obligar al objetivo a pasar un TS de Fortaleza (CD 15) o quedar [Afectados], al hacer esto, tenga éxito o no el TS recuperas 1 HP. Si una criatura falla su TS de Fortaleza contra tu Mordisco puedes realizar un [Ataque Adicional] inmediatamente con tu Mordisco.

Características: Fue 18, Con 16, Des 14, Int 10, Sab 8, Car 12  
 Habilidades: Intimidar +2, Sigilo +3, Atletismo +5, Vigor +4, Medicina +1  
 Defensas: Engañar 10, Diplomacia 11, Intimidar 12, Percepción 12  
 Dotes: Entusiasmo Ghoul, Festin (Higados no aplicables)  
 Equipo: Piel de Ghoul (+1 CA)  
 Natural: Mordisco Ghoul (Brutal 3)  
 KOM: +4 (Fue), KDM: +3 (Con), BAB: +1

### Aptitudes Activas

#### Estándar

#### Movimiento

Festín: Puedes devorar a tus enemigos y almacenar la energía de 5 cadáveres en tu interior. En cualquier momento, puedes gastarlas como Acción de Movimiento para curarte 1d4 HP por Nivel.

#### Rápida

Furia<sub>EX</sub>: Canalizas la Furia del Ghoul, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 5. En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño. También ganas un +1 a la CD de tus Maniobras de Combate y a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 2 Puntos de Vida temporales por nivel. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita. Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

#### Aptitudes Pasivas

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sub>EX</sub>: No envejecen.

Imparable<sub>EX</sub>: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

**Movimiento Rápido<sub>EX</sub>:** Ganas un bonificador a tu velocidad de movimiento igual a  $5' + 5'$  por Círculo en esta Senda.

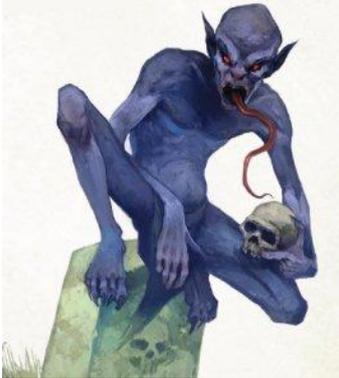
**Tácticas:** El Necrofago acostumbra a acechar oculto a sus presas, esperando el momento.

**Estándar:** Ataque, normalmente derribar o desarmar.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva y Vigor o Intimidar. Usa Festín si se ve herido.

**Rápida:** La usa para entrar en furia

### Necrario (Nivel 3)



*Una casta superior de Necrofagos, llamadas Necrarios pueden unir varios Necrofagos en una tropa organizada, tomando ventaja táctica de su número, normalmente utilizándolos como carne de cañon.*

Rápida: Ghoul

Media: Furia

Lenta: Templado de Batalla

FBI: Disciplina de la Grulla

Iniciativa: +3

Velocidad:  $45'$  (Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Inmune Exhausto

Fatiga la Mitad

Tipo: [No-Muerto]

Vision Fantasmal  $45'$

CD de Maniobras de Combate: 17 (18 en Furia)

Resistencia al Daño Físico 1

Curación Rápida 3

HP: 52 (Gana 6 HP temporales en Furia)

CA: 17

Fort: +9 (10 en Furia), Ref: +3, Vol: +5 (6 en Furia)

Atención 12

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +8 (9 en Furia) (1d6+11, 1d6+12 en Furia), alcance  $5'$

Una vez por [Asalto] cuando ataques con éxito con tu ataque de Mordisco puedes obligar al objetivo a pasar un TS de Fortaleza (CD 17) o quedar [Afectados], al hacer

esto, tenga éxito o no el TS recuperas 1 HP. Si una criatura falla su TS de Fortaleza contra tu Mordisco puedes realizar un [Ataque Adicional] inmediatamente con tu Mordisco.

**Características:** Fue 20, Con 16, Des 14, Int 10, Sab 8, Car 12

**Habilidades:** Intimidar +4, Sigilo +5, Atletismo +8, Vigor +5, Medicina +3

**Defensas:** Engañar 12, Diplomacia 13, Intimidar 14, Percepción 14

**Dotes:** Entusiasmo Ghoul, Festin (Higados no aplicables)

**Equipo:** Piel de Ghoul (+1 CA)

**Natural:** Mordisco Ghoul (Brutal 3)

**KOM:** +5 (Fue), **KDM:** +3 (Con), **BAB:** +3

## Aptitudes Activas

### Estándar

#### Movimiento

**Festín:** Puedes devorar a tus enemigos y almacenar la energía de 5 cadáveres en tu interior. En cualquier momento, puedes gastarlas como Acción de Movimiento para curarte 1d4 HP por Nivel (3d4).

#### Rápida

**Furia<sub>EX</sub>:** Canalizas la Furia del Ghoul, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 5. En dicho estado, ganas un +1 al Ataque y Daño.

También ganas un +1 a la CD de tus Maniobras de Combate y a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 2 Puntos de Vida temporales por nivel. Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.

### Aptitudes Pasivas

**Maldición de la No-Muerte<sub>EX</sub>:** Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

**Sin Tiempo<sub>EX</sub>:** No envejecen.

**Imparable<sub>EX</sub>:** Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

**Regeneración<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Movimiento Rápido<sub>EX</sub>:** Ganas un bonificador a tu velocidad de movimiento igual a 5' + 5' por Círculo en esta Senda.

**Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (1) a la iniciativa.

**Tácticas:** El Necrofago acostumbra a acechar oculto a sus presas, esperando el momento.

**Estándar:** Ataque, normalmente derribar o desarmar.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva y Vigor o Intimidar. Usa Festín si se ve herido.

**Rápida:** La usa para entrar en furia

## Neotelido (Nivel 15)



*Si una larva de azotamentes crece sin un huésped se desarrolla en este gigantesco monstruo que devora todo lo que encuentra. Es un poderoso psíquico que pese a ser inteligente, se comporta como una bestia hambrienta cuando encuentra una presa inteligente, pues crece a medida que devora seres racionales.*

Rápida: Aberración

Media: Telepata

Lenta: Elemental de Tierra

FBI: Disciplina de la Serpiente

Iniciativa: +5

Velocidad: 80' (Puede Exvacar)

Tamaño: [Enorme] 20x20

Tipo:[Aberración] [Primordial]

Inmune a [Enajenador], asfixia, [Afectado], [Nauseado]

CD de Maniobras de Combate: 27

Visión Fantasma 45' ([Revela] criaturas)

Sentido de la Vibración 25'

Reducción de Daño 12

Curación Rápida 21

Sufre 5 menos de reducción de HP

HP: 254

CA: 36

Fort: +18 , Ref: +10, Vol: +24

Atención 31

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +22/+17/+17 (1d6+16), alcance 40' (Crítico 16-20)

Curas 20 HP en caso de Crítico

Ver Golpe de Granito

Cuando hagas daño a un oponente con un ataque con este arma, te curas la mitad del daño infligido. Efectos que aumenten dicha curación, solo lo hacen una vez por [Asalto]

Ignora 5 de Reducción de Daño o resistencia al daño físico

Los Ataques de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Inmovilizar, Neutralizar, Empuje, Cerrar Meridiano, Abrir Puerta o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a 15.

Cuando un oponente falle un TS contra un Cerrar Meridiano, Desarmar, Apresar, Neutralizar, Abrir Puerta, Empuje o Derribo realizado por ti puedes relizar inmediatamente un [Ataque Adicional].

Cuando un oponente falla un TS contra tu Cerrar Meridiano, desarmar, Apresar, Neutralizar, Abrir Puerta, Empuje o Derribar queda [Desprevenido] hasta el principio de su próximo turno.

Agarre Terrestre +20 (46) Alcance 250' (Crítico 16-20)

Curas 20 HP en caso de Crítico

Ignoras 5 de Resistencia al daño mágico

Características: Fue 10, Con 22, Des 16, Int 18, Sab 22, Car 10

Habilidades: Vigor +21, Atletismo +21, Arcano +20, Percepción +21, Medicina +19, Sigilo +18

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 29, Intimidar 25, Percepción 25

Dotes: Casado con el Hierro, Adepto Telequinético, Sustentado Por Voluntad, Vastago Telequinético, En Deuda con el Acero, Maestro Telequinético, En Mithril Renacido

Equipo: Amuleto escudo (+2 Voluntad)

Natural: Tentáculos (Brutal 3, Alcance, Traumante, Magnum, Sedito), Nucleo Psíquico (Arcano, Brutal 3, Magnum, Traumante), Impacto sin armas (Brutal 3, Alcance, Reactivo, Guardian, Veloz)

KOM: +6 (Sab), KDM: +6 (Con), BAB: +15

## Aptitudes Activas

### Estándar

Una Mente: Puedes lanzar *Mundo Mental*, como el conjuro, a voluntad.

Vastago Telequinético: Como Acción Estándar, puedes mover un número de objetos sueltos con un meso combinado de tres toneladas en tu rango [Medio] (250') a cualquier lugar dentro del mismo que haya casillas desocupadas. No puedes mover una criatura que no este [Muerta], los objetos en posesión de otra criatura o una montura ocupada.

Adicionalmente, puedes golpear a tus oponentes con fuerza telequinética. Como Acción Estándar puedes crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] centrada en ti que hace daño igual a 1d4 por cada dos niveles que poseas más tu modificador de Inteligencia (7d4+14) a todos los oponentes en el área. Un TS de Reflejos (CD 21) reduce el daño a la mitad. Es una Aptitud Sobrenatural.

Agarre Terrestre: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (46) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

Empuje: Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si el ataque tiene éxito el oponente debe hacer un TS de Fortaleza (CD 24) o ser empujado 5' y puedes moverte, de forma gratuita y sin provocar Ataque de Oportunidad a su casilla. Si eliges no hacerlo puedes empujarlo 5' adicionales en la misma dirección por Círculo en esta Senda. Esta maniobra se beneficia de las mismas aptitudes que Embestida.

Neutralizar: Como Acción Estándar, haces un Ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el oponente debe realizar un TS de Voluntad (CD 24) o recibir un penalizador igual a -5 durante un [Asalto]. No se apila consigo mismo.

Cerrar Meridiano: Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza (CD 24) o quedar [Afectado] por un [Asalto].

**Abrir Puerta:** Como Acción Estándar, haces un ataque Cuerpo a Cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el objetivo debe realizar un TS de Voluntad (CD 24) o todas las criaturas ganas un +2 a las tiradas de habilidad contra él y a los TS contra sus aptitudes durante un [Asalto].

#### Movimiento

##### **Devoramientos**

**Temible SU:** Todavía no has conocido a alguien lo suficientemente valiente como para mirarte a la cara. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento puedes forzar a un oponente a tirar un TS de Voluntad (CD 23) o quedar [Estremecido] por un [Asalto]. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

**Onda Sísmica<sub>SU</sub>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes aenrango [Cercano] de ti igual a tu Nivel + KOM (31). Es un efecto de [Suelo].

#### Rápida

**Tentáculos EX:** Como Acción Rápida, puedes forzar a todos los oponentes en rango [Cercano] a hacer un TS de Reflejos (CD 23) o recibir daño igual a dos veces tu Nivel (30) y quedar [Apresado]. Estos cuentan como Presa a propósitos de efectos que se apliquen a estas. Adicionalmente, sin gastar acción, inmediatamente después de activar Tentáculos puedes usar una maniobra de combate usable como Acción de Movimiento sobre un objetivo apresado por tus Tentáculos.

**Devoramientos SU:** Como Acción de Movimiento o Rápida, puedes devorar la energía mental de un oponente [Apresado]. Este tiene que realizar un TS de Voluntad (CD 23) o tomar daño igual a tu Nivel (25) y quedar [Fatigado], además de por un [Asalto] [Atontado]. Es un efecto [Enajenador].

**Intrusión Mental<sub>SU</sub>:** Como Acción Rápida, puedes espiar a un oponente en rango [Medio]. No necesitas línea de visión ni línea de efecto con dicho oponente. Ganas Línea de Visión desde su casilla y los ataques que haga contra ti tienen un 50% de [Probabilidad de Fallo] por un [Asalto]. Un TS de Voluntad niega el efecto. Es un efecto [Enajenador].

**Adepto Telequinetico:** Puedes gastar una Acción Rápida para mover un objeto que podrías blandir como arma (Improvisada o no) en rango [Cercano] (60') a cualquier parte del mismo. Si se mueve un arma a una casilla aliada este puede equipársela (o cambiar su arma por esta otra) inmediatamente sin gastar acción. No puedes usar esta Aptitud para hacer daño o mover objetos cargados por otra criatura. Es una Aptitud Sobrenatural.

#### Aptitudes Pasivas

**Desconocido<sub>EX</sub>:** La dificultad para identificarte con Saber aumenta en 3.

**Flujo sin Fin<sub>EX</sub>:** Una vez por [Asalto], puedes reemplazar un Ataque Cuerpo a Cuerpo que no sea un Ataque de Oportunidad por una de las siguientes maniobras, con el mismo bonificador de Ataque: Cerrar Meridiano, desarmar, Apresar, Neutralizar, Abrir Puerta, Empuje o Derribar. Si la maniobra tiene éxito puedes usar Flujo sin Fin una vez más en ese asalto. Si reemplazas un [Ataque Adicional] este sigue contando para el límite de [Ataques Adicionales].

**Golpe de Granito<sub>SU</sub>:** Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

**Cavado<sub>EX</sub>:** Excavas en la tierra como si fuera agua. Adquieres el Modo de Movimiento Excavar. Adicionalmente, ganas [Sentido de la Vibración] en un radio de 25', o lo aumentas en 25' si ya lo poseías

**Regeneración SU:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**Afinidad Terrestre<sup>EX</sup>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

Antes de que lo Hagas: Puedes prever las acciones del oponente, 5 veces por [Asalto], si tu oponente no tiene [Inmunidad] a [Efectos Enajenadores], no estas [Confuso] y este hace un ataque contra ti puedes hacer un TS de Voluntad y usarlo en vez de tu CA contra ese ataque si resulta ser mayor a tu CA.

A Través de sus Ojos<sup>SSU</sup>: Si un aliado en rango [Largo] tiene línea de visión con algo tu también la tienes. Además, ganas un bonificador igual a  $\frac{1}{4}$  de tu nivel (Mínimo 1) a tus TS de Voluntad.

Sentido Mental: Ganas [Vision Fantasma] a 45' y las criaturas en ese rango quedan [Reveladas] para ti.

Percepción Telepática: Oyes conversaciones Telepaticas ajenas si cualquiera de sus participantes esta en rango [Cercano].

Maestro Telequinético: Ganas dos HP adicionales por nivel de personaje que poseas y [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Piel Ácida EX:** El primer oponente en un [Turno] que entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] debe realizar un TS de Reflejos (CD 23 ) o adquirir la condición [Quemandose].

**Gargantuesco EX:** Eres algo impresionante, tu tamaño pasa a [Enorme] y ocupas un área de 10' x 10', el cual crece a 15'x15' al Cuarto Círculo y 20x20 al Sexto círculo donde tu alcance [Cuerpo a Cuerpo] se incrementa en 5' adicionales.

**Piel Quitinosa EX:** Tienes el exoesqueleto de insecto. Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual a 6..

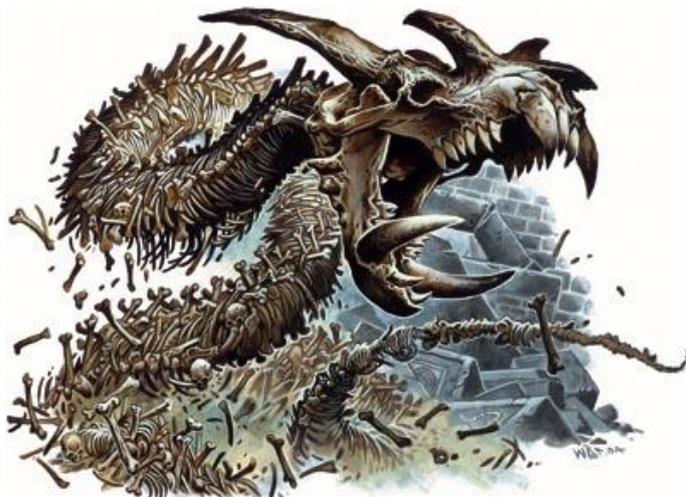
**Tácticas:** El Neotelido acecha oculto buscando abrumar con sus poderes físicos y mentales, devorando la mente de sus oponentes.

**Estándar:** Ataque completo, usando alguna de sus maniobras como Flujo sin Fin

**Movimiento:** Usa Onda sísmica o Temible.

**Rápida:** Usa tentáculos, una vez tiene a sus oponentes apresados usa devoramientos.

## Osario (Nivel 14)



*Monstruos compuestos de montones de huesos. Autenticos cementerios vivientes los osarios se alzan y reforman incontables veces en forma de una criatura serpentina. Es capaz de crear hordas no-muertas que saltan desde los restos de su cuerpo. Busca víctimas que unir a su cuerpo de huesos, para crecer más y más.*

Rápida: Señor del Enjambre

Media: Campeón Esqueleto

Lenta: Destrucción

FBI: Behemoth

Iniciativa: +8

Velocidad: 75'

Tamaño: [Enorme] 20x20

Tipo:[Muerto Viviente]

Inmune a Exhausto, Afectado, Nauseado, Asfixia, Miedo, Sangrado

La Fatiga le dura la mitad

Vision Fantasmal 45'

CD de Maniobras de Combate: 25

Reducción de Daño 1

Resistencia contra oponentes incapaces de volar: 7 (14 si es daño físico)

Resistencia contra el daño físico: 7 (14 si son incapaces de volar)

Curación Rápida 10

20% de probabilidad de fallo mientras conserves tus HP temporales iniciales

HP: 240 (56 HP temporales al inicio del encuentro)

CA: 30

Fort: +17 , Ref: +13, Vol: +16

Atención 29

Ataque: Mordisco (Cuerpo a cuerpo) +20/+15/+15 (1d6+29), alcance 55' (Crítico 16-20)

Curas 19 HP en caso de Crítico

Ignora 5 de RD o Resistencia al daño físico

Puede atacar oponentes voladores

Sus siervos esqueletos hacen 14 de daño a quien provoque un ataque de oportunidad del Osario, aunque este falle.

Características: Fue 22, Con 14, Des 22, Int 10, Sab 20, Car 10

Habilidades: Vigor+16, Atletismo+20, Medicina+14, Arcano+14, Percepción+19

Defensas: Engañar 29, Diplomacia 24, Intimidar Inmune, Percepción 24

Dotes: Sustentado Por Voluntad, Casado con El Hierro, Fingir Muerte, Imponente, En Deuda con el Acero, En Mithril Renacido

Equipo: Armadura Osea (+3 CA, Impulsora)

Natural: Mordisco (+1 Ataque, Brutal 3, Alcance, Magnum, Danzante), Instintos (Guardian, Reactivo, Veloz, Parada)

KOM: +6 (Fue), KDM: +6 (Des), BAB: +14

## Aptitudes Activas

### Estándar

Senda de Espadasx: Al finalizar la Carga, haces un ataque adicional con el descriptor [Salva] aplicado a todos los oponentes que hayan quedado en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en algún punto de tu movimiento durante la [Carga]. En vez de hacer el daño normal este ataque hace daño igual a 3 veces tu KOM (18).

Llamar al EnjambreEX: Dos veces por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes lliberar una miriada de tus siervos esqueletos desde tu cuerpo. Esta miriada se forma en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y tiene 3 niveles menos que tu. Esta requiere una Acción Rápida cada turno para dirigirla (si no, no se mueve ni ataca) y vuelve al enjambre de siervos a tu alrededor al final del encuentro. Para convocar la segunda la primera debe ser destruida. Puedes llamar de vuelta la primera miriada como Acción Rápida, destruyéndola a efectos prácticos.

## Esqueletos (Miriada)



Nivel	HP	TS	CA	CD's	Habilidades	UAM
5	189	8	28	21	+14	+5

Velocidad 40'

Tipo No-Muerto

Habilidades: Vigor, Atletismo, Sigilo

9 Cuerpos (Recuperas 2 en vez de uno cada asalto)

Alcance 15'

Ataque de Enjambre: Automatico (2d6+22)

DesgarrantEX: Tus siervos son salvajes, y desollan a tus enemigos. Cualquier objetivo dañado por tu miriada adquiere la condición [Sangrando] y tratan la [Reducción de daño] y la [Resistencia] como si fuera 4 puntos inferior a lo que es (Mínimo 0).

### Movimiento

Ataque de EsqueletosEX: Puedes lanzar huesos a tus enemigos, como Acción de Movimiento, puedes lanzar huesos a un 5 enemigos en rango [Cercano]. Este ataque hace daño igual a tu Nivel + KOM (20) a cada objetivo.

### Rápida

Hacer Sonar los Huesos<sup>SU</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, mientras poseas al menos un punto de Foco, puedes otorgarte un +2 a la siguiente tirada de Ataque y añadir daño adicional con descriptor [Fuego], [Frío], [Ácido] o [Fuego] igual a tu KOM por un a todos los ataques por un [Asalto].

**Arrasar EX:** Añades el número de Círculos que tengas en tu Senda como bonificador al daño a los ataques con tus armas naturales.

Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 23) además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

Hendedura<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, cuando golpees a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo y le hagas daño, puedes comparar tu tirada de Ataque con la CA de otro oponente en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], si también supera la CA de este el segundo oponente recibe el mismo daño que el primero, esta aptitud no es un Ataque.

### **Dirigir la Miriada**

Fingir Muerte: Como Acción Inmediata, puedes convencer a todos los observadores que eres una pila de huesos. Entrás en un estado que es complicado encontrar tus constantes vitales pero sigues consciente. Este efecto dura hasta dos minutos por Nivel (28 minutos) y puede engañar Adivinaciones de hasta 4to Círculo. Cuando finaliza este estado no puedes usarlo en menos de 5 minutos.

### **Aptitudes Pasivas**

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin Tiempo<sup>EX</sup>: No envejecen.

Imparable<sup>EX</sup>: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Sacrificar Siervos<sup>EX</sup>: Tus siervos pueden absorber daño para protegerte. Empiezas cada encuentro con 4 puntos de golpe temporales por nivel. Mientras los tengas un 20% de [Probabilidad de Fallo] contra los ataques realizados contra ti.

Rodeado de Lacayo<sup>EX</sup>: Estas constantemente rodeado de tus siervos. Estos están a tu alrededor, ayudándote a atacar y estorbando a tus enemigos. Estos hacen que todas tus armas ganen la propiedad [Alcance] y haces 1 punto de daño extra por Círculo a oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cuando realizas un ataque de oportunidad, tus siervos hacen daño igual a tu nivel a dicho a tu oponente, aunque el ataque falle.

Torbellino<sup>EX</sup>: Si haces un ataque cuerpo a cuerpo o más durante tu Acción Estándar puedes añadir el descriptor [Salva] a uno de estos, haciendo que afecte a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

Impacto Desvatador EX: Al principio de un [Encuentro] ganas un punto de Foco. Una vez por [Asalto], cuando un aliado en rango [Cercano] activa un conjuro, aptitud sortílega o sobrenatural o toma una acción ofensiva ganas un punto de Foco. Puedes gastar 3 durante una acción de ataque para ganar un [Ataque Adicional] y curarte 19 HP. (Recuerda que el Osario es su propio aliado)

**Presencia Aterradora**<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 17). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

**Terror EX**: Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a tu Nivel + KOM (20) y quedan [Tumbados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 23).

**Presencia Disruptiva**<sup>EX</sup>: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (14).

**Piel de Hierro EX**: Ganas [Resistencia Menor] al daño físico y [Curación Rápida] igual a tu KDM.

**La Muerte no Teme EX**: Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y al [Sangrado] y el uso en combate de Intimidar.

**Furia de los Muertos**<sup>EX</sup>: Una vez por [Asalto] puedes cambiar un Ataque de tu Acción de Ataque por una Embestida, Desarme o Derribo con el mismo bonificador de Ataque.

**Imponente**. A menos que estes [Nadando] o [Excavando], puedes hacer tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas [Volando] incluso aunque tu no lo estes. Además, tienes [Resistencia Menor] contra daño proveniente de criaturas que no tengan esta dote, Modo de Movimiento Vuelo ni estén [Volando].

**Aura Necrótica** **SU**: Cada Oponente sufre un penalizador a las tiradas d20 basada en su proximidad a ti. En tu rango [Cuerpo a Cuerpo] un -3, en rango [Cercano] un -2 y en rango [Medio] un -1. Estos penalizadores no se apilan y expiran al abandonar el área.

**Tácticas**: El Osario acecha a sus presas en forma de pila de huesos, resurgiendo cuando estas se acercan.

**Estándar**: Al primer asalto llama a sus esqueletos, luego hace ataque completo con Torbellino y Derribo. Usa Impacto Devastador cuando acumula suficiente foco.

**Movimiento**: Ataque de esqueletos, con Arrasar como parcial.

**Rápida**: Dirigir su mirada, si esta esta destruida hacer sonar los huesos.  
Usa sus tres pasos de 5' para activar Terror

## Rakshasa (Nivel 10)



*Con la cabeza de un depredador, generalmente un tigre, y el cuerpo de un musculoso humano, los rakshasas son toda una manifestación del mal y la crueldad más salvaje.*

*Su propio nombre, rakshasa, proviene de la palabra “rakshas” que significa “guardián” aunque, quizás, la expresión “algo de lo que guardarse” sea más acertada, dada su ansia de destrucción de comunidades humanas.*

*Conocidos por ser caníbales devoradores de hombres, han ganado su fama destruyendo templos, profanando tumbas y atormentando tanto a vivos como a muertos.*

Rápida: Conjuros Táctico

Media: Diablo

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Disciplina del Dragón

Iniciativa: +0

Velocidad: 60'

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 19

HP: 124

Inmune al Miedo y Tumbado

CA: 25

Fort: +10, Ref: +16, Vol: +12

Atención 27

[Visión en la Oscuridad]

Resistencia a la Magia/energía: 10(20 Frío)

Ataque: Bastonazo +19/+14 (1d6+9+18 Frío) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:15')

Características: Fue 18, Con 10, Des 10, Int 24, Sab 14, Car 16

Habilidades: Engañar +13, Arcano +19, Medicina +17, Vigor +10, Atletismo+14, Percepción+20

Defensas: Engañar 22, Diplomacia 27, Intimidar Inmune, Percepción 23

Dotes: Maestro Arcano (Conjuros), El sol se oscurece, Larga es mi sombra, Precisión Arcantrica, Vas a Flaquear

Arma: Baston de Mago (Arcano, Brutal 3)

Objetos: Anillo de Obsidiana (+2 Int), Túnica de Rakshasa (+1 CA)

KOM: +7 (Int), KDM: +4 (Fue), BAB: +10/+5

## Aptitudes Activas

### Estándar

#### Conjuros

C1 (7/Escena): **Proyectil Mágico, Imagen Silenciosa, Grasa**

C2 (7/Escena): **Invisibilidad, Ver lo Invisible, Oscuridad**

C3 (6/Escena): **Disipar Magia, Acelerar, Volar**

C4 (4/Escena): **Escudriñamiento, Invisibilidad Mejorada, Puerta Dimensional**

### Movimiento

Vientos Fríos SU: Como parte de una acción de movimiento, puedes descargar sobre un oponente en rango [Medio] un azote con cadenas de hielo. Sufren daño igual a tu KOM más dos veces tu Nivel (35, 39 con Fuerza Goética) y sufren un penalizador a su velocidad igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos].

### Rápida

Venganza SU: Ves los defectos en tus enemigos, sabiendo como llegar a su perdición inevitable.

Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, ganas un bonificador +3 al Ataque o a la CD de los TS de cualquier Conjuro, Aptitud Sortilega o Sobrenatural que uses hasta tu próximo turno.

Postura de la Estrella FugazEX: Como Acción Rápida, puedes quedar [Cubierto] por un [Asalto].

## Aptitudes Pasivas

Castigar la Cobardía: Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] (50') sufren daño de [Frío] igual a tu Nivel + KOM (25, 27 con Fuerza Goética).

Luna Imprudente: Una vez por [Encuentro], cuando realices con éxito un TS de Reflejos contra una Acción Ofensiva que tendría un efecto menor en un TS con éxito puedes en su lugar ignorar el efecto completamente.

Larga es mi sombra: Dando substancia y dirección a tu sombra puedes llegar a victimas alejadas.

Una vez por [Asalto], cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo, puedes convertirlo en un ataque a distancia de rango [Cercano] que no provoca Ataques de Oportunidad. A nivel 10, pues usarla dos veces por [Asalto].

Precisión Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque (Ya incluido).

Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

Vas a Flaquear: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel, hasta un mínimo de curar la mitad de su valor original.

## Otras acciones

El sol se oscurece: Como Acción Rápida puedes juntar las sombras del lugar para formar un arma cuerpo a cuerpo o a distancia con las propiedades [Ocultable] y [Desevainado Rápido] además de una tercera a tu elección o un objeto mundano de no mas de un pie cubico. Este se manifiesta en tu mano o tu persona y se deshace al final del [Encuentro].

A 5to Nivel, una vez por [Escena], como Acción Estándar puedes crear sirvientes hechos de sombras que funcionan como el conjuro *Ojos Espias*. Esto es una Aptitud Sortilega.

A 10mo nivel, puedes comunicarte a través de dichos ojos y ganas un +2 a todas las tiradas de habilidad de Interacción hechos a través de ellos o en su presencia.

**Realeza<sub>EX</sub>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a -3 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado. Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] (50') que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a 17, siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Secreto Teurgico<sub>EX</sub>:** Escoge un conjuro que conozcas y de un Círculo mas bajo del máximo que puedas lanzar. Puedes lanzar este conjuro una vez por [Encuentro] sin gastar un espacio de conjuro.

**Fuerza Goetica<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanas<sub>U</sub>:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al gíaul que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena], CD 22).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmenos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sub>SU</sub>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

**Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 3 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos después de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (25) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 3 Runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 22) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener 3 Símbolos activos y no más de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemándose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemándose].

**Tácticas:** El Rakshasa es un hechicero consumado y suele tener preparados sus rituales para sacar ventaja, especialmente Fuerza Goética y Majestad. También suele tener lanzado Ver lo Invisible

**Estándar:** Suele atacar con su bastón si no lanza un conjuro.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva con vientos fríos como parcial.

**Rápida:** Gusta de usar Vengaza.

## Rey Gigante de Fuego (Nivel 16)



*Los reyes de los gigantes de fuego son tiránicos e imponen su voluntad sobre sus inferiores sin tolerar la más mínima insubordinación.*

Rápida: Elemental de Fuego

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Castigo

Iniciativa: +0

Velocidad: 80 (Puede Volar y Excavar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

Inmune a Aturdido, Caída y Miedo

CD de Maniobras de Combate: 23

El Fuego le cura en vez de dañarlo

Visión en la Oscuridad

Sufre 5 menos de reducción de HP

Reducción de Daño: 8

Curación Rápida 6

Recupera 21 HP en golpe crítico

HP: 364

CA: 42

Fort: +24, Ref: +13, Vol: +16

Atención 26

Ataque: Espada de Llamas (Cuerpo a cuerpo) +30/+25/+25/+25 (37), alcance 45' (Crit 16-20)

Inflige condición ardiendo, el segundo impacto y los siguientes en un turno suman 7 al daño.

Ver Forcejeo y Aniquilación

[Traumante] Armas que infligen la propiedad [Sangrando] en un golpe crítico, además de [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (32).

Ignora 6 de RD o Resistencia al Daño Físico

Características: Fue 22, Con 26, Des 10, Int 18, Sab 10, Car 16

Habilidades: Vigor +24, Atletismo +22, Arcana +19, Intimidar +18

Defensas: Engañar 26, Diplomacia 30, Intimidar 29, Percepción 29

Dotes: Herrero, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro, Carga Ruinosa, En deuda con el acero, (En Mithril renacido)

Equipo: Ankh Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Armadura Negra (Escudo +3CA, Impulsor, Elastico), Foso sin fin, Táctica de Hierro, Alas de Fe, Puño de Piedra

Arma: Espada Llameante (Brutal 3, Alcance, Devoracarne, Reactivo, Magnum, Traumante)

Arma Natural: Impacto Pesado Arcano C.C (Alcance, Arcano, Brutal 3, Magnum)

KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue), BAB: +10

## Aptitudes Activas

### Estándar

Beso del Fuego<sub>OSU</sub>: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (18) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio]. Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

Infierno Súbito<sub>OSU</sub>: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes generar un ardiente infierno de la nada, creando un marcador de Llamada en hasta 7 casillas en rango [Medio] (260') que duran hasta el final del [Encuentro]. Puedes establecer línea de visión desde cualquiera de esas casillas y mientras ocupes una casilla marcada puedes moverte a cualquier otra como si la tuvieras a 5' y tuvieras línea de efecto con ella.

Al final del turno de cada oponente, si este queda a 15' o menos de un marcador, Infierno Súbito le hace daño con el descriptor [Fuego] igual a tu Nivel + KOM (35) e inflige la condición [Quemandose] a dicho oponente.

### Movimiento

Beso del Fuego<sub>OSU</sub>: Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (18) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio] (260'). Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

Caminante del Fuego<sub>EX</sub>: Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] (75) sin provocar Ataques de oportunidad.

### Rápida

Resplandor Insoportable <sup>su</sup>: A Voluntad, como Acción Rápida, puedes activar un aura ardiente desactivable como acción Inmediata. Esta se extiende a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y esta centrada en ti. Los oponentes que empiecen su turno en dicha área sufren daño con el descriptor [Fuego] igual a tu nivel (27), además de sufrir la condición [Quemandose] (Y además, queda [Fatigado] mientras siga en esa condición). Un Ts de Fortaleza (CD 26) niega el daño y la condición [Fatigado].

### Aptitudes Pasivas

Elemental de Fuego: Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. No pueden adquirir [Quemandose] de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de sus aptitudes sobrenaturales ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

Infierno Persistente<sup>su</sup>: Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (6 por criatura, +5 por Vigor, límite 32+5).

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (16). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Carga Ruinosa: Cuando uses Carga atraviesas como si nada obstáculos de materiales menos resistentes que el acero de buena calidad como el hierro o la roca (No incluye criaturas ni su equipo), dejando escombros tras de ti. Dejas un agujero tras de ti por el cual las criaturas como tu o mas pequeñas pueden pasar perfectamente.

Ganas el modo de movimiento Excavar.

Caminante del Fuego<sup>ex</sup>: Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento.

Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

Escalado<sup>ex</sup>: Cuando activas Forcejeo, infliges la condición [Maltratado] por un [Asalto]. Dicha condición aumenta su duración en un [Asalto] adicional cada vez que lo golpees de nuevo. Adicionalmente, una vez por [Asalto], si golpees a un oponente [Maltratado] puedes dejar a alguien [Atontado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 26).

Aniquilación<sup>ex</sup>: Cuando haces una Carga, tus ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma por el resto del [Encuentro]. Esta aptitud se apila dos veces.

**Inquebrantable EX:** Ganas [Inmunidad] a [Aturdido] y efectos de [Miedo].

**Flexibilidad:** Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +6.

**EscaramuzaEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +16.

**ConflictoEX:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Constitución.

**ForcejeoEX:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Constitución por un [Asalto]. Si golpeas cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

### **Parcial**

**Beso del FuegoSU:** Como parte de una acción de movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (18) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio]. Ignora 4 de Resistencia al Daño de Fuego.

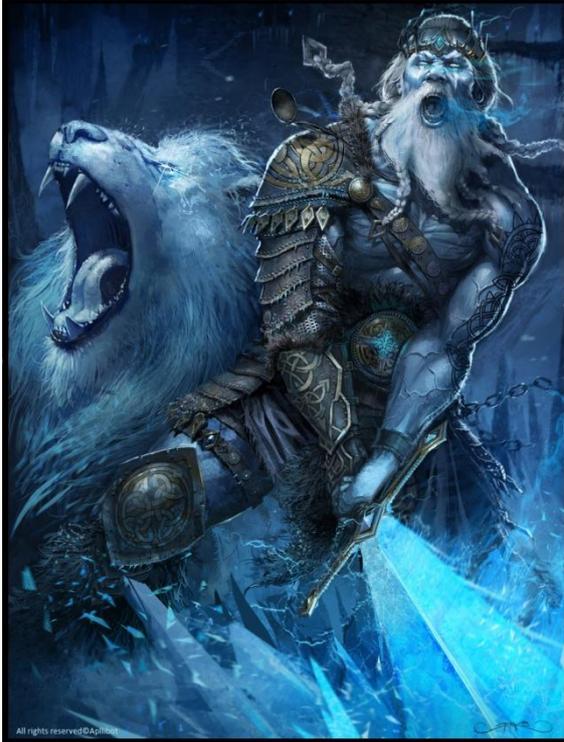
**Tácticas:** El Gigante de Fuego confía en su equipo forjado y sus aptitudes ígneas para combatir el enemigo, acumulando con paciencia Escaramuza

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, usando solo Beso del fuego si los oponentes están alejados. Activara Infierno Subito al principio del combate si no carga para activar aniquilación.

**Movimiento:** Normalmente usara la accion de movimiento y la parcial para beso del fuego, para hacer arder a 3 enemigos de una vez. Si lo ve útil usara caminante del fuego para situarse junto a un oponente.

**Rápida:** Activar su aura de resplandor insoportable y usar su puño de piedra, Saber Arcano si no tiene nada mejor que hacer.

## Rey Gigante de Hielo (Nivel 15)



*Los reyes, o jarls, de los gigantes de hielo son los más poderosos de su raza. Su magia y su fuerza son muy superiores a los del resto de su raza.*

Rápida: Cuchilla Singular

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Elementalista de Frío

Iniciativa: +0

Velocidad: 80 (Puede Volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo: [Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 25

Resistencia a Todo el Daño: 7 (Frío 30) (Ver Armadura de Hielo)

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño: 7

Sufre 5 menos de Reducción de HP

Curación Rápida 23

HP: 363

CA: 38

Fort: +23, Ref: +13, Vol: +15

Atención 25

Ataque: Espada de Hielo (Cuerpo a cuerpo) +30/+26/+26/+26 (29+16 Frío), alcance 35' (Crít 16-20)

Se cura 20 HP en caso de Crítico

Comealas: Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], esta pierde la condición [Volando] y el modo de movimiento Vuelo hasta el inicio de tu próximo turno.

## Ignora 5 de RD o Resistencia al Daño Físico

Características: Fue 22, Con 26, Des 10, Int 18, Sab 10, Car 14

Habilidades: Vigor +23, Atletismo +21, Arcana +19, Intimidar +18

Defensas: Engañar 25, Diplomacia 29, Intimidar 28, Percepción 28

Dotes: Tradicionalista, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro, En Deuda con el Acero, En Mithril Renacido

Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Piel Invernales (Escudo +3 CA, Impulsor), Amuleto escudo (+2 Reflejos), Táctica de hierro, Verdadero Símbolo, Estela Rota, Lingote de Fuego Helado

Arma: Espada de Hielo (Brutal 3, Alcance, Comealas, Energizada, Magnum)

Arma Natural: Impacto Pesado C.C (Alcance, Brutal 2, Magnum)

KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue), BAB: +15

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Explosión Elemental<sup>SLA</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (15d6+18) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de de Fortaleza (CD 25) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

Rayo Elemental: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una línea recta desde tu casilla hasta una casilla en rango [Medio], que hace 2d4 de daño de frío por nivel (30d4+10) que poseas a todas las criaturas en el área, dejándolas [Tumbadas] Un TS de Reflejos (CD 25) reduce el daño a la mitad y niega la condición [Tumbado].

Condena Insidiosa del Conjurador: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si escoges [Ácido] o [Frío] para esta Senda, puedes crear un área de 45' de radio originada en rango [Medio] (250'), que bloquea la línea de visión, pero es penetrada por [Visión en la Oscuridad], [Vista Ciega], [Sentido de la Vibración] y [Visión Fantasmal]. Cada criatura en dicha área sufre daño de energía igual a tu nivel (25) y sufre un -10' de penalizador a su velocidad (Mínimo 5') hasta que el área desaparezca. Al principio de tu próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a dos veces tu nivel (40) y el penalizador aumenta a -20' (Mínimo 0'), también adquiere un penalizador de -2 al Ataque hasta el el área desaparezca. Al próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a tres veces tu nivel (55) y el penalizador aumenta a -30' (Mínimo 0') y -4 al Ataque, también adquiere un penalizador de -2 a los TS hasta el el área desaparezca. Al turno siguiente, el área desaparece.

#### Movimiento

Empujón Mental<sup>su</sup>: Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 25) niega el efecto.

Barrido Devastador<sup>su</sup>: Puedes manipular las fuerzas del universo. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento puedes crear una línea de una longitud máxima igual a tu rango [Cercano] (60') desde tu ubicación. Las criaturas ocupando una casilla en la línea se mueven a la casilla al final de la misma.

En ese momento creas una implosión que hace daño igual a dos veces tu nivel (40) a las criaturas que no seas tu y estén en la casilla al final de la misma o adyacente a esta, llevándolos también a esa casilla, dejándolos [Tumbados]. Un TS de Fortaleza (CD 25) reduce el daño a la mitad y niega el [Tumbado] y el movimiento de la implosión.

Escudo Elemental: Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá un punto de daño de energía por nivel que tu poseas. La protección dura hasta el fin del [Encuentro].

### Rápida

Espada de Hielos<sup>su</sup>: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Cuando ganas tu 4to Círculo en esta Senda, la rediseñas como Objeto Mágico Mayor, y a 6to Círculo como Reliquia. Al ser una aptitud Sobrenatural se beneficia de todos los efectos de sus propiedades pese a ser [Arcana].

Cuando la blandas, cuentas como si tuvieras Ataque Base Bueno. Puedes hacerla desaparecer como Acción Gratuita.

Foco Místico<sup>su</sup>: El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Siniestra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida o como parte de una carga, si no esta ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra este cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

Explosión Elemental<sup>sla</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, una vez por [Asalto] como Acción Rápida, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (15d6+18) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de de Fortaleza (CD 25) reduce el daño a la mitad.

### Aptitudes Pasivas

Moldear los Elementos<sup>sla</sup>: Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión Elemental, Escudo Elemental, condena Insidiosa del Conjurador y Rayo Elemental) si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto].

Armadura de Hielo <sup>su</sup>: Ganas [Resistencia Menor] a todo el daño. Al principio de tu turno, ganas una Barrera Siniestra que te da [Resistencia Menor] contra la próxima fuente de daño que sufras. Estas se apilan durante el [Encuentro] pero se disipan una cada vez que recibes daño y se disipan todas al final del [Encuentro].

Carne: Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (15). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de

morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Empuje Vectorial<sup>su</sup>: Ganas el Modo de Movimiento Vuelo.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Precisión Arcántrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un limite de +5.

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +5.

### Parcial

**Tácticas:** El Gigante del Hielo confía en sus aptitudes telequineticas y su magia de hielo apra aplastar a sus enemigos.

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, esperando canalizar sus aptitudes sortílega a través de esta.

**Movimiento:** Primero empieza con Escudo Elemental, luego normalmente usara la accion de movimiento para Empujón Mental, intentando realziar un ataque de oportunidad.

**Rápida (2 Asalto):** La primera para sacar la espada de hielo e imbuirla con una aptitud sortílega, la segunda para explosión elemental.

## Rey Gigante de la Tormenta (Nivel 19)



*Los reyes de los gigantes de la tormenta se cuentan entre las criaturas mas poderosas. Paragón de héroes inspira temor incluso ante otros gigantes por su tamaño, fuerza y gloria y ha capturado el corazón de los mortales. Muchos pretendientes han prestado sus servicios y*

*riquezas para ganarse los afectos de uno de estos reyes. Aunque estos no son inmunes a los encantos de otras razas, son altivos y orgullosos y exigen pruebas de valor o astucia para probar la valía de sus pretendientes.*

Rápida: Cuchilla Singular

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Elementalista de Electricidad

FBI: Elemental de Aire

Iniciativa: +0

Velocidad: 90' (Puede Volar (a 100') y Nadar, ignora terreno difícil)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

[Inmunidad] a [Inconsciente], [Miedo], [Aturdido] y [Moribundo],

CD de Maniobras de Combate: 25

Inmunidad a la Electricidad

Resistencia a Todo el Daño: 9 (Ver Foco Indestructible)

Visión en la Oscuridad

Reducción de Daño: 8

Curación Rápida 19

HP: 481 (Muere a -26 HP)

CA: 43

Fort: +26, Ref: +14, Vol: +17

Atención 29

Ataque: Lanza del Rayo (Cuerpo a cuerpo) +35/+30/+30/+30 (30+6 Electricidad), alcance 35' (Crit 16-20) (A distancia 70')

Ignora 6 de RD o Resistencia al Daño Físico/Eléctrico

En caso de Crítico se cura 24 HP

Dos veces por [Encuentro], cuando golpeas a un oponente con un ataque puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortílega que poseas que tenga duración y se origine en tu oponente o lo tenga como objetivo. Es un efecto de [Disipación] de 7mo Círculo.

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un ataque usando este arma por segunda vez en dicho [Asalto], le afectas con el conjuro *Ancla Dimensional*.

Características: Fue 22, Con 26, Des 10, Int 20, Sab 10, Car 16

Habilidades: Vigor +27, Atletismo +25, Arcana +24, Intimidar +22

Defensas: Engañar 29, Diplomacia 34, Intimidar 32, Percepción 32

Dotes: Tradicionalista, Flexibilidad multiclase, En armas, Precisión Arcántrica, Casado con el Hierro, En deuda con el Acero, En Mithril Renacido, Viento Dispersante

Equipo: Arsenal Olvidado, Escudo de Hoplita (Escudo +1CA, del Viajero), Verdadero Símbolo

Arma: Lanza del Rayo (Brutal 3, Alcance, Devoraportales, Arrojadiza, Gran Calidad, Energizada, Magnum)

Arma Natural: Impacto Pesado C.C (Alcance, Brutal 2, Magnum)

KOM: +8 (Con), KDM: +6 (Fue), BAB: +19

## Aptitudes Activas

### Estándar

**Explosión Elemental<sup>SLA</sup>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de energía igual a  $1d6$  por nivel que poseas más tu TAM ( $16d6+20$ ) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (70). Un TS de de Fortaleza (CD 27) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

**Rayo Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una línea recta desde tu casilla hasta una casilla en rango [Medio], que hace  $2d4$  de daño de frío por nivel ( $38d4+12$ ) que poseas a todas las criaturas en el área, dejándolas [Tumbadas] Un TS de Reflejos (CD 27) reduce el daño a la mitad y niega la condición [Tumbado].

**Ráfaga<sup>SLA</sup>:** Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] substituyendo un Ataque de tu Acción de Ataque por una pequeña pero poderosa ráfaga de aire a a todos los oponentes en rango [Medio]. Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (39) y reduce la velocidad de movimiento en  $5'$ , este último penalizador se apila hasta un máximo de  $5' + 5'$  por Círculo en esta Senda y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda.

Si lo has activado como parte de una Acción de Ataque, puedes renunciar a más ataques, hasta un máximo de 1 por cada 5 niveles que poseas, para aumentar el daño en una cantidad igual a tu KOM (8) y el penalizador en  $5'$  por Ataque al que renuncias.

Una vez por [Encuentro], cuando usas tu aptitud Ráfaga, todos los oponentes dañados por esa Aptitud son [Maltratados] por 3 [Asaltos] y [Arrastrados].

**Ira del Evocador:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, si canalizas [Electricidad], puedes crear, por 9 áreas de  $5'$  de radio, originadas en varias casillas en rango [Medio]. Cada una hace  $1d6$  de daño de energía por nivel ( $19d6+12$ ) a las criaturas en su radio. Un TS de Reflejos (CD 27) con éxito reduce el daño a la mitad. Las áreas no deben solapar.

### Movimiento

**Empujón Mental<sup>SU</sup>:** Como Acción de Movimiento, puedes causar que un oponente en rango [Cercano] sea [Arrastrado] en una dirección de tu elección. Si este atravesaría una casilla que ocupes, pasa a través de ti y provoca un Ataque de Oportunidad por tu parte. Un TS de Reflejos (CD 27) niega el efecto.

**Barrido Devastador<sup>SU</sup>:** Puedes manipular las fuerzas del universo. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento puedes crear una línea de una longitud máxima igual a tu rango [Cercano] ( $70'$ ) desde tu ubicación. Las criaturas ocupando una casilla en la línea se mueven a la casilla al final de la misma.

En ese momento creas una implosión que hace daño igual a dos veces tu nivel (52) a las criaturas que no seas tu y estén en la casilla al final de la misma o adyacente a esta, llevándolos también a esa casilla, dejándolos [Tumbados]. Un TS de Fortaleza (CD 27) reduce el daño a la mitad y niega el [Tumbado] y el movimiento de la implosión.

**Escudo Elemental:** Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá un punto de daño de electricidad por nivel que tu poseas (31). La protección dura hasta el fin del [Encuentro]. Ver Moldear los Elementos

**Ráfaga<sup>SLA</sup>:** Como Acción de Movimiento, una vez por [Asalto] puedes disparar pequeña pero poderosa ráfaga de aire a todos los oponentes en rango [Medio] ( $290'$ ). Esta Ráfaga hace daño igual a tu Nivel+KOM (39) y reduce la velocidad de movimiento en  $5'$ , este último penalizador se apila hasta un máximo de  $5' + 5'$  por Círculo en esta Senda ( $-40'$ ) y dura un [Asalto] por Círculo en esta Senda.

Una vez por [Encuentro], cuando usas tu aptitud Ráfaga, todos los oponentes dañados por esa Aptitud son [Maltratados] por 3 [Asaltos] y [Arrastrados].

### Rápida

Lanza del Rayo<sup>su</sup>: Como Acción Rápida o como parte de otra Acción Rápida, puedes formar un arma cuerpo a cuerpo de tu elección hecha de pura energía, si bien podría incluir una empuñadura física de tu estilo personal.

Este arma tiene la propiedad [Arcana] y otras tres propiedades de tu elección. Es un Objeto Mágico Menor de tu diseño con los encantamientos apropiados para un arma mágica. Estas elecciones son permanentes. Este arma se llama Heredera Siniestra y no cuenta para tu límite de objeto mágicos.

Cuando ganas tu 4to Círculo en esta Senda, la rediseñas como Objeto Mágico Mayor, y a 6to Círculo como Reliquia. Al ser una aptitud Sobrenatural se beneficia de todos los efectos de sus propiedades pese a ser [Arcana].

Cuando la blandas, cuentas como si tuvieras Ataque Base Bueno. Puedes hacerla desaparecer como Acción Gratuita.

Foco Místico<sup>su</sup>: El poder de tu arte te permite canalizar aptitudes sortílegas a través de tu Heredera Siniestra.

Empiezas cada [Encuentro] con tu Heredera Siniestra sin cargar. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida o como parte de una carga, si no esta ya cargada, puedes imbuirle una de tus Aptitudes Sortílegas, dejándola cargada. Mientras tu Heredera Siniestra este cargada posees un 20% de [Probabilidad de Fallo].

Cuando golpees a un oponente con un ataque de tu Heredera Siniestra puedes descargarla sobre ese enemigo (Si es necesaria una tirada de Ataque, utilizas esa misma tirada para la Aptitud Sortílega) sin provocar Ataques de Oportunidad como efecto de [Descarga]. Si la aptitud selecciona a varias criaturas una de ellas debe ser el oponente golpeado de ser posible. Si afecta a un área, el oponente debe estar en el área de ser posible.

Explosión Elemental<sup>sla</sup>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (16d6+20) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano] (70). Un TS de de Fortaleza (CD 27) reduce el daño a la mitad.

Además, cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al descriptor de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor]. Ver Moldear los Elementos.

Onda de Vacíos<sup>su</sup>: Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes moverte a tu velocidad de movimiento. Dicho movimiento no provoca Ataques de Oportunidad e ignora los obstáculos. Además, si atraviesas la casilla de un oponente durante este movimiento este pierde su próxima Acción Rápida.

Voz de la Devastación<sup>su</sup>: Pudes llamar las verdades fundamentales del universo y proclamar la mortalidad de tus enemigos. Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, creas una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrada en tu que hace daño igual a 3 veces tu nivel (69) a todos los oponentes en esa área y los deja [Maltratados] por 3 [Asaltos] y [Aturdidos] por un [Asalto]. Un TS de Voluntad (CD 26) con éxito niega el [Aturdido].

### Aptitudes Pasivas

Presión<sup>su</sup>: Puedes controlar la presión del aire a tus alrededores. Como Acción Gratuita, puedes activar y desactivar esta Aptitud. Cuando esta activa, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] tus enemigos reciben daño igual a tu KOM (20) y la habilidad Sigilo es anulada pero tu tampoco puedes usar tu Sigilo mientras la tengas activa.

Foco Indestructible <sup>su</sup>: Ganas [Resistencia Menor] a todo el daño. Al principio de tu turno, ganas una Barrera Siniestra que te da [Resistencia Menor] contra la próxima fuente de daño que

sufras. Estas se apilan durante el [Encuentro] pero se disipa una cada vez que recibes daño y se disipan todas al final del [Encuentro].

**Moldear los Elementos<sup>SSLA</sup>:** Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista (Explosión Elemental, Escudo Elemental, Ira del Evocador y Rayo Elemental) si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto]. Cuando haces daño con descriptor electricidad, cualquier [Resistencia] a dicho descriptor o al daño de energía es calculada como si su nivel fuera la mitad del real.

**Carne:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Imparable EX:** Ganas [Inmunidad] a [Inconsciente], [Miedo], [Aturdido] y [Moribundo], aunque todavía mueres a – 26 HP. Adicionalmente, cada vez que golpees a un oponente puedes dar un paso de 5' en cualquier dirección.

**Golpeador:** Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (19). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Empuje Vectorial<sup>su</sup>:** Ganas el Modo de Movimiento Vuelo.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresara contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Precisión Arcántrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Defensor:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a +7.

**Tácticas:** El Gigante de la Tormenta confía en sus aptitudes telequinéticas y su magia de electricidad y aire aplastar a sus enemigos. Una vez empieza el combate o si sospecha que va a ser atacado activa Presión.

**Estándar:** Normalmente atacara con su espada, esperando canalizar su aptitud sortilega a través de esta. Si hace ataque completo substituye el último de sus ataques por una ráfaga.

**Movimiento:** Una vez tenga activo el Muro Elemental, normalmente usara la acción de movimiento para un Barrido Devastador, usando Vigor como parcial. Si tiene muchos oponentes y la línea no es lo mas eficaz usa Ráfaga.

**Rápida (2/turno):** Sacar la Lanza del Rayo e imbuirla con una aptitud sortilegas y usara explosión elemental como su segunda acción rápida una vez haya agotado la Voz de la Devastación.

## Rey Gigante Sobrenatural (Nivel 20)



*Los reyes de los gigantes sobrenaturales también conocidos como confesores, son el pincaculo del poder arcano. Su piel esta llena de runas rebosantes de su magia arcana.*

Rápida: Secretos Arcanos

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Mago Verdadero

Iniciativa: +0

Velocidad: 95' (Puede Volar)

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 29

Visión en la Oscuridad

Inmunidad a [Paralizado], [Aturdido], [Tumbado] [Atontado], [Nauseado], [Realentizado], efectos de [Miedo], [Inconsciente], [Moribundo] y [Realentizado]. No puede ser movido contra su voluntad.

Reducción de Daño: 9

Resistencia contra el Daño de Energía: 20

Sufre 5 menos de Reducción de HP

Curación Rápida 8

Sentido de la Vibración 40'

HP: 449 (Muere a -28)

CA: 44

Fort: +26, Ref: +18, Vol: +16

Atención 30

Ataque: Arma Convocada (Cuerpo a cuerpo) +36/+31/+31/+31 (35+11 Frío), alcance 50' (60' con Majestad) (Crit 16-20)

Ignora 7 de RD o Resistencia al Daño Físico.

Produce 20 de Reducción de HP

Con un golpe crítico recupera 25 HP.

Características: Fue 24, Con 28, Des 10, Int 20, Sab 10, Car 20

Habilidades: Vigor +29, Atletismo +27, Arcano +25, Intimidar +25

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 35, Intimidar 35, Percepción 35

Dotes: En Armas, Casado con el Hierro, La Tierra Cruje, El cielo se vacía, En Deuda con el Acero, En la Brecha, Grito de la Muerte, (En Mithril Renacido), Precisión Arcantrica

Equipo: Ank Negra, Corazón de Furia, Arsenal Olvidado, Armadura Negra (Armadura +5 CA, Impulsora, Resistencia), Espiritu Defensor (+3 CA, Fortaleza), Bastión, Amuleto Escudo (+2 TS Ref), Alas de Fe (En forma de alas de fuerza), Táctica de Hierro, Lingote de Fuego Helado, Anillo Roto

Arma: Totém (Arcano, Brutal 3, Magnum)

Arma Natural: Arma Convocada C.C (Alcance, Brutal 3, Magnum)

KOM: +9 (Con), KDM: +7 (Fue), BAB: +20

## Aptitudes Activas

### Estándar

En la Brecha: Como Acción Estándar, puedes [Teletransportarte] con otro aliado en rango [Cercano] dentro de tu rango [Cercano] (75') en cualquier dirección desde tu posición actual. Si esto situa a un oponente dentro de tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y/o el de tu aliado, podeis realizar un solo ataque cuerpo a cuerpo contra él.

Sombras Hambrientas<sup>SLA</sup>: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 15' desde una casilla en rango [Medio] (300', 320' con Fuerza Goética), haciendo daño igual a tu KOM (22) e infligiendo un penalizador de -1 al Ataque, Reflejos y Fortaleza a cada oponente en el radio y un penalizador a la velocidad de movimiento igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos]. Es un efecto de Evocación. Ver Cascada de Errores.

Paso Tartamudo: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 30' originada en una casilla en rango [Corto] (75', 80' con Fuerza Goética) que inflige la condición de [Realentizado] sobre todas las criaturas en el área excepto tu si no superan un TS de Voluntad (CD 29, 30 con Fuerza Goética) durante 4 [Asaltos]. Es un efecto de [Ligadura] y Evocación. Ver Cascada de Errores.

Rompeconjuros: Como Acción Estándar, puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortílega que tenga una duración y que tenga como origen u objetivo una casilla o criatura en rango [Medio]. Es un efecto de [Disipación]. Ver Cascada de Errores.

Re tej er: Como Acción Estándar, puedes restaurar un efecto finalizado por un efecto de [Disipación] en los últimos dos [Asaltos] que estuviera afectando o tuviera como origen una casilla o criatura en rango [Medio]. Ver Cascada de Errores.

Revelación: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de radio 35' originada en una casilla en rango [Cercano]. Este dura dos [Asaltos]. Mientras estén en esta, son [Reveladas] y si son [Invisibles] son tratadas como si no lo estuvieran. Es un efecto de Adivinación. Ver Cascada de Errores.

Zarillos Oscuros: Como Acción Estándar, puedes usar *Muro de Espinas*, como el conjuro. Ver Cascada de Errores.

Golpe Gravitacional<sup>SLA</sup>: Eres capaz de convocar la fuerza de la misma tierra. Como Acción Estándar, puedes crear un radio de 15' centrado en una casilla en rango [Cercano] que dura por dos [Asaltos]. Cada criatura sufre un penalizador de -2 al Ataque, CA y Habilidades Físicas

mientras este en la emanación. Cuando una criatura en el área usa una Acción para lanzar un conjuro debe realizar un TS de Voluntad (CD 29, 30 con Fuerza Goética) o perder la acción, si pasa un TS no debe salvar de nuevo ese [Asalto]. Cada [Asalto], al final del turno, esta aptitud hace 45 de daño. Es un efecto de [Ligadura] y Transmutación. Ver Cascada de Errores.

Ars Goetia: Una vez por [Escena] puedes activar dos Aptitudes Sortílegas que poseas con un tiempo de lanzamiento de Acción Estándar o Rápida como una sola Acción Estándar. Puedes elegir el orden en que se desencadenan. El resto de limitaciones, como los usos por [Asalto], [Encuentro] o por [Escena] siguen en vigor así que no puedes usar esta Aptitud para activar Aptitudes que no les queden usos.

### Movimiento

El Cielo se vacía: Ganas la capacidad de [Teletransportarte] 100' como Acción de Movimiento dos veces por [Encuentro]. Como Acción Rápida, al [Teletransportarte] puedes crear una línea de hasta 100' desde tu casilla de origen hacia tu casilla de destino, que hace 40 de daño de [Electricidad] a todas las criaturas en la línea.

Grito de la Muerte: Una vez por [Encuentro], como Acción de Movimiento, inmediatamente tras usar un efecto de [Disipación] puedes emitir un grito casi inaudible pero que desgarrar la realidad contra una criatura en rango [Medio] o el del efecto, el que sea mas largo. Escoge dos de los siguientes: Ataque, Habilidades, Salvaciones de Fortaleza, Salvaciones de Reflejos, Salvaciones de Voluntad y CA. Por dos [Asaltos] los bonificadores a dichas tiradas o estadísticas procedentes de las Sendas de la criatura son reducidos a la mitad.

Anillo Roto: Una vez por [Escena], si todavía te queda una Acción Estándar o de Movimiento por hacer en tu turno, puedes volverte [Invisible] como Acción Gratuita hasta el fin del [Encuentro]. Hacerlo provoca que tengas que escoger entre luchar e huir en ese turno y al principio de tu turno cada [Asalto] durante todo el [Encuentro]. Si decides huir, solo puedes usar tus acciones para alejarte del enemigo o usar Sigilo. Si decides luchar, debes renunciar a una Acción Estándar o de Movimiento cada [Asalto] (No se apila con efectos similares). Si eres incapaz de huir debes luchar.

### Rápida

Puedes usar Sombras Hambrientas, Paso Tartamudo, Rompeconjuros, Retejer, Revelación, Zarcillos Oscuros y Golpe Gravitacional.

Eternidad<sub>EX</sub>: Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

### Aptitudes Pasivas

Cascada de Errores<sub>SSU</sub>: Por cada Secreto Arcano que hayas activado en este [Encuentro] la CD de tus Secretos Arcanos aumenta en +1 hasta un límite de +4.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

**Inquebrantable EX:** Ganas dos [Inmunidades] entre las siguientes: [Aturdido], [Atontado], [Tumbado], [Realentizado], efectos de [Miedo].

**Imparable EX:** Ganas [Inmunidad] a [Inconsciente] y [Moribundo], aunque todavía mueres a – (Constitución) HP. Adicionalmente, cada vez que golpees a un oponente puedes dar un paso de 5' en cualquier dirección.

**Precisión Arcantrica:** Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonificador aumenta en +1 hasta el final del [Asalto], hasta un límite de +5.

**Flexibilidad:** Aumenta tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en 10 pies.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (20). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Atacante:** Ganas un bonificador de Furia y Objeto al Ataque igual a +7.

**Bastión:** Ganas [Inmune] a la condición [Tumbado]. Cuando vayas a ser movido por una Acción Ofensiva puedes elegir no moverte del sitio.

### Otros (TAM=Int)

**RealezaEX:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual a -7 a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado. Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (25), siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Fuerza GoeticaEX:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanasu:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales mas pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creo la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]). Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sub>su</sub>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse. **Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 7 Sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos despues de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (42) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener un 7 Runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 27) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Simbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener 7 Simbolos activos y no mas de una por aliado. El Simbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

**Glifo de Llamadas<sub>su</sub>:** Puedes forjar círculos mágicos, permitiendo crear portales. Una vez por [Escena], con dos horas de labor puedes crear un Círculo de Teletransportación de 10' de radio ligado a otro Círculo de Teleportación bajo tu control a 100 millas por nivel que poseas. Cualquier criatura que entre en el círculo de Teletransportación se teletransporta junto a su equipo al otro Círculo. Este es permanente, pero puede ser destruido por un efecto de [Disipación] de 7mo Círculo o diez minutos de esfuerzo físico. Es un efecto de [Teleportación] y [Espacio].

**Severidad<sub>su</sub>:** Al inicio de cada [Escena] elige una de las siguientes opciones, lo que te permitirá usar esa Aptitud durante la [Escena].

**Círculo del Eter:** Ligas magia a objetos físicos, al inicio de la [Escena] ganas dos consumibles: Anillo Oxidado y Lustre de Armadura. Si no han sido usadas al final de la [Escena] se deshacen en polvo.

**Ligadura de los Siete:** Una vez por [Escena], despues de no gastar acciones por 5 minutos, puedes crear una emanación con el radio de tu rango [Cercano] originado en una casilla adyacente a ti. Si creas una nueva la antigua desaparece.

Como Acción Estándar puedes activar la emanación. Las criaturas en el área no pueden ser afectadas por efectos de [Teletransporte] (si bien las acciones destinadas a ello se pierden igualmente). Los oponentes en el área quedan [Realentizados] a menos que pasen un TS de Voluntad (CD 27), en cuyo caso quedan [Enmarañados]. Una vez activada, la emanación desaparece en diez [Asaltos].

**Tácticas:** El Gigante Sobrenatural es además de un fuerte guerrero un hechicero astuto. Suele usar la bendición de la espada sobre si mismo para descargarla cuando entre cuerpo a cuerpo.

También se lanza Fuerza Goética para sus aptitudes sortílegas. Siempre tiene una runa de superchería y majestad sobre sí mismo.

**Estándar:** Normalmente atacará cuerpo a cuerpo a menos que quiera usar una o dos aptitud sortílega como estándar. Si tiene muchos aliados usará En la Brecha.

**Movimiento:** Usa el anillo roto si no usa El cielo se vacía o Grito de la Muerte.

**Rápida:** Usa sus aptitudes sortílegas para perjudicar a sus oponentes, Rompeconjuros para disipar efectos, retejer si es disipado, Sombras Hambrientas si simplemente busca daño, Golpe Gravitacional cuando se acerque. También puede renovarse algún esplendor con Eternidad si es preciso.

## Salamandra (Nivel 7)



*Las Salamandras son criaturas crueles que solo respetan el poder. Tienen un torso humanoide muy musculoso unido a la cola de una serpiente de color rojo y negro. Sus cuerpos irradian calor, el suficiente como para dañar criaturas cercanas.*

Rápida: Templado de Batalla

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Espadachín

FBI: Elemental de Fuego

Iniciativa: +4

Velocidad: 50' (Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo: [Ajeno] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 17

HP: 128

CA: 25

Fort: +10, Ref: +7, Vol: +9

Atención 20

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 1

## Curación Rápida 4

Ataque: Lanza Ignea +12/+7 (14+2 de Fuego) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 15') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 7 (O el daño, lo que sea menor)

Características: Fue 18, Con 14, Des 18, Int 10, Sab 16, Car 10

Habilidades: Atletismo+11, Ingeniería +7, Acrobacias +11, Vigor+9

Defensas: Engañar 20, Diplomacia 17, Intimidar 17, Percepción 17

Dotes: Sangre Negra, En Armas, Casado con el Hierro, Abrir Ligadura Menor

Arma: Amuleto potenciador (Arcano, Brutal 3)

Objetos: Armadura Negra (+2 CA Desvío)

Arma natural: Lanza Ígnea (Brutal 2, Energizada)

KOM: +4 (Des), KDM: +4 (Fue), BAB: +7

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Beso del Fuegosu: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (10) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio] (170')

Una vez más!ex: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortilega o Conjuro y te mueves al menos 10' durante ese [Asalto], puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final de dicho movimiento. Esta distancia puede ser cubierta con múltiples acciones, como varios pasos de 5' pero el ataque no puede ser ejecutado en mitad de un movimiento.

A 2do Círculo solo puedes hacer un ataque de Una vez más! Por [Asalto]. A 4to Círculo se expande a dos ataques (El tercero requiere moverse 10' tras el segundo) y tres ataques al 6to Círculo.

#### Movimiento

Beso del Fuegosu: Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (10) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio] (170') o una sola como parte de otra acción de movimiento.

### Aptitudes Pasivas

**Incivilizado EX:** Ganas la siguiente arma natural: Lanza Ígnea, Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Alcance]. Además, escoge una de las siguientes aptitudes, de forma permanente:

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 3

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (7). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Más vale Rápido que Muertoex: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Elemental de Fuego<sub>EX</sub>** Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. Las Aptitudes de Elemental de Fuego no pueden infligir la condición [Quemandose] a otros con esta misma Senda. Tampoco pueden adquirir esa condición de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de esta senda ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Sangre Negra:** La primera vez cada [Asalto] que un ataque te hiera, haces daño igual a tu nivel (7) a una criatura de tu elección en rango [Cuerpo a Cuerpo] (No tienes porque hacer daño a ninguna criatura si no quieres).

**Ganar Terreno:** Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

**Buscar Cobertura<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Baila Conmigo<sub>EX</sub>:** Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (11).

**Por Ira<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Infierno Persistentes<sub>SU</sub>:** Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda (3) y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (Límite 14+5 por Vigor).

**Tácticas:** La salamandra es un combatiente móvil y sacara el máximo partido de su movimiento, además de quemar el máximo posible de oponentes.

**Estándar:** Normalmente ataca para activar una vez más, usando sus pasos de 5' (si puede, paso gratis de inexorable, paso de 5', ataque normal, paso de 5', paso gratis de inexorable para Una vez más)

**Movimiento:** Suele usar Beso de Fuego con Vigor o Acrobacias como parcial.

**Rápida:** Tirar ingeniería si procede y poco más.

Tiene 2 pasos de 5' por asalto, mas uno al inicio y final del asalto.

## Salamandra Noble (Nivel 10)



*Las Salamandras nobles son ejemplares mas poderosos de la Salamandra. Crueles y avariciosas dirigen su sociedad feudal.*

Rápida: Templado de Batalla

Media: Bruto Absoluto

Lenta: Espadachin

FBI: Elemental de Fuego

Iniciativa: +5

Velocidad: 60' (Ignora terreno dificil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno] [Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 20

HP: 206

CA: 29

Fort: +15, Ref: +10, Vol: +11

Atención 24

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 3

Curación Rápida 4

Resistencia al daño físico: 10

Ataque: Lanza Ignea +16/+14 (17+2 de Fuego) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 25') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 10 (O el daño, lo que sea menor)

En caso de critico recuperas 15 HP

Características: Fue 18, Con 16, Des 20, Int 10, Sab 16, Car 10

Habilidades: Atletismo+14, Ingenieria +10, Acrobacias +14, Vigor+13

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 20, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Sangre Negra, En Armas, Casado con el Hierro, Abrir Ligadura Menor, En deuda con el acero

Arma: Amuleto potenciador (Arcano, Brutal 3)

Objetos: Armadura Negra (+2 CA Desvío)

Arma natural: Lanza Ígnea (Brutal 2, Energizada)

KOM: +5 (Des), KDM: +4 (Fue), BAB: +10

## Aptitudes Activas

### Estándar

Beso del Fuego<sub>SU</sub>: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (13) y la condición [Quemándose] a una criatura en rango [Medio] (200')

Una vez más!<sub>EX</sub>: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortilega o Conjuro y te mueves al menos 10' durante ese [Asalto], puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final de dicho movimiento. Esta distancia puede ser cubierta con múltiples acciones, como varios pasos de 5' pero el ataque no puede ser ejecutado en mitad de un movimiento. Ver Lucha Sucia

A 2do Círculo solo puedes hacer un ataque de Una vez más! Por [Asalto]. A 4to Círculo se expande a dos ataques (El tercero requiere moverse 10' tras el segundo) y tres ataques al 6to Círculo.

### Movimiento

Beso del Fuego<sub>SU</sub>: Como Acción de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (13) y la condición [Quemándose] a dos criaturas en rango [Medio] (200') o una sola como parte de otra acción de movimiento.

## Aptitudes Pasivas

**Incivilizado EX**: Ganas la siguiente arma natural: Lanza Ígnea, Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Alcance]. Además, escoge una de las siguientes aptitudes, de forma permanente:

Defensor: Ganas un bonificador de Furia y Objeto a la CA igual a 4

**Inexorable EX**: Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Golpeador: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y un +5' a tu rango [Cuerpo a Cuerpo].

Lucha Sucia<sub>EX</sub>: Tu velocidad y sutileza deja a los oponentes desmoralizados y heridos incluso antes de su derrota. La primera vez por [Asalto] que golpees a cualquier oponente con Una vez Más! el oponente queda [Maltratado] por dos [Asaltos]. Un TS de Fortaleza (CD 20) niega este efecto.

**Implacable EX**: La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (10). Una vez por [Encuentro], cuando quedas [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Más vale Rápido que Muerto<sub>EX</sub>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional.

Buscar Supervivientes<sub>EX</sub>: Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Elemental de Fuego<sup>EX</sup>** Si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas el daño que habrías sufrido. Cuenta como un tipo de [Inmunidad] a efectos de aptitudes que anulen [Inmunidad] al [Fuego]. Cualquier [Resistencia] y la [Vulnerabilidad] contra dicho tipo de daño no se cuenta a la hora de calcular cuanto te curas. Las Aptitudes de Elemental de Fuego no pueden infligir la condición [Quemandose] a otros con esta misma Senda. Tampoco pueden adquirir esa condición de efectos con el descriptor [Fuego]. La condición [Quemandose] de esta senda ignora la resistencia al [Fuego] (o a la energía).

**Sangre Negra:** La primera vez cada [Asalto] que un ataque te hiera, haces daño igual a tu nivel (10) a una criatura de tu elección en rango [Cuerpo a Cuerpo] (No tienes porque hacer daño a ninguna criatura si no quieres).

**Ganar Terreno:** Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

**Buscar Cobertura<sup>EX</sup>:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Caminante del Fuego<sup>EX</sup>:** Los oponentes [Quemandose] en tu tango [Cuerpo a Cuerpo] no puedes extinguir las llamas como Acción de Movimiento. Adicionalmente, una vez por Acción de Movimiento, puedes [Teletransportarte] a una casilla adyacente a una criatura [Quemandose] en rango [Cercano] sin provocar Ataques de oportunidad.

**Baila Conmigo<sup>EX</sup>:** Cuando te mueves al menos 10', tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a tu KDM+Nivel (14).

**Por Ira<sup>EX</sup>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Infierno Persistentes<sup>SU</sup>:** Al principio de tu turno eres curado un punto de vida por Círculo en esta Senda (4) y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano], hasta un límite de dos veces tu nivel (Limite 20+5 por Vigor).

**Tácticas:** La salamandra es un combatiente móvil y sacara el máximo partido de su movimiento, además de quemar el máximo posible de oponentes.

**Estándar:** Normalmente ataca para activar una vez más, usando sus pasos de 5' (si puede, paso gratis de inexorable, paso de 5', ataque normal, paso de 5', paso gratis de inexorable para Una vez más)

**Movimiento:** Suele usar Beso de Fuego (Teleportandose con Caminante del Fuego) con Vigor o Acrobacias como parcial.

**Rápida:** Tirar ingeniería si procede y poco más.

Tiene 2 pasos de 5' por asalto, mas uno al inicio y final del asalto.

## Señor de las Momias (Nivel 15)



*Los señores de las momias eran sacerdotes malignos en vida. Aseguraron que sus lacayos realizarán los rituales apropiados tras su muerte. Estos señores de las momias rigen las actividades y rituales de su culto y comandan a las momias menores.*

Rápida: Momia

Media: Nigromancia

Lenta: Mago de Arena

FBI: Verdadero Mago

Iniciativa: +4

Velocidad: 55'

Tamaño: [Mediano]

Inmune Miedo, Afectado, asfixia, nauseado, exhausto y Sangrado

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 22

Resistencia al Daño Físico 7

Curación Rápida 4

Sentido de la Vibración 40'

Reduce las Curaciones enemigas a 60' en 30

HP: 288

CA: 37

Fort: +17, Ref: +11, Vol: +20

Atención 28

Ataque: Bastón (Cuerpo a cuerpo) +20 (1d6+6), alcance 20'

Características: Fue 20, Con 10, Des 18, Int 10, Sab 16, Car 26

Habilidades: Intimidar +25, Arcano +17, Historia +17 (Puede identificar cualquier criatura con ella), Vigor +15, Diplomacia +23

Defensas: Engañar 28, Diplomacia 25, Intimidar Inmune, Percepción 33

Dotes: Grito Terrible, Maestro Arcano (Nigromancia), Bibliotecario, La tierra Cruje, sustentado por voluntad, Vas a Flaquear, Vas a Caer

Equipo: Armadura del Faraón (+3 CA, Impulsora), bastón de mago (C.C, brutal 3, Arcano), Fragmento Siniestro

KOM: +5 (Fue), KDM: +8 (Car), BAB: +15

## Aptitudes Activas

### Estándar

Rociada de Arena SLA: Aprendes a conjurar una descarga de arena, que puedes usar sobre los ojos enemigos. Como Acción Estándar, un oponente en rango [Corto] (O todo un cono de esa longitud) recibe tu TAM en daño multiplicado por el número de círculos en esta Senda (50) y quedan [Cegados] por un [Asalto] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 25).

Arenas Movidizas SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes causar que un area del suelo se vuelva arenas movedizas. Crea un área de cinco cuadrados de 10' de lado , que deben estar adyacentes unos con otros y en tu rango [Medio] (250'). Esta área cuenta como terreno difícil y cualquier criatura entre en el área o empiece su turno en ella debe realizar un TS de Reflejos (CD 25) o quedar [Enmarañado] mientras este en el área. Una criatura que entre en el área o empiece su turno en ella y ya este [Enmarañada] queda [Realentizada] si no pasa un TS de Fortaleza. Una criatura que entre en el área o empiece su turno en ella y ya este [Realentizada] queda [Detenida] en todas las direcciones si no pasa un TS de Fortaleza.

Una criatura que haya sido afectada por las Arenas Movidizas y estas le hayan infligido una Condición queda varada y no puede volar. Es un efecto de [Suelo] y de [Ligadura] y dura hasta el fin del [Encuentro].

Toque Vampírico SLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a 1d8 (15d8+10) por nivel que poseas a un oponente en rango [Cuerpo a Cuerpo]. No provoca Ataque de Oportunidad pero requiere un Ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito. Te curas la mitad del daño provocado, convirtiendo el exceso en puntos de vida temporales que duran hasta el fin del [Encuentro]. Es un efecto [Negativo].

Enervación: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes infligir la condición [Drenaje de Energía] 1d4 veces a un oponente en rango [Medio]. Requiere una tirada de Ataque a Distancia. Es un efecto [Negativo].

Castillo de Arenas SLA: Como Acción Estándar, una vez por [Encuentro], puedes conjurar un muro de arena en el campo de batalla. Donde no haya criaturas puedes crear una línea de hasta 10' en tu rango [Medio] resultando en un muro de arena que dura todo el [Encuentro]. Este bloquea la línea de visión y la de efecto, pero esas casillas puedes ser eliminados como acción estándar en rango [Cuerpo a Cuerpo].

Toque Contagioso SU: Como Acción Estándar, puedes hacer un solo ataque, si tienes éxito haces daño normalmente y, si no pasan un TS de Fortaleza (CD 22) reciben un penalizador de -3 al Ataque y -5 al daño durante todo el [Encuentro].

Además, una vez por [Asalto], como [Acción Rápida] puedes aplicar esos penalizadores a una criatura a a 5' + 5' cada 5 niveles que poseas de una criatura penalizada por esta aptitud si no pasa un TS de Fortaleza (CD 22) .

### Movimiento

Causar Miedo: Como Acción de Movimiento, puedes hacer que un oponente en rango [Cercano] quede [Estremecido] por dos [Asaltos]. Un TS de voluntad (CD 27) con éxito evita este efecto. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

Rociada de Arena SLA: Aprendes a conjurar una descarga de arena, que puedes usar sobre los ojos enemigos. Como Acción de Movimiento una vez por [Asalto], un oponente en rango [Corto] (O

todo un cono de esa longitud) recibe tu TAM en daño multiplicado por el número de círculos en esta Senda (50) y quedan [Cegados] por un [Asalto] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 25).  
 Armadura Retrivutiva: Como Acción de Movimiento, una vez por [Encuentro], puedes llamar nubes de energía negativa que te envuelven y castigan a tus enemigos. Por el resto del [Encuentro], por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que tu oponente te golpee con un ataque en rango [Cercano] ese oponente queda [Estremecido] por un [Asalto] y sufre un punto de daño por nivel que poseas (25). Es un efecto [Negativo].

### **Rápida**

Aura Paralizante: Como Acción Rápida, puedes convocar energía negativa para limitar la movilidad de los enemigos a tu alrededor. Una vez por [Encuentro] puedes crear un área que ocupa todo tu rango [Cercano] originada en ti y que se mueve contigo. Dura hasta el fin del [Encuentro] y un oponente que finalice su turno en ella recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el final de su próximo turno. Es un efecto [Negativo].

A la ArenasLA: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes producir uno de los siguientes efectos:

*Desarmar:* El arma de un oponente en rango [Medio] ve convertida su arma en arena si no pasa un TS de Voluntad. Un arma de arena es inútil y se descompone. Las armas afectadas por esta Aptitud se reforman al final del [Encuentro].

*Descomponer:* El cuerpo de un oponente en rango [Medio] se ve parcialmente convertido en arena pasa un TS de Fortaleza. De fallar el TS su velocidad se reduce en 20', sufre un penalizador de -1 al Ataque y Daño y recibe tu Nivel en daño, los penalizadores duran hasta el final del [Encuentro].

*Erosionar:* El suelo bajo un oponente en rango [Medio] se descompone en arena. Si el oponente falla un TS de Reflejos queda [Desprevenido] hasta su próximo turno y [Tumbado].

EternidadEX: Tu control sobre los Rituales de Esplendor mejoran. Ahora puedes prepararlos por adelantado en un objeto como una carta o pergamino. Los objetos preparados de esta forma puede ser activados como Acción Rápida siempre y cuando el sujeto este en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Solo el Verdadero Mago que los creó puede activarlos y cuentan para el límite de rituales activos aunque técnicamente no se hayan activado todavía.

### **Aptitudes Pasivas**

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin TiempoEX: No envejecen.

Imparable EX: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Uno con la Arena: No te afectan las Arenas Movedizas y puedes pasar sin problemas a través del Castillo de Arena.

Momia – Horror Creciente: Te alimentas del miedo, cada vez que un oponente en rango [Cercano] (60') falle un TS contra [Miedo] recuperas un punto de vida por nivel (20 debido a Vigor). El primer oponente que golpees cada [Asalto] debe hacer un TS de Voluntad (CD 15) o quedar [Estremecido] por un [Asalto].

Embalsamado EX: Te alimentas del coraje al igual que el miedo. Cuando una criatura en rango [Cercano] (60') ignora un efecto de [Miedo] por [Inmunidad] te curas un punto de vida por cada dos niveles que poseas (20 Debido a Vigor). Ganas [Resistencia Menor] al daño físico.

Grito Terrible: Cuando sus Intimidar en combate, puedes afectar a todos los oponentes en rango [Cercano]. Ganas un +2 de Dote a Intimidar.

**Aprendiz de las Tinieblas<sub>SLA</sub>:** Puedes elegir hacer daño a [No-Muertos] con efectos de energía [Negativa] como si no fueran [No-Muertos]. Cuando tus aptitudes afecten a una criatura con [Inmunidad] a efectos [Negativos] o al daño mágico, la tratas como [Resistencia Mayor] al daño con el descriptor [Negativo] (o mágico).

**Aura de Miedo<sub>SU</sub>:** Por cada oponente, la primera vez que entre en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en un [Encuentro] puedes atterrarlo con tu mirada. Esta Aptitud no hasta acción, si fallan un TS de Voluntad (CD 22) quedan [Estremecidos] durante todo el [Encuentro].

**Aura Necrótica<sub>SU</sub>:** Cada Oponente sufre un penalizador a las tiradas d20 basada en su proximidad a ti. En tu rango [Cuerpo a Cuerpo] un -3, en rango [Cercano] un -2 y en rango [Medio] un -1. Estos penalizadores no se apilan y expiran al abandonar el área.

**Vas a Caer:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a 30, hasta un mínimo de 1. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

## Otros

**Realeza<sub>EX</sub>:** Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

**Espada:** Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, después de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual al número de Círculos que tengas en esta senda a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

**Escudo:** Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado. Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel + TAM (23) , siendo un efecto instantáneo.

**Cetro:** El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con más peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Fuerza Goética<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanas<sub>SU</sub>:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como "Ignora animales más pequeños que un gato") al igual que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creó la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]). Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmentos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sup>su</sup>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse. **Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener 5 sellos activos y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos despues de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (30) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener 5 runas activas. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 25) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener 5 símbolos activos y no mas de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemandose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemandose].

**Severidad<sup>su</sup>:** Al inicio de cada [Escena] elige una de las siguientes opciones, lo que te permitirá usar esa Aptitud durante la [Escena].

**Círculo del Eter:** Ligas magia a objetos físicos, al inicio de la [Escena] ganas dos consumibles: Anillo Oxidado y Lustre de Armadura. Si no han sido usadas al final de la [Escena] se deshacen en polvo.

**Ligadura de los Siete:** Una vez por [Escena], despues de no gastar acciones por 5 minutos, puedes crear una emanación con el radio de tu rango [Cercano] originado en una casilla adyacente a ti. Si creas una nueva la antigua desaparece.

Como Acción Estándar puedes activar la emanación. Las criaturas en el área no pueden ser afectadas por efectos de [Teletransporte] (si bien las acciones destinadas a ello se pierden igualmente). Los oponentes en el área quedan [Realentizados] a menos que pasen un TS de Voluntad (CD 25), en cuyo caso quedan [Enmarañados]. Una vez activada, la emanación desaparece en diez [Asaltos].

**Tácticas:** La Momia no es un vulgar bruto sino un poderoso y taimado hechicero, usará su poder de Realeza para otorgar las mejores beneficios para si mismo o sus aliados (Suele preferir la de Escudo sobre si mismo). Suele aplicarse Fuerza Goetica para un +1 a la CD en una de sus dos sendas de conjuros o si conviene Preparación Arcana en su guarida. Usa Sellado y Ligadura de los Siete para proteger su guarida y Majestad y Supercheria en sus aliados.

**Estándar:** Usa la Rociada de Arena siempre que sea posible y las Arenas Movedizas si ve una buena táctica para usarla. Toque Vampirico lo usa si lo amenazan cuerpo a cuerpo y se ve en peligro. Suele iniciar el encuentro con drenaje de energía

**Movimiento:** Como parcial suele usar Intimidar en todos los oponentes en rango cercano. Primero activa su armadura retributiva, luego usa Causar Miedo en su accion de movimiento.

**Rápida:** Normalmente empieza con A la Arena para hacer uno de sus afectos aterradores, luego va con Aura Paralizante o tiradas de Saber. Si no tiene sus rituales listos, puede usar Eternidad.

## Señor de los Hombres Lobo (Nivel 14)



*A veces surge un licántropo con el poder temible de lobos legendarios como el mismo Fenris, ordenes de magnitud por encima de sus parientes menores. Estos dioses vivientes de los licántropos comandan hordas enteras de sus primos menores. Por suerte para la humanidad el temible poder del señor de los hombres lobo no se transmite, dando nacimiento a meros licántropos comunes en su lugar.*

Rápida: Derviche

Media: Templado de Batalla

Lenta: Salvaje

Iniciativa: +7

Velocidad: 70 (80 en Frenesi)

Tamaño: [Mediano]

Tipo: [Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 25

[Vision en la Oscuridad]

[Vision Fantasmal] 45'

HP: 287

CA: 38 (39 con el escudo)

Fort: +16, Ref: +19(+23 en Furia), Vol: +15 (+19 en Frenesi)

Atención 33

Reduccion de Daño: 2

Resistencia al Daño Físico: 14

Inmunidad a [Figmentos], [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado]

Curación Rápida 16

20% de probabilidad de fallo en frenesí

Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 14 HP. En un impacto crítico, dejas [Cegado] por un [Asalto].

**Ataque:**

Garras +24/+19/+19 (1d6+14), alcance 20' (Crit 13-20)

Cuando golpees a un enemigo usando tu Ataque de Garras y Colmillos este sufre un -1 a la CA hasta el fin del [Encuentro], acumulable hasta -3.

Ignora 5 de RD

Arco +21/+16/+16 (1d6+14), a distancia, alcance 240' (Crit 16-20)

**En frenesi**

Garras +28/+28/+23/+23 (1d6+18), alcance 20' (Crit 13-20)

Cuando golpees a un enemigo usando tu Ataque de Garras y Colmillos este sufre un -1 a la CA hasta el fin del [Encuentro], acumulable hasta -3.

Ignora 5 de RD

Arco +25/+25/+20/+20 (1d6+18), a distancia, alcance 240' (Crit 16-20)

Inflige Quemandose y Sangrado

Características: Fue 16, Con18, Des 24, Int 10, Sab 24, Car 10

Habilidades: Acrobacias+21 (+23 en Furia), Atletismo+17, Percepción +23, Naturaleza +14, Sigilo +21

Defensas: Engañar 31, Diplomacia 24, Intimidar 24, Percepción 24

Dotes: Despertar, Viscera Optimista, Casado con el Hierro, Pistolero ,En deuda con el Acero, En mithril renacido

Armas Naturales: Garras del Rey (Brutal 2, Reactivo, Vorpalina, +3 ataque)

Otros objetos: Arco Largo (Brutal 2, Distante), Escudo (Guardian, Parada, Devastador)

Objeto Mágico: Espiritu Totem (+4 CA Desvío, Vigilante), Armadura del Lobo (+4 CA, Fortaleza), Arsenal Olvidado (Magnum, Alcance), Puño de Piedra, Estela Rota, Salones Silenciosos Broche de Hidrargirio, Fragmento de Corazón Roblizo

KOM: +7 (Des), KDM: +7 (Sab), BAB: +14

**Aptitudes Activas****Estándar****Movimiento****Rápida**

**Danza de Guerra**<sub>AEEX</sub>: Puedes entrar en la Danza de Guerra, un estado donde amplificas tu moral y velocidad. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Danza de Guerra, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 7. En dicho estado, ganas un +4 al Ataque y Daño. También ganas un +2 a las tiradas de Acrobacias y +4 a tus TS de Reflejos y Voluntad. Además, ganas un +2 a los TS contra Maniobras de Combate. Puedes terminar la Danza de Guerra prematuramente como Acción Gratuita.

Cuando tu Danza termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Danza de Guerra (Mínimo 1), y no puedes entrar en Danza de Guerra en ese turno ni en el siguiente.

Tus movimientos frenéticos se vuelven mas letal y precisos. En Danza de Guerra ganas un [Ataque Adicional] cuando hagas una Acción de Ataque y el primer golpe que hagas contra cada oponente cada [Asalto] inflige las condiciones [Quemandose] y [Sangrando].. Además, en dicho estado tu velocidad aumenta en +10'.

**Puño de Piedra**: Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel a dos oponentes en 10' + 5' por nivel.

**Aptitudes Pasivas**

**Salones Silenciosos:** A Voluntad, como Acción gratuita, puedes formar un vínculo telepático con otra criatura en rango [Cercano]. Tu y las criaturas con las que estes vinculadas de esta forma podeis comunicaros a cualquier distancia telepáticamente. Puedes vincularte hasta con 3 aliados, aquellos que estén armonizados con este Lugar de Poder no cuentan para el límite. Una vez por [Escena] puedes intentar formar un vínculo con un aliado a cualquier distancia en vez de solo en tu rango [Cercano], si tu objetivo esta afectado por un conjuro de *Mundo Mental* puedes comunicarse con las criaturas con las que este conectada mediante ese conjuro como si tu también fueras un objetivo de ese conjuro. Puedes deshacer cualquier vínculo telepático como Acción Gratuita y estos expiran al final de la escena.

**Más vale Rápido que MuertoEX:** Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

**Danza Encapotada:** Adquieres un 20% de [Probabilidad de Fallo] en Danza de Guerra. En Danza de Guerra puedes usar la función de Sorprender a un Oponente de Acrobacias como parte de una Acción de Movimiento sin reducir tu velocidad de movimiento, además, en dicho estado, cuando ataques a un oponente [Desprevenido] le haces daño adicional igual a tu KOM (6).

**Vigilante:** Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización. También sabes si hay oponentes en tu rango [Cercano] (60').

**Despertar:** Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5' o una Acción, haces daño igual a tu KOM (6) a un objetivo adyacente y lo mueves 5' en una dirección de tu elección. Esto no provoca Ataques de Oportunidad.

Esta dote no se activa si es otro quien te mueve a ti o cuando te mueves fuera de la casilla donde empezaste el turno. Solo puedes usarla una vez por paso de 5' o acción.

**Buscar CoberturaEX:** Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Por IraEX:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM (6) y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

**Buscar SupervivientesEX:** Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Puedo Olerte EX:** Tus sentidos agudos te permiten penetrar ilusiones. Ganas [Inmunidad] a los efectos con el descriptor [Figmento]. Cuando tienes éxito en el uso de Percepción en combate contra un oponente ganas un bonificador de Furia +3 al Ataque contra ese oponente hasta el inicio de tu próximo turno. (No se apila con Furia)

**Hambriento EX:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM. Una vez por [Asalto], cuando Golpees a un enemigo contra el que hayas tenido éxito en el uso de Percepción en combate en ese [Asalto] con un Ataque de Garras y Colmillos este queda [Ralentizado] por un [Asalto] si no pasa un TS de Fortaleza (CD 23).

**Lobo:** Ganas un bonificador de Furia a tus puntos de vida máximos igual a dos veces tu nivel. Cuando golpees a un enemigo usando tu Ataque de Garras y Colmillos este sufre un -1 a la CA hasta el fin del [Encuentro], acumulable hasta -3.

**Tácticas:** El hombre lobo saca el máximo provecho de sus 3 pasos de 5' y Despertar. Además, como señor de una manda, usa el poder de los salones silenciosos para contactar telepáticamente con sus lugartenientes.

**Estándar:** Ataque a distancia si están lejos, ataque cuerpo a cuerpo completo, si están dentro del alcance o puede alcanzarlos fácilmente.

**Movimiento:** Suele usarla para un +2 a la CA, acompañada de Acrobacias o Percepción (Ver Hambriento), normalmente la primera en Furia y la segunda si no esta en Furia.

**Rápida:** Entrar en frenesí o usar puño de piedra, si no, parar con el escudo.

## Súcubo (Nivel 8)



*Una súcubo en su forma natural es una bella mujer humana con cuernos, cola y alas de murciélago. Físicamente son los segundos demonios más débiles y usan sus poderes mágicos para asegurarse sirvientes y aliados que la protejan. No son muy quisquillosas eligiendo servidores, eligiendo demonios, diablos, yugoloths e incluso mortales según surja la oportunidad. Sus poderes les permiten hechizar a las criaturas de mente débil.*

Rápida: Telepata

Media: Demonio

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Secretos Arcanos

Iniciativa: +3

Velocidad: 55' (Vuela)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 17

HP: 99

CA: 23 (Ver Antes de que lo hagas)

Inmune Afectado

Fort: +7, Ref: +10, Vol: +16

Atención 18

[Visión en la Oscuridad]  
 Vision Fantasmal 45', ver Sentido Mental  
 [Reducción de Daño] 1  
 Resistencia a la Electricidad: 4

Ataque: Garra +15/+11 (1d6+13) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 15')

Características: Fue 10, Con 16, Des 16, Int 12, Sab 10, Car 24  
 Habilidades: Vigor +11, Atletismo +8, Diplomacia +18, Engañar +15, Acrobacias +11  
 Defensas: Engañar 18, Diplomacia 19, Intimidar 25, Percepción 25  
 Dotes: Sustntado por Voluntad, Abrir Ligadura Menor, Vas a Flaquear, Hechizar  
 Arma: Daga Negra (Arcano, Brutal 3)  
 Objetos: Armadura Ligera (+1 CA), Lámpara del Fuego Fatuo, Fragmento Sinistro  
 Arma natural: Garras (Brutal 2, Devastador)  
 KOM: +7 (Car), KDM: +3 (Con), BAB: +8

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Sombras Hambrientas<sup>SLA</sup>: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 15' desde una casilla en rango [Medio], haciendo daño igual a tu KOM (14) e infligiendo un penalizador de -1 al Ataque, Reflejos y Fortaleza a cada oponente en el radio y un penalizador a la velocidad de movimiento igual a la mitad de la misma por dos [Asaltos]. Es un efecto de Evocación.

Paso Tartamudo: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 30' originada en una casilla en rango [Corto] que inflige la condición de [Realentizado] sobre todas las criaturas en el área excepto tu si no superan un TS de Voluntad (CD 21) un [Asalto] por cada 5 niveles que poseas (Mínimo un [Asalto], dos con Fuerza Goética). Es un efecto de [Ligadura] y Evocación.

Rompeconjuros: Como Acción Estándar, puedes finalizar un efecto creado por un Conjuro o Aptitud Sortílega que tenga una duración y sea de Círculo menor que tu mayor Secreto Arcano y que tenga como origen u objetivo una casilla o criatura en rango [Medio]. Es un efecto de [Disipación].

Retejer: Como Acción Estándar, puedes restaurar un efecto finalizado por un efecto de [Disipación] en los últimos dos [Asaltos] que estuviera afectando o tuviera como origen una casilla o criatura en rango [Medio].

**Magia Demoniaca SLA:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puede usar *Ver lo Invisible* o *Oscuridad*, como los conjuros.

Hechizar: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes causar que una criatura en tu rango [Cercano] quede hechizada. Cuando una criatura hechizada usaría una acción ofensiva contra un aliado tuyo debe realizar un TS de Voluntad (CD 21) o perder su acción (Y no puede intentar otra acción ofensiva contra tus aliados en ese [Asalto]), si tiene éxito deja de estar hechizada. Esta permanece hechizada hasta el fin del [Encuentro] o hasta que tu o uno de tus aliados use una acción ofensiva contra el hechizado (Esta aptitud no cuenta para este propósito). Una vez por encuentro social, en vez de hacer una tirada de Interacción puedes hechizar a un miembro del otro bando. Esta criatura no podrá usar Intimidar en dicho encuentro.

Adicionalmente, si esa criatura intenta abandonar el encuentro social durante una apuesta deberá realizar un TS de Voluntad (Misma CD) o no podrá retirarse en esa Apuesta.

Todos estos efectos son [Enajenadores].

### Movimiento

#### Rápida

Fuego Fatuo: La Linterna del Fuego Fatuo tiene varias funciones.

Esta emite una luz a 60' que solo puede ser vista por el propietario, esta puede verse incluso a través de efectos de Oscuridad de Cuarto Círculo o menor.

Además, como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento, puedes situar una emanación de 60' de radio en una casilla en rango [Cercano]. Dicha emanación emite luz solo visible para ti y tus aliados y puede verse incluso a través de efectos de Oscuridad de Cuarto Círculo o menor. Dura hasta el fin de la [Escena] o hasta que la disipas desde cualquier distancia como Acción Gratuita.

#### Aptitudes Pasivas

Alas Infernales<sup>SEX</sup>: Ganas alas de demonio y el modo de movimiento Vuelo.

Una Mente: Puedes lanzar *Mundo Mental*, como el conjuro, a voluntad.

Antes de que lo Hagas: Puedes prever las acciones del oponente, una vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, si tu oponente no tiene [Inmunidad] a [Efectos Enajenadores], no estas [Confuso] y este hace un ataque contra ti puedes hacer un TS de Voluntad y usarlo en vez de tu CA contra ese ataque si resulta ser mayor a tu CA.

A Través de sus Ojos<sup>SU</sup>: Si un aliado en rango [Cercano] tiene línea de visión con algo tu también la tienes. Además, ganas un bonificador igual a ¼ de tu nivel (Mínimo 1) a tus TS de Voluntad.

Sentido Mental<sup>SU</sup>: Ganas [Vision Fantasma] a 45' y las criaturas en ese rango quedan [Reveladas] para ti.

Vas a Flaquear: Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel (8), hasta un limite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Especial: Puedes tomar esta Dote dos veces.

Percepción Telepática<sup>SU</sup>: Oyes conversaciones Telepaticas ajenas si cualquiera de sus participantes esta en rango [Cercano].

#### Otras

Realeza<sup>AEX</sup>: Puedes realizar bendiciones rituales sobre tus aliados al principio de una [Escena]. Hasta descargarlos, cada una de estas Aptitudes dura toda la [Escena]. Una criatura determinada solo se puede beneficiar de una bendición ritual al mismo tiempo. Tienes acceso a las siguientes bendiciones, cada una de las cuales puede ser usada una vez por [Escena] y en un aliado distinto:

Espada: Cuando un aliado que posea esta bendición ritual golpee a un oponente con un Ataque este recibe un penalizador de -10' a su velocidad de movimiento hasta el fin del [Encuentro]. Adicionalmente, como Acción Gratuita, despues de golpear a un oponente con un ataque, este aliado puede descargar la bendición ritual para infligir un penalizador igual al número de Círculos que tengas en esta senda (-3) a la CA de un oponente en rango [Cercano]. Este penalizador dura hasta el fin del [Encuentro].

Escudo: Por cada oponente, la primera vez cada [Asalto] que golpeen cuerpo a cuerpo al aliado con esta bendición ritual, dicho oponente recibe 1 punto de daño por nivel del aliado. Adicionalmente como Acción Gratuita, el aliado puede descargar esta bendición ritual y crear una emanación de radio igual a tu rango [Cercano] que hace daño a todos los oponentes en el área reciban daño igual a tu Nivel+TAM (15), siendo un efecto instantáneo.

Cetro: El Aliado con esta bendición ritual poseen palabras con mas peso que las espadas sobre otras criaturas. Este aliado gana un bonificador +2 a una Habilidad de Interacción de su elección o a Atención. Cuando intente razonar con una criatura hostil, puede descargar esta aptitud para obtener una Ficha extra.

**Fundamentos:** Una vez por [Escena], como Acción Estándar, ganas una de las siguientes Aptitudes por el resto de la [Escena].

**Fuerza Goetica<sub>EX</sub>:** Escoge Aptitudes Sortílegas o Sobrenaturales. Calcula todos los efectos dependientes del nivel como Alcance, Daño y CD por Aptitudes del tipo elegido como si fueras dos niveles superior.

**Preparación Arcanasu:** Una vez por [Escena], después de no realizar Acciones por 5 minutos puedes crear una emanación con radio igual a tu rango [Cercano] centrado en tu casilla que dura toda la [Escena]. Si una criatura entra en esta emanación el glifo te alerta (Una alarma mental, suficiente como para despertarte) y te envía una imagen de la criatura y una vaga descripción de sus intenciones. Puedes dirigirlo para ignorar criaturas con una determinada elección (Como “Ignora animales mas pequeños que un gato”) al gíaul que a ti mismo y/o a cualquiera dentro de la zona cuando se creó la emanación.

Puedes hacer que la emanación repela ciertas criaturas con una descripción no más compleja que una raza y un rango de alturas y pesos. Una criatura con esa descripción es incapaz de entrar en la emanación si no supera un TS de Voluntad (Se tira una vez por [Escena]).

Finalmente, las criaturas fuera de la emanación no pueden establecer línea de visión con cualquier criatura dentro de la emanación. Las criaturas en rango [Mediano] al centro de la emanación capaces de ignorar [Figmenos] o [Fantasmagorias] pueden ignorar esa restricción. Una criatura dentro de la emanación que ejecute una acción ofensiva rompe este efecto durante el resto de la [Escena].

**Esplendor<sub>SU</sub>:** Ganas acceso a tres rituales que necesitan 100 [Asaltos] (10 minutos) para realizarse.

**Sellado:** Creas un Sello Esplendoroso sobre una puerta u objeto, haciendo que para abrirse sean necesario dos [Asaltos] dedicando todas las acciones a ello. Solo puedes tener un Sello activo por Círculo de Verdadero Mago (3) y solo uno por objeto o puerta. Estos funcionan mientras estes a 750' del sello y cinco minutos después de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer daño igual a tu Nivel+KOM (22) a todos los oponentes a 20' del mismo.

**Supercheria:** Puedes crear una Runa de Supercheria en un aliado. Solo puedes tener una Runa activa por Círculo en Verdadero Mago. El aliado puede alterar su apariencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percepción (CD 21) para detectar el engaño. La runa dura toda la [Búsqueda]. El aliado puede descargarla como Acción de Movimiento [Teleportarse] a un lugar dentro de rango [Cercano] y permanecer [Invisible] dos [Asaltos].

**Majestad:** Creas un Símbolo de Magestad en un aliado. Solo puedes tener un Símbolo activo por Círculo en Verdadero Mago y no más de una por aliado. El Símbolo dura toda la [Búsqueda]. El aliado afectado gana unos 10' a su alcance [Cuerpo a Cuerpo] y los oponentes golpeados por él quedan [Quemándose]. Como Acción de Movimiento, puede descargarse la runa para que todos los oponentes en su mejorado alcance [Cuerpo a Cuerpo] queden [Arrastrados] y [Quemándose].

**Tácticas:** La súcubo muy rara vez lucha sola, contando con lacayos seducidos a los que bendice con sus poderes y se conecta telepáticamente. En encuentros sociales es un rival formidable, usando su diplomacia alta, cetro y Hechizar. Usa preparación arcana para proteger su guarida y Majestad sobre si misma.

**Estándar:** Al principio del combate usa Hechizar y luego Oscuridad para beneficiar a sus aliados, deja el hechizado para el final y ataca cuerpo a cuerpo o usa Paso Tartamudo/Sombras Hambrientas con los demás.

**Movimiento:** Suele ponerse a la defensiva y usar acrobacias, diplomacia o vigor como parcial.

**Rápida:** Al principio del combate usa la lámpara del Fuego Fatuo para que sus aliados vean en su oscuridad si normalmente no pueden.

## Tarasca (Nivel 20)



*Un monstruo legendario e inmenso, la Tarasca es una maquina de destrucción temida incluso por los propios dioses, pues se dice que su poder no funciona con la tarasca. Parece un dinosaurio de dimensiones titánicas e inmenso poder. Se dice que antaño era incapaz de volar, pero recientemente ha evolucionado para hacer frente a aquellos que se aprovechaban de dicha debilidad.*

Rápida: Destrucción

Media: Behemoth

Lenta: Senda de los Ancestros

FBI: Dragón

Iniciativa: +17

Velocidad: 95' (Puede volar y excavar, ignora terreno difícil)

Tamaño: [Enorme] 20x20

Tipo: [Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 29

HP: 539 (Ver Resistencia y Gran Sierpe)

CA: 42

Inmune a Sangrado, Maltratado

Ver Dignidad

Fort: +22, Ref: +15, Vol: +19

Atención 34

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 7

Resistencia al daño físico: 20 (40 si no vuela)

Resistencia al daño mágico o de energía: 10 (20 si no vuela)

Curación Rápida 49

Ataque: Garras +29/+24/+24/+24 (37) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 70') (Crit 13-20)

Puede atacar a enemigos voladores desde el suelo

Te curas la mitad del daño causado hasta un máximo de tu nivel en HP. El +5 de Vigor se aplica solo a esta Aptitud una vez por [Asalto].

Cualquier criatura que golpees por primera vez en un [Asalto] con una de tus armas naturales en ese [Asalto] queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 27).

En caso de crítico se cura 25 HP

Tus ataques afectan a todos los oponentes cuerpo a cuerpo, como [Salva]

Características: Fue 24, Con 24, Des 20, Int 10, Sab 18, Car 10

Habilidades: Atletismo+30, Vigor+29, Intimidar+27, Acrobacias +25

Defensas: Engañar 34, Diplomacia 30, Intimidar 30, Percepción 30

Dotes: Imponente, Casado con el hierro, Músculos Siniestros, Hemoglobina Alegre, En deuda con el Acero, Carga Ruinosa, En Mithril Renacido, En Armas

Armas Naturales: Garras (Brutal 3, Alcance, Vorpal, +3 Ataque), Cola (Guardián, Parada, Reactiva), Instinto (Veloz, Devastadora, Traumante)

Objetos: Pequeño Totem, Escamas de Tarasca (CA+5, Impulsora)

KOM: +7 (Fue), KDM: +7 (Con), BAB: +20

### Aptitudes Activas

#### Rápida

**Pisotón EX:** Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 27). Las criaturas que queden [Tumbadas] quedan además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

**Poder EX:** Dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes emitir un rugido desafiante. Los oponentes en rango [Cercano] quedan [Ensondecidos] por un [Asalto] y deben usar sus Acciones Estándar y de Movimiento para huir de ti, acercarse a ti o usar acciones ofensivas contra ti por un [Asalto]. Un TS de Voluntad con éxito (CD 27) niega el efecto.

**Rey de los Monstruos EX:** Una vez por [Asalto] y hasta dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento puedes hacer tres veces tu nivel en daño a todos los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], a dos veces tu nivel (40) a los oponentes en tu rango [Cercano] (110') y daño igual a tu nivel (20) en rango [Mediano] (370'). Este daño no es acumulativo, las criaturas dañadas por esta aptitud quedan [Tumbadas].

**Fuerza InquebrableEX:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes empezar un asalto imparable. Hasta el principio de su segundo asalto ganas [Inmunidad] al daño, efectos de [Ligadura] y las condiciones [Atontado] y [Aturdido].

**Bendición Ancestral EX:** Una vez por [Encuentro], como Acción Inmediata, puedes repetir un TS fallado.

### Aptitudes Pasivas

**LinajeEX:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 20 puntos de vidas extra.

**Dignidad EX:** Todas las Condiciones y todos los efectos de [Ligadura] reducen su duración en un [Asalto], hasta un mínimo de un [Asalto]. Si esta persiste un [Encuentro] dura ocho [Asaltos] o hasta el fin del [Encuentro], lo que sea menor. Si persiste por una [Escena] solo dura un [Encuentro], si persiste por una [Búsqueda] dura en su lugar una sola [Escena]. No afecta a Condiciones permanentes o beneficiosas.

**Resistencia EX:** El daño que sufres tarda en matarte, el daño que te mataría o te dejaría [Incapacitado] tarda un [Asalto] entero en hacerlo. Durante ese [Asalto] puedes ser salvado con curación.

Guía: Añades 10 a tus tiradas de iniciativa.

**Gran Sierpe EX:** Has crecido tanto en poder y has trascendido la mortalidad de los seres menores. Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido al máximo de tus HP al inicio del próximo [Asalto]. Puedes retrasar tu regreso tanto como quieras o elegir no volver jamás. Si mueres mas de una vez durante una [Escena] puedes resucitar al principio de la siguiente [Busqueda].

Difícil de Romper<sub>EX</sub>: Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Piel de Acero EX:** Ganas [Resistencia] al daño físico, [Resistencia Menor] al daño mágico y al daño de energía, [Inmunidad] a [Maltratado] y [Curación Rápida] igual a dos veces tu Nivel.

**Terror EX:** Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a tu Nivel + KOM (27) y quedan [Tumbados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 27).

Presteza<sub>EX</sub>: Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno. Puedes acutar en un [Asalto] sorpresa aunque seas tu el sorprendido.

Presencia Disruptiva<sub>EX</sub>: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuro o una Aptitud Sortilega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (20).

Carga Ruinosa: Cuando uses Carga atraviesas como si nada obstáculos de materiales menos resistentes que el acero de buena calidad como el hierro o la roca (No incluye criaturas ni su equipo), dejando escombros tras de ti. Dejas un agujero tras de ti por el cual las criaturas como tu o mas pequeñas pueden pasar perfectamente.  
Ganas el modo de movimiento Excavar.

Presencia Aterradora<sub>EX</sub>: Una vez por [Asalto], al principio de tu turno, los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] quedan [Estremecidos] si no pasan un TS de Voluntad (CD 27). No se apila consigo mismo pero sin con otros efectos de [Miedo]. Es un efecto de [Miedo] y [Enajenador].

Senda de Espadas<sub>EX</sub>: Al finalizar la Carga, haces un ataque adicional con el descriptor [Salva] aplicado a todos los oponentes que hayan quedado en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] en algún punto de tu movimiento durante la [Carga]. En vez de hacer el daño normal este ataque hace daño igual a 3 veces tu KOM (21).

Presencia Letal<sub>EX</sub>: Cuando un oponente empieza el turno en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu 27 y queda [Maltratado] por un [Asalto]. Esta aptitud puede activarse y desactivarse como Acción Rápida.

Tácticas: La tarasca es una leyenda inmortal que siembra destrucción a su paso.

**Estándar:** Normalmente Ataque Completo o si no, Carga.

**Movimiento:** Si no se mueve pondrá a la defensiva (+2 CA). Como acción parcial usará Vigor.

**Rápida:** Rey de los Monstruos y en cuanto se le termine Pisotón. Pocas veces usa Poder, usa fuerza inquebrable si se siente amenazada.

Usa sus dos pasos de 5' para activar Terror

## Terrarón (Nivel 7)



*Conocido como tiburón terrestre esta criatura es un depredador voraz que vive solo para comer.*

Rápida: Elemental de Tierra

Media: Bruto

Lenta: Senda de los Ancestros

FBI: Furia

Iniciativa: +3

Velocidad: 65 (Ignora Terreno difícil)

Tamaño: [Grande] (Por "montura" 10x10)

Tipo: [Bestia Mágica][Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 20 (22 en Furia)

HP: 134 (141 en Furia, +14 Temporales)

CA: 23 (25 en Furia)

Fort: +12(+13 de Furia), Ref: +10, Vol: +5(+6 en Furia)

Atención 18

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 7

Sentido de la Vibración 30'

Ataque: Fauces +14/+9 (18) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 20') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 7 (O el daño, lo que sea menor)

Agarre Terrestre: +12 (25) [Medio] (Alcance: 170') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 7 (O el daño, lo que sea menor)

En furia:

Ataque: Fauces +18/+13 (21) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 20') (Crit 18-20)  
 Reducción de HP: 7 (O el daño, lo que sea menor)  
 Agarre Terrestre: +16 (28) [Medio] (Alcance: 170') (Crit 18-20)  
 Reducción de HP: 7 (O el daño, lo que sea menor)

Características: Fue 18 (20 en Furia), Con 20, Des 16, Int 10, Sab 12, Car 10  
 Habilidades: Atletismo+12 (+13 en Furia), Montar +7, Sigilo+9, Vigor+12  
 Defensas: Engañar 18, Diplomacia 17, Intimidar 17, Percepción 17  
 Dotes: La Tierra Cruje, En Armas, Casado con el Hierro, Catafracto  
 Arma: Fauces (Brutal 3, Alcance, +2 ataque)  
 Objetos: Harnes de Plata (La montura ya esta en las estadísticas, forma parte de su cuerpo), Nucleo de Tierra (Brutal 3, Arcano)  
 KOM: +5 (Con), KDM: +4 (Fue), BAB: +7

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Agarre Terrestre<sub>su</sub>: Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel (25) a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.  
 Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

#### Movimiento

Onda Sísmicas<sub>su</sub>: El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área a 10' de ti igual a tu Nivel + KOM (18). Es un efecto de [Suelo].

#### Rápida

Furia<sub>ex</sub>: Canalizas la Furia del Bárbaro, un estado donde se amplifica tu moral y poder físico. Como Acción Rápida, si no estas [Fatigado], [Exhausto] o en Furia, puedes activar esta Aptitud, esta dura un número de [Asaltos] igual a 8. En dicho estado, ganas un +3 al Ataque y Daño. También ganas un +2 a la CD de tus Maniobras de Combate y +1 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 2 Puntos de Vida temporales por nivel (14). Estos se pierden cuando termina la Furia. Puedes terminar la Furia prematuramente como Acción Gratuita.  
 Cuando tu Furia termina (En tu turno) quedas [Fatigado] por un número de [Asaltos] igual a los que has permanecido en Furia (Mínimo 1), y no puedes entrar en Furia en ese turno ni en el siguiente.  
 Tu Furia te da la capacidad física para actuar como una criatura mas grande. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y tu tamaño se vuelve [Grande] si no era ya [Grande] o [Enorme] ganando los beneficios de dicho tamaño. Aunque de forma normal seas [Grande] cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

Furia Intimidante<sub>ex</sub>: Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar contra un oponente a 30' como Acción Gratuita. Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

### Aptitudes Pasivas

**Incivilizado EX:** Ganas la siguiente arma natural: Garras, Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Alcance]. Además, escoge una de las siguientes aptitudes, de forma permanente:

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto al ataque igual a 3

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (7). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

**LinajeEX:** Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 5 puntos de vidas extra.

**Catafracto:** Cuando estas montado, ganas un +2 de Dote al ataque y no recibes el penalizador normal a la CA cuando Cargas. Además, ganas un +2 al daño cuando actives Ataque Poderoso o Puntería Mortal durante todo el [Asalto].

**Guia:** Añades 3 a tus tiradas de iniciativa.

**Afinidad TerrestreEX:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Difícil de RomperEX:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Tácticas:** El terraron es un depredador feroz que acecha a sus presas oculto en la tierra, esperando el momento para cargar.

**Estándar:** Normalmente Ataque Completo, Carga o Desarme. Suele usar Ataque poderoso para cambiar 1 de ataque por 4 de daño.

**Movimiento:** Onda Sísmica. Como acción parcial usará Vigor.

**Rápida:** Entrar en Furia

Usa Furia Intimidante cada turno mientras este en Furia.

## Troll (Nivel 6)



*Un troll es un horrible humanoide que se caracteriza por su capacidad de adaptación y regeneración. Su piel es un pellejo irregular de color azul, gris o verde y sus ojos son oscuros y hundidos. Mide entre 2 y 3 metros y puede desarrollar una enorme fuerza y agilidad. Las hembras son más fuertes, de mayor tamaño y más listas, cosa que no es muy difícil puesto que un troll tiene una inteligencia bastante escasa. Un troll nunca tiene miedo, algo comprensible si se tiene en cuenta la asombrosa capacidad de regeneración que poseen. Si algún miembro de su cuerpo es amputado sigue la lucha por su lado y, al final de la batalla, se une de nuevo al tronco para regenerarse.*

Rápida: Templado de Batalla

Media: Bruto

Lenta: Senda de los Ancestros

Iniciativa: +8

Velocidad: 55

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 21

HP: 132

CA: 22

Inmune a Sangrado

Fort: +13, Ref: +9, Vol: +5

Atención 17

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 2

Curación Rápida 15

Ataque: Garras +12/+7 (17) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 6 (O el daño, lo que sea menor)

Espada Larga +12/+7 (17) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:15') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 6 (O el daño, lo que sea menor)

Javelina +12/+7 (17) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:15') (Crit 18-20) (A distancia 50')

Reducción de HP: 6 (O el daño, lo que sea menor)

Características: Fue 20, Con 20, Des 14, Int 10, Sab 12, Car 10  
 Habilidades: Atletismo+12, Naturaleza+6, Sigilo+8, Vigor+12  
 Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 16, Percepción 16  
 Dotes: Hemoglobina Alegre, En Armas, Casado con el Hierro, Viscera Optimista  
 Arma: Espada Larga (Brutal 2, Reactiva), Javalinas (Arrojadiza, Brutal 2)  
 Objetos: Ankh negra, piedra de furia, Piel de Troll (Armadura Impulsora, +3 CA)  
 KOM: +5 (Fue), KDM: +5 (Con), BAB: +6

## Aptitudes Activas

### Aptitudes Pasivas

**Incivilizado EX:** Ganas la siguiente arma natural: Garras, Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Alcance]. Además, escoge una de las siguientes aptitudes, de forma permanente:  
 Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto al ataque igual a 2

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (6). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Más vale Rápido que MuertoEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, selecciona una de las siguientes opciones, la elección es permanente:  
 Disparar Primero: Ganas un +3 a la iniciativa.

Buscar CoberturaEX: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 5 puntos de vidas extra.

Por IraEX: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

Guia: Añades 3 a tus tiradas de iniciativa.

Difícil de RomperEX: Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

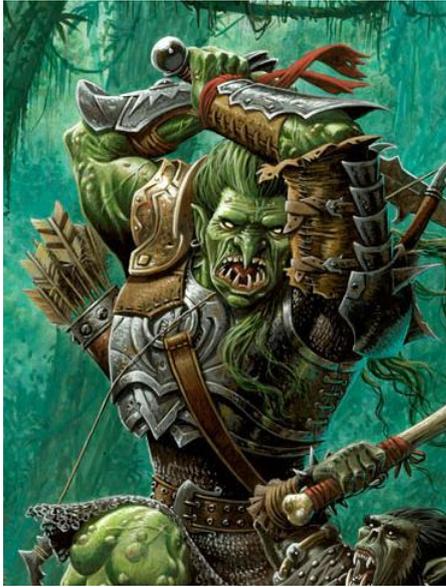
Tácticas:El troll es un combatiente simple que lucha sin temor debido a su regeneración.

**Estándar:** Normalmente Ataque Completo, Derribo o Desarme

**Movimiento:** Si no se mueve pondrá a la defensiva (+2 CA). Como acción parcial usara Vigor.

**Rápida:** Nada a menos que cambie de arma

## Troll Cazador (Nivel 11)



*Los trolls cazadores son trolls más inteligentes que han aprendido a usar de forma eficiente sus capacidades naturales. Suelen alquilar sus servicios como mercenarios.*

Rápida: Templado de Batalla

Media: Bruto

Lenta: Senda de los Ancestros

Iniciativa: +13

Velocidad: 80

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 24

HP: 272

CA: 28

Inmune a Sangrado y Ligadura

Fort: +18, Ref: +13, Vol: +8

Atención 23

[Visión en la Oscuridad]

[Reducción de Daño] 6

Curación Rápida 40

Ataque: Garras +23/+18/+18 (21) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:25') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 11 (O el daño, lo que sea menor)

Espada Larga +23/+18/+18 (21) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Crit 18-20)

Reducción de HP: 11 (O el daño, lo que sea menor)

Javelina +23/+18/+18 (21) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance:20') (Crit 18-20) (A distancia 50')

Reducción de HP: 11 (O el daño, lo que sea menor)

Características: Fue 22, Con 22, Des 16, Int 10, Sab 14, Car 10

Habilidades: Atletismo+18, Naturaleza+11, Sigilo+14, Vigor+20

Defensas: Engañar 23, Diplomacia 21, Intimidar 21, Percepción 21

Dotes: Hemoglobina Alegre, En Armas, Casado con el Hierro, Viscera Optimista, Canción de Flechas, (Impacto Imprudente)

Arma: Espada Larga (Brutal 2, Reactiva), Javalinas (Arrojadiza, Brutal 2)

Objetos: Ankh negra, Piedra de furia, Piel de Troll (Armadura Impulsora, +3 CA), Amuleto Escudo (Fortaleza), Estela Rota, Táctica de Hierro, Cinturón de Troll

KOM: +6 (Fue), KDM: +6 (Con), BAB: +11

## Aptitudes Activas

### Aptitudes Pasivas

**Incivilizado EX:** Ganas la siguiente arma natural: Garras, Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Alcance]. Además, escoge una de las siguientes aptitudes, de forma permanente:

Atacante: Ganas un bonificador de Furia y Objeto al ataque igual a 4

**Implacable EX:** La primera vez que golpees a alguien con un Ataque cada [Asalto], después de hacer daño, infliges una [Reducción de HP] igual al daño de tu ataque, límite tu nivel (11). Una vez por [Encuentro], cuando quedes [Muerto], puedes hacer una Acción Estándar antes de morir, no puedes usar esta Acción para curarte o resucitarte. En lugar de una Acción Estándar también puedes usar una Aptitud que se active sin coste de Acción.

Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, selecciona una de las siguientes opciones, la elección es permanente:

Disparar Primero: Ganas un +5 a la iniciativa.

Buscar Cobertura<sup>EX</sup>: Una vez por [Encuentro], tras un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que hace un efecto menor con un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

Cinturón de Troll: Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

Canción de Flechas: Tres veces por [Encuentro], puedes realizar un ataque como Acción Inmediata.

**Inexorable EX:** Al principio de tu turno, puedes moverte 5', al final de tu turno puedes moverte otros 5'. Ningún efecto o condición otro que [Muerto] puede impedirte usarlos. Si estas [Apresado] o [Inmovilizado] mueves al la criatura que te apresa contigo. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad.

Impacto Imprudente: Como Acción de Movimiento puedes causar que tu penalizador al Ataque por Ataque Poderoso pase a ser un penalizador a la CA en su lugar.

Si una tirada de ataque contra ti sería comparada a algo que no sea la CA, aplicas el penalizador a ese otro valor, pero reducido a la mitad.

Soldado: Ganas un +3 al ataque y TS de fortaleza, además de aumentar tus puntos de golpe en 3 por nivel y tu velocidad en 10'.

Linaje<sup>EX</sup>: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Incluyendo lugares de poder) como origen curan 11 puntos de vidas extra.

Por Ira<sup>EX</sup>: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM y quedar [Desprevenido] no te impide hacer Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas.

Guia: Añades 5 a tus tiradas de iniciativa.

**Presteza<sub>EX</sub>:** Ganas un +2 a las tiradas de Vigor y quedar [Desprevenido] no te impide realizar Ataques de Oportunidad o Acciones Inmediatas. Una vez por [Asalto] puedes tirar Vigor sin gastar Acción en cualquier momento de tu turno.

**Resistencia<sub>EX</sub>:** Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

**Buscar Supervivientes<sub>EX</sub>:** Ganas [Resistencia] al daño físico.

**Ha Sido un Honor<sub>EX</sub>:** Eres un experto en apartarte del peligro. Ganas [Inmunidad] a los efectos de [Ligadura] y, una vez por [Turno], como Acción de Movimiento, puedes ocultarte en el entorno, imitando el efecto del conjuro Invisibilidad.

**Difícil de Romper<sub>EX</sub>:** Una vez por [Encuentro], si tienes éxito en un TS de Fortaleza o Voluntad cuyo efecto se vea reducido por un TS con éxito puedes ignorar el efecto completamente.

**Tácticas:** El troll es un combatiente simple que lucha sin temor debido a su regeneración. Si lo ve peliagudo el cazador se oculta para que su recuperación logra recuperarlo por entero.

**Estándar:** Normalmente Ataque Completo

**Movimiento:** Si no se mueve pondrá a la defensiva (+2 CA), se ocultara con “Ha sido un honor” o aplicara Impacto Imprudente. Como acción parcial usara Vigor.

**Rápida:** Normalmente canción de flechas  
Puede usar Vigor gratis una vez por turno.

## Vampiro (Nivel 7)



*Criaturas místicas y malditas, estos no-muertos se alimentan de la sangre de los vivos. Acechan a sus presas en las sombras, sorbiendo su sangre antes de que tan siquiera sepan que esta ahí.*

Rápida: Asesino

Media: Vampiro

Lenta: Mago de Hierro

Iniciativa: +3  
 Velocidad: 65'  
 Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]  
 CD de Maniobras de Combate: 19  
 Inmune: Exhausto, Miedo y Sangrado  
 [Visión Fantasmal] 45'  
 La Fatiga le dura la mitad  
 Reducción de Daño: 2

HP: 120  
 CA: 25  
 Fort: +8, Ref: +6, Vol: +13  
 Atención 17

Ataque: Colmillos (Cuerpo a cuerpo) +13/+8 (Daño 1d6+12), alcance 10'  
 Ignora 3 de RD o Resistencia al Daño Físico  
 Ataque Furtivo +4 Ataque y +3d6 de daño  
 Te curas la mitad del daño infligido, limite 6+5 por Vigor, ganas un numero equivalente de HP temporales

Características: Fue 10, Con 14, Des 22, Int 12, Sab 10, Car 20  
 Habilidades: Vigor +9, Atletismo +7, Acrobacias+13, Diplomacia+12, Sigilo+15  
 Defensas: Engañar 17, Diplomacia 18, Intimidar Inmune, Percepción 22  
 Dotes: Sed de Sangre, el Sol se Oscurece, Consumir Sangre (Hígados no Aplicables), Hechizar  
 Equipo: Armadura de las Tinieblas (+3 CA, +2 Sigilo, +15' Velocidad), Espada Negra (Arcano, Brutal 3), Fragmento Siniestro, Broche de Hidrargirio  
 Natural: Colmillos (Brutal 3, Magnum, +1 ataque)  
 KOM: +6 (Des), KDM: +5 (Car), BAB: +7

#### Aptitudes Activas

##### Estándar

Secuencia de Golpes<sub>EX</sub>: Del Tempo viene tu primer Componente de Cadena, que cambia una oportunidad inmediata por una ventaja a largo plazo. A cambio de un Ataque obtienes un +1 al Ataque contra un oponente en rango [Cercano] y +1 a la CA. Estos bonificadores se apilan dos veces. También puede usarse esta aptitud como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón.

##### Movimiento

Consumir Sangre: Puedes almacenar cuatro puntos de sangre en tu interior. En cualquier momento, puedes gastarlas como Acción de Movimiento para curarte 7d4 HP+5 por Vigor.

##### Rápida

Descomposición<sub>SU</sub>: A voluntad, como Acción Rápida, puedes transformarte en un enjambre de murciélagos, niebla o una forma similar, moviéndote a través de oponentes y obstáculos. Por un [Asalto] ganas el modo de movimiento Vuelo, puedes pasar a través de casillas ocupadas y no provocas Ataques de Oportunidad al moverte.

Aullido del Viento del Norte<sub>SU</sub>: Esta explosión del ártico viento del norte puede ser activada como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón. Puedes crear un radio de 30' que hace daño igual a tu

Nivel (13) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 19) niega esas condiciones.

El Sol se Oscurece: Como Acción Rápida puedes juntar las sombras del lugar para formar un arma cuerpo a cuerpo o a distancia con las propiedades [Ocultable] y [Desevainado Rápido] además de una tercera a tu elección o un objeto mundano de no más de un pie cúbico. Este se manifiesta en tu mano o tu persona y se deshace al final del [Encuentro].

A 5to Nivel, una vez por [Escena], como Acción Estándar puedes crear sirvientes hechos de sombras que funcionan como el conjuro *Ojos Espías*. Esto es una Aptitud Sortílega.

#### Aptitudes Pasivas

Maldición de la No-Muerte EX: Efectos con el descriptor [Positivo] dañan a los No-Muertos mientras que los efectos con el descriptor [Negativo] los curan. Cualquier [Resistencia], [Vulnerabilidad] o [Inmunidad] a [Negativo] que tuvieran se ignora a efectos de curarse con energía negativa. No toda la curación tiene el descriptor [Positivo].

Sin TiempoEX: No envejecen.

Imparable EX: Los No-Muertos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto]

Ataque FurtivoEX: Sabes que una lucha justa es un fracaso en planificación. Cuando realizas un ataque con éxito sobre una criatura [Desprevenida], [Indefensa], [Confusa], [Atontada], [Enmarañada], [Exhausta], [Atudida], [Estremecida], [Aterrada], [Acobardada] o [En Pánico] haces 3d6 de daño adicional de [Precisión].

Cuando ataques a un oponente sujeto a tu Ataque Furtivo y no te beneficias de bonificadores de Fúria, adquiere un bonificador +4 a la tirada de Ataque.

Sentido del AsesinoEX: Una vez vas a por un enemigo, difícilmente lo dejas escapar vivo. Puedes ignorar las condiciones [Oculto] y [Completamente Oculto] cuando ataques a un oponente sobre el que hayas hecho Furtivo durante el [Encuentro].

Sed de Sangre: Ganas fuerza bebiendo sangre. Cuando haces daño con tu Mordisco de Vampiro te curas la mitad del daño infligido, máximo tu KOM (6). Aptitudes que mejoren tu curación solo tienen efecto sobre esta aptitud una vez por Asalto. Cuando te cures HP con Sed de Sangre ganas un número equivalente de HP temporales

Mago de Hierro: Conectando una secuencia de ataques y aptitudes arcanas llamada Cadena, puedes activar poderosas aptitudes llamadas Fin de Cadena.

La longitud de adena empieza en 0 en cada [Encuentro] y se mide por los Eslabones. Cuando haces un ataque con éxito añades un Eslabón a la Cadena al igual que el uso de Componentes de Cadena, incluso si incluyen ataques. Cada Componente de Cadena puede ser usado en tu Acción de Ataque, substituyendo un Ataque por un Componente de Cadena, los ataques que formen parte del Componente de Cadena no pueden ser substituidos por otro Componente.

Cada Fin de Cadena puede ser activado como Acción Rápida una vez por [Asalto] y solo pueden ser activados si la Cadena tiene cierto número de Eslabones o más, especificado en su descripción. Como parte del Fin de Cadena puedes [Teleportarte] sin provocar Ataques de Oportunidad unos 5' por Componente de Cadena, a tu elección antes o después del efecto del Fin de Cadena. Usar un Fin de Cadena reduce el número de Eslabones a 0.

**Tácticas:** El Vampiro acecha a sus presas en sigilo, procurando que no le vean hasta ser demasiado tarde. Procura aprovechar la cobertura de la noche para atacar oculto. Acumula magia de hierro.

**Estándar:** Ataca a su oponente, clavándole sus colmillos. Usa su ataque más débil para sumar Secuencia de Golpes hasta 2.

**Movimiento:** Usa consumir sangre si se ve herido, como parcial suele usar Acrobacias para dejar a su oponente [Desprevenido] si no lo está ya.

**Rápida:** Usa descomposición si ve que volar le da ventaja o necesita moverse sin provocar ataques de oportunidad o Aullido del Viento del Norte si tiene cadena acumulada

## Vrock (Nivel 9)



*Demonios relativamente menores, parecen el cruce de un humano y un buitre. Son crueles y disfrutan de matar a los mortales y devorar sus entrañas. Son criaturas ágiles y letales que sirven como tropas de asalto para demonios mas poderosos, si bien vigilados por su conocida deslealtad.*

Rápida: Demonio

Media: Castigo

Lenta: Mago de Hierro

FBI: Adepto Acrobático

Iniciativa: +2

Velocidad: 65' (Puede volar)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 16

Inmune: Afectado

[Visión en la Oscuridad]

Reducción de Daño: 2

Resistencia a la Electricidad: 4

Resistencia al daño físico: 4

Reduce las curaciones enemigas en 9 (minimo la mitad)

HP: 130

CA: 29

Fort: +13, Ref: +8, Vol: +14

Atención 19

Ataque: Garras (Cuerpo a cuerpo) +15/+15/+13 (Daño 1d6+18), alcance 10' (Crítico 18-20)

Cura 14 HP en caso de crítico

Ver Escaramuza y Forcejeo

Características: Fue 10, Con 20, Des 14, Int 12, Sab 10, Car 22

Habilidades: Vigor +14, Atletismo +9, Arcano +10, Intimidar +20, Sigilo +11, Acrobacias +11

Defensas: Engañar 19, Diplomacia 20, Intimidar 26, Percepción 26

Dotes: Sustentado por Voluntad, Casado con el Hierro, Vas a Flaquear, Grito Terrible, En deuda con el acero

Equipo: Fragmento Siniestro, Calavera (Arcano, Brutal 3)

Natural: Colmillos (Brutal 2, Desvastadoras)

KOM: +6 (Car), KDM: +5 (Con), BAB: +9

### Aptitudes Activas

#### Estándar

Secuencia de Golpes<sup>EX</sup>: Del Tempo viene tu primer Componente de Cadena, que cambia una oportunidad inmediata por una ventaja a largo plazo. A cambio de un Ataque obtienes un +1 al Ataque contra un oponente en rango [Cercano] y +1 a la CA. Estos bonificadores se apilan tres veces. También puede usarse esta aptitud como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón.

Amado por el Dira<sup>ESU</sup>: Puedes llamar los principios del rayo a través de un espíritu de furia celestial llamado Dirae, o calamidad. Es un Componente de Cadena que reemplaza dos ataques para golpear acompañado por una lluvia de chispas. Como parte de este Componente de Cadena haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura en tu rango [Medio]. Independientemente de si fallas o aciertas creas una emanación de 35' de radio originada en tu objetivo que dura un [Asalto]. La primera vez que un oponente entre o empiece su turno dentro del área recibe daño de [Electricidad] igual a tu nivel de personaje (16). Los oponentes en el área al final de la duración del efecto reciben daño de [Electricidad] igual a dos veces tu nivel (25).

**Magia Demoníaca SLA:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puede usar *Ver lo Invisible* o *Oscuridad*, como los conjuros.

### Movimiento

#### Rápida

Aullido del Viento del Norte<sup>SU</sup>: Esta explosión del ártico viento del norte puede ser activada como Fin de Cadena si tienes al menos un Eslabón. Puedes crear un radio de 30' que hace daño igual a tu Nivel (16) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 20) niega esas condiciones.

#### Parcial de Movimiento

Grito Terrible: Cuando uses Intimidar en combate, puedes afectar a todos los oponentes en rango [Cercano]. Ganas un +2 de Dote a Intimidar.

### Aptitudes Pasivas

Mago de Hierro: Conectando una secuencia de ataques y aptitudes arcanas llamada Cadena, puedes activar poderosas aptitudes llamadas Fin de Cadena.

La longitud de adena empieza en 0 en cada [Encuentro] y se mide por los Eslabones. Cuando haces un ataque con éxito añades un Eslabón a la Cadena al igual que el uso de Componentes de Cadena, incluso si incluyen ataques. Cada Componente de Cadena puede ser usado en tu Acción

de Ataque, substituyendo un Ataque por un Componente de Cadena, los ataques que formen parte del Componente de Cadena no pueden ser substituidos por otro Componente. Cada Fin de Cadena puede ser activado como Acción Rápida una vez por [Asalto] y solo pueden ser activados si la Cadena tiene cierto número de Eslabones o más, especificado en su descripción. Como parte del Fin de Cadena puedes [Teleportarte] sin provocar Ataques de Oportunidad unos 5' por Componente de Cadena, a tu elección antes o después del efecto del Fin de Cadena. Usar un Fin de Cadena reduce el número de Eslabones a 0.

**De Gruesa Piel EX:** Ganas un bonificador +1 de objeto a la CA por Círculo que poseas, y [Resistencia Menor] al daño físico.

**Vas a Flaquear:** Cuando un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a tu nivel, hasta un límite igual a la mitad de la curación original.

**EscaramuzarEX:** Cuando falles una tirada de Ataque contra un oponente, añade un bonificador +1 las tiradas de Ataque por el resto del [Encuentro]. Este bonificador se apila hasta +9.

**ConflictoEX:** Tus Ataques ganan un bonificador al daño igual a tu Modificador de Carisma.

**ForcejeoEX:** La segunda vez que golpees a un oponente durante tu turno, ganas un bonificador al daño igual a tu modificador de Carisma por un [Asalto]. Si golpeas cuatro veces a un oponente durante tu turno, el bonificador se duplica. Estos bonificadores se aplican al daño del ataque que te ha hecho ganarlos.

**Alas InfernalesSEX:** Ganas alas de demonio y el modo de movimiento Vuelo.

**Así de RápidoEX:** Aprendes a reaccionar a Ataques con gran velocidad, esquivando ataques que penetrarían tus defensas. Tres veces vez por [Asalto] por Círculo que poseas en esta Senda, cuando un Oponente que no este [Oculto] o [Completamente Oculto] hace un Ataque contra ti, si no estás [Enmarañado], puedes hacer un TS de Reflejos para usarlo en vez de tu CA si resulta ser mayor contra ese Ataque en concreto.

**EvasiónEX:** Una vez por [Encuentro], si haces un TS de Reflejos con éxito contra una Acción Ofensiva que normalmente hace la mitad de daño en un TS con éxito no recibes daño en absoluto.

Adicionalmente, sumas  $\frac{1}{4}$  de tu nivel a las TS de Reflejos (Mínimo 1).

**Hombre SupersónicoEX:** Ganas 10' de movimiento a tu velocidad y ganas un +1 a la CA, ganas un [Ataque Adicional] cuando haces una Acción de Ataque.

**Tácticas:** El vrock es un combatiente ágil y tenaz. Suele tener ver lo Invisible ya activo.

**Estándar:** Si lo ve oportuno usa Oscuridad al principio del combate. Ataca a su oponente, clavándole sus garras. Usa su ataque más débil para sumar Secuencia de Golpes hasta 3, luego cambia sus dos más débiles por Amado por el Dirae.

**Movimiento:** Se suele poner a la defensiva, usa Grito Terrible como parcial (o Vigor).

**Rápida:** Aullido del Viento del Norte si tiene cadena acumulada

## Viña Asesina (Nivel 3)



*Estas peligrosas criaturas hacen pasar por plantas corrientes, buscando que los viajeros se acerquen demasiado y poder devorarlos. Si es preciso pueden perseguir a su presa, pero prefieren esperar a que se acerquen primero.*

Rápida: Senda de la Serpiente

Media: Soldado Profesional

Lenta: Planta

FBI: Templado de Batalla

Iniciativa: +0

Velocidad: 40

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Planta]

CD de Maniobras de Combate: 19 (21 en Presa, Derribo e Inmovilizar)

[Sentido de la Vibración] 20'

Reducción de Daño 2

HP: 56

CA: 18

Fort: +9, Ref: +3, Vol: +7

Atención 17

Ataque: Viñas (Impacto sin arma) +7 (1d6+9), alcance 15'

+ 3 Daño en maniobras

Características: Fue 10, Con 20, Des 10, Int 14, Sab 16, Car 10

Habilidades: Vigor+8, Percepción+6, Sigilo+5, Naturaleza +8

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 15, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Fingir Muerte, La Tierra Cruje, Maestro Marcial (Segar la Tempestad, Derribo, Presa, Inmovilizar, Sigilo)

Equipo: Armadura ligera

Armas (Naturales): Viñas (Impacto sin arma) (Brutal 3, Alcance, Derribadora)

KOM: +5 (Con), KDM: +3 (Sab), BAB: +3

## Aptitudes Activas

### Estándar

### Movimiento

### Rápida

Segar la Tempestad<sub>EX</sub>: Puedes, con una preparación mínima y usando solo los recursos a manos, crear emboscadas letales para tu enemigo. Puedes preparar trampas, que puede ser desplegadas en combate como Acción Rápida. Una trampa por [Encuentro], más una adicional por cada cuatro niveles de personaje que poseas. Una trampa puede permanecer funcional hasta el fin del [Encuentro], con algunas excepciones. Cada trampa tiene un efecto único cuando son activadas, normalmente son visibles, pero pueden ocultarse con Latrocionio. Al primer Círculo tienes acceso a las siguientes trampas:

**Pasta Enmarañapies:** Esporas paralizantes y pegajosas en el aire, esta trampa cubre hasta 5 casillas en rango [Cercano] en el momento en que la despliegas. Cada casilla afectada debe tocar al menos otra casilla afectada. Los objetivos que entrene en dichas casillas deben tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 18) o parar sus movimientos y quedar [Desprevenidos] hasta su próximo turno.

**Viñas Peligrosas:** Tus raíces se sitúan en una línea de 30' originada en una casilla en tu rango [Medio], la línea entera debe estar dentro del rango. Los que intenten salir de una casilla cubierta por la línea caen [Tumbados] si no pasan un TS de Reflejos (CD 18). La viña puede actuar dos veces antes de quedar destruido completamente.

**Fumigador:** El fumigador puede ser lanzado a una casilla dentro del rango [Medio] y emite una emanación de 20' de radio de una nube de esporas con efectos alucinógenos. Cada criatura que empiece su turno en dicho radio empieza a ver doble y si no tiene un TS de Voluntad con éxito (CD 18) trata a las demás criaturas como [Completamente Ocultas] por los próximos dos [Asaltos]. El Fumigador se disipa en 4 [Asaltos].

## Aptitudes Pasivas

Establecer las Raíces<sub>EX</sub>: Las Plantas tienen [Inmunidad] a [Sangrado] y [Exhausto].

**Técnicas Externas<sub>EX</sub>:** Escoge 5 propiedades que no sean [Arcana], [Mordaz], [Distante], [Ocultable] o [Desenvainado Rápido]. Al adquirir los círculos 3,5 y 7 añades una propiedad adicional. Tu Impacto Sin Armas adquiere esas propiedades, si ya tiene un arma natural o más, adicionalmente, estas añaden dos propiedades adicionales de las que has seleccionado para el impacto sin armas y se benefician de las mejoras a círculos posteriores. La elección es permanente. Además, cuando blandas un arma manufacturada puedes aplicarle dos de las propiedades de tu Impacto Sin Armas cuando la desenvaines, además de una adicional a Círculos 3,5 y 7. Estas propiedades desaparecen cuando se deja de blandir el arma.

Los Ataques de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a tu nivel.

**Principios Internos<sub>EX</sub>:** Tus maniobras de combate y los intentos de escapar de ellas o actuar en las condiciones [Apresado] e [Inmovilizado] tienen una CD de  $11 + \frac{1}{2} \text{ Nivel} + \text{KOM}$ . Esta aumenta en 1 a Círculos 4to y 6to. Además, adquieres las siguientes maniobras especiales, las cuales se benefician del daño adicional de Técnicas Externas:

**Empuje:** Como Acción Estándar, haces un ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si el ataque tiene éxito el oponente debe hacer un TS de Fortaleza o ser empujado 5' y puedes moverte, de forma gratuita y sin provocar Ataque de Oportunidad a su casilla. Si eliges no hacerlo puedes empujarlo 5' adicionales en la misma dirección por Círculo en esta Senda. Esta maniobra se beneficia de las mismas aptitudes que Embestida.

**Neutralizar:** Como Acción Estándar, haces un Ataque cuerpo a cuerpo que hace daño normal. Si tiene éxito el oponente debe realizar un TS de Voluntad o recibir un penalizador

igual al número de Círculos que poseas en esta Senda durante un [Asalto]. No se apila consigo mismo.

**Hablar con las Plantas EX:** Ganas la capacidad de hablar con las plantas. Puedes hacerles preguntas y recibir respuestas. Ten en cuenta que su percepción de sus alrededores es limitado, así que no darán descripciones detalladas ni contestaran preguntas sobre eventos más allá de sus alrededores inmediatos.

Adicionalmente, el terreno en tu rango [Cercano] es considerado Terreno Difícil para tus oponentes.

Más vale Rápido que Muerto<sup>EX</sup>: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, selecciona una de las siguientes opciones, la elección es permanente:

Ganar Terreno: Puedes hacer un paso de 5' adicional cada [Asalto].

Tácticas: La viña asesina se oculta entre los arbustos y usa Fingir muerte para aparentar se una planta corriente si ve que esta a punto de ser detectada.

**Estándar:** Derribo o Presa

**Movimiento:** Si no se tiene que mover se pone a la defensiva (+2CA) o usa sus maniobras contra oponentes apresados, usa Vigor o Percepción como Acción Parcial.

**Rápida:** Colocar una trampa si viene bien

## Xixecal (Nivel 20)



*Los Xixecal son montañas de hielo vivientes, fuerzas abominables de la naturaleza de roca y hielo. Son vulnerables al fuego pero tremendamente duros ante el resto de fuentes de daño. Dominan tanto el poder del hielo como el de la tierra, siendo insuperable en ambos campos.*

Rápida: Fuerza de la Naturaleza

Media: Elemental de Tierra

Lenta: Elementalista de Frío

FBI: Behemoth

Iniciativa: +4

Velocidad: 110' (Puede Excavar a 120', ignora terreno difícil, no provoca ataques de oportunidad)

Tamaño: [Enorme] 20x20

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 29

HP: 377

CA: 43

Inmune a Sangrado, Nauseado, asfixia, Afectado, Maltratado, [Paralizado], [Aturdido], [Atontado], [Nauseado], y [Realentizado].

Ver Lento pero Constante

Fort: +26, Ref: +20, Vol: +23

Atención 37

[Visión en la Oscuridad]

Sentido de la Vibración 65'

[Reducción de Daño] 8

Inmune al Daño de Frío

Resistencia al daño de ácido: 10 (20 si no vuela)

Resistencia al daño físico: 20 (40 si no vuela)

Resistencia al daño mágico/energía: 10 (20 si no vuela o es acido, 40 si es acido y no vuela)

Vulnerabilidad al Fuego

Curación Rápida 31

Ataque: Garras +21/+16/+16/+16 (37) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 70')

Puede atacar a enemigos voladores desde el suelo

Cualquier criatura que golpees por primera vez en un [Asalto] con una de tus armas naturales en ese [Asalto] queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 27).

Una vez por [Asalto], cuando golpeas a un oponente con un Ataque Cuerpo a Cuerpo puedes, de forma gratuita, intentar una Embestida contra ese oponente. No necesitas estar adyacente a este o moverte con él. Adicionalmente, el oponente queda [Derribado] al final del movimiento y pierde la condición [Volando] si la poseía.

Garras +21 (67) [A distancia] (Alcance: 370')

Puede atacar a enemigos voladores desde el suelo

Características: Fue 24, Con 18, Des 20, Int 10, Sab 24, Car 10

Habilidades: Atletismo+30, Vigor+24, Percepción +27, Naturaleza +20, Geografía +20, Arcana +20

Defensas: Engañar 37, Diplomacia 30, Intimidar 30, Percepción 30

Dotes: Imponente, Viscera Optimista, Sustentado por Voluntad, Hemoglobina Alegre, Todavía Enfadado, Carga Ruinosa, Lento pero Constante, La Tierra Cruje

Armas Naturales: Garras (Brutal 3, Alcance), Instinto (Veloz, Guardiania, Reactiva)

Objetos: Estela Rota, Coraza de Hielo (+4 CA, Fortaleza ), Corazón Helado (Brutal 3, Arcano), Escudo del Artico (+2 CA, Impulsor)

KOM: +7 (Sab), KDM: +7 (Fue), BAB: +15

Aptitudes Activas

**Estándar**

Explosión Elemental<sub>SLA</sub>: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de frío igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM

(20d6+27) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de Fortaleza (CD 27) reduce el daño a la mitad.

**Agarre Terrestre<sup>su</sup>:** Como Acción Estándar, puedes hacer daño igual a tu KOM + Dos veces tu nivel a un oponente en rango [Medio] y hacer que este pierda la condición [Volando] y el Modo de Movimiento Vuelo e impide que los gane durante el resto del [Encuentro]. Esta aptitud requiere una tirada de Ataque a Distancia con éxito.

Además, puedes ignorar efectos que de otorguen la condición [Volando] si así lo deseas.

**Pozo de Gravedad<sup>su</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear una emanación en tu Rango [Cercano] que atrae a todos los oponentes a casillas adyacentes a la duta o tan cerca como puedan si esas casillas están ocupadas. Si lo haces, puedes, como efecto de [Suelo] crear una emanación que hace daño igual a tu Nivel+KOM (47) a los oponentes en rango [Corto] pero no adyacentes y el doble de tu nivel (60) a oponentes adyacentes a ti.

**Onda Elemental:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un cono de hasta 115' que hace 1d6 de daño de frío por nivel de personaje (20d6+20) y empuja a las criaturas hasta el fondo del cono. Un TS de Reflejos (CD 27) reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje.

**Condena Insidiosa del Conjurador:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un área de 45' de radio originada en rango [Medio], que bloquea la línea de visión, pero es penetrada por [Visión en la Oscuridad], [Vista Ciega], [Sentido de la Vibración] y [Visión Fantasmal]. Cada criatura en dicha área sufre daño de frío igual a tu nivel (40) y sufre un -10' de penalizador a su velocidad (Mínimo 5') hasta que el área desaparezca. Al principio de tu próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a dos veces tu nivel (60) y el penalizador aumenta a -20' (Mínimo 0'), también adquiere un penalizador de -2 al Ataque hasta el el área desaparezca. Al próximo turno, cada criatura que permanezca en el área sufre daño igual a tres veces tu nivel (80) y el penalizador aumenta a -30' (Mínimo 0') y -4 al Ataque, también adquiere un penalizador de -2 a los TS hasta el el área desaparezca. Al turno siguiente, el área desaparece.

**Grieta Elemental<sup>su</sup>:** Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear cuatro áreas de 50' de radio originadas en cuatro casillas en rango [Medio] (370'), cada una de las cuales dura por el resto del [Encuentro] y hace 1d6 de daño de [Frío] por nivel (20d6+20) que poseas a las criaturas en el área cuando es creada y al principio de tu turno cada [Asalto]. Un TS de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad. Las áreas pueden solapar, pero una criatura no puede recibir daño por estas más de 3 veces por [Asalto].

### Movimiento

**Onda Sísmica<sup>su</sup>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción de Movimiento, puedes hacer daño a tus oponentes en un área igual a tu rango [Cercano] penetrada en ti igual a tu Nivel + KOM (47). Es un efecto de [Suelo].

**Escudo Elemental<sup>SLA</sup>:** Ganas la aptitud de proteger a tus aliados por poder Elemental. Una vez por [Encuentro], como [Acción de Movimiento] puede proteger a tus aliados en rango [Cercano]. La primera vez por [Asalto] que un aliado protegido sea golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente recibirá un punto de daño de frío por nivel que tu poseas (40). La protección dura hasta el fin del [Encuentro].

### Rápida

**Pisotón EX:** Como Acción Rápida o como parte de una Acción de Movimiento puedes pisar una criatura de tamaño Grande o menor, en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y hacer tu nivel en daño a dicha criatura. Esta criatura queda [Tumbada] si no pasa un TS de Reflejos (CD 27). Las criaturas que queden [Tumbadas] quedan además enterradas y deben realizar una Acción Rápida para liberarse de ese estado o no podrán desplazarse.

**Onda Sísmica<sub>su</sub>:** El suelo atiende tu llamada y muerde a tus oponentes. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, puedes hacer daño a tus oponentes en un área igual a tu rango [Cercano] cneurada en ti igual a tu Nivel + KOM (47). Es un efecto de [Suelo].

**Rey de los Monstruos EX:** Una vez por [Asalto] y hasta dos veces por [Encuentro], como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento puedes hacer tres veces tu nivel en daño a todos los oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo], a dos veces tu nivel (40) a los oponentes en tu rango [Cercano] (110') y daño igual a tu nivel (20) en rango [Mediano] (370'). Este daño no es acumulativo, las criaturas dañadas por esta aptitud quedan [Tumbadas].

**Resugir EX:** Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes activar un Conjuero, Aptitud Sortílega o Sobrenatural de Círculo no más alto que 6to (Cualquiera Menos Grieta Elemental) que pueda ser activa como Acción Estándar. Es un efecto de [Descarga] que cuenta como uso de esta Aptitud y de la que activas.

**Explosión Elemental<sub>sla</sub>:** Puedes convocar explosiones de energía elemental. Una vez por [Asalto] como Acción Rápida, puedes hacer daño de energía igual a 1d6 por nivel que poseas más tu TAM (20d6+27) a las criaturas en esa casilla en rango [Cercano]. Un TS de Fortaleza (CD 27) reduce el daño a la mitad.

#### Aptitudes Pasivas

**Largo Brazo de la Ira EX:** Ganas un bonificador de 5' por Círculo que poseas a tu rango [Cuerpo a Cuerpo] y [Cercano] y 10' al resto de alcances.

**Piel de Acero EX:** Ganas [Resistencia] al daño físico, [Resistencia Menor] al daño mágico y al daño de energía, [Inmunidad] a [Maltratado] y [Curación Rápida] igual a tu Nivel.

**Terror EX:** Dos veces por [Asalto], cuando sales de una casilla, todos los oponentes que estaban en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] reciben daño igual a tu Nivel + KOM (27) y quedan [Tumbados] si no pasan un TS de Fortaleza (CD 27).

**Lento pero Constante:** Si fueras a quedar [Tumbado] puedes, en su lugar, sufrir un penalizador a tu Velocidad de Movimiento igual a la mitad de la misma durante un [Asalto].

**Cavado<sub>rex</sub>:** Excavas en la tierra como si fuera agua. Adquieres el Modo de Movimiento Excavar. Adicionalmente, ganas [Sentido de la Vibración] en un radio de 25', o lo aumentas en 25' si ya lo poseías.

**Presencia Disruptiva<sub>rex</sub>:** Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las consecuencias. La primera vez cada [Asalto] que un oponente active un Conjuero o una Aptitud Sortílega o Sobrenatural en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] recibe daño igual a tu nivel (20).

**Carga Ruinosa:** Cuando uses Carga atraviesas como si nada obstáculos de materiales menos resistentes que el acero de buena calidad como el hierro o la roca (No incluye criaturas ni su equipo), dejando escombros tras de ti. Dejas un agujero tras de ti por el cual las criaturas como tu o mas pequeñas pueden pasar perfectamente.

Ganas el modo de movimiento Excavar.

**Velo<sub>rex</sub>:** Ganas un +15' a tu velocidad de movimiento y tu movimiento ya nunca provoca Ataques de Oportunidad.

**Afinidad Terrestre<sub>rex</sub>:** Ganas [Reducción de Daño] igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1) y moverte a través de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional.

**Indisipable<sub>EX</sub>:** Cada [Encuentro], el primer y segundo efecto de [Disipación] contra un Conjuro o Aptitud Sortílega tuyo fallan.

**Persistencia<sub>EX</sub>:** Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

**Resistente<sub>EX</sub>:** Ganas un +3 a dos TS de tu Elección.

**Elementalista de Frío:** Cuando una de tus Aptitudes afecte a una criatura con [Inmunidad] al daño de energía o al [Frío] de esta Senda, tratas dicha [Inmunidad] como si fuera [Resistencia Mayor] además de tratar su nivel para [Resistencia] como si fuera la mitad. Para cada criatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de [Frío] si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto].

**Salvaje EX:** Añades tu KOM al daño de tus Conjuros, Aptitudes Sortílegas y Aptitudes Sobrenaturales.

**Todavía Endadado:** Cuando quedas [Muerto], abandonas esta vida con una poderosa explosión. Creas una emanación de radio 35' centrada en ti que inflige [Reducción de HP] (o daño, según elijas) igual a 4 veces tu nivel (80) a todas las criaturas en esa emanación. Todavía puedes ser resucitado.

**Venganza EX:** Una vez por [Escena], si mueres o quedas [Inconsciente] eres revivido a la mitad de tus HP inmediatamente y utilizas sin gastar acción un Conjuro u Aptitud Sortílega de 6to Círculo o inferior (Cualquiera menos Grieta Elemental) que sea una acción ofensiva. Esta activación no cuenta para el límite de usos de la aptitud activada.

**Tácticas:** El xixecal es un monstruo legendario a menudo confundido con una montaña helada.

**Estándar:** Normalmente una de sus aptitudes sortílegas como Grieta Elemental. No provoca ataques de oportunidad.

**Movimiento:** Si no se mueve usara Onda Sísmica. Como acción parcial usara Pisotón o rey de los Monstruos. Al principio del combate usa Escudo Elemental.

**Rápida:** Onda Sísmica si hay muchos oponentes o Explosión Elemental si hay uno o dos, al principio usara una de sus aptitudes sortílegas por Resurgir. Usa sus dos pasos de 5' para activar Terror