**Arpía (Nivel 5)**



*Las arpías con conocidas por tres cosas: su crueldad, sus dotes con el arco y su poderosa voz.*

Rápida: Bardo

Media: Salvaje

Lenta: Disciplina Grulla

Iniciativa: +5

Velocidad: 80’ (Vuela)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 17

Inmune: figmentos

Visión en la Oscuridad

Visión Fantasmal 45’

HP: 90

CA: 23

Reducción de Daño: 1

Fort: +7, Ref: +10, Vol: +7

Atención 18

Ataque: Garras +10 (1d6+5), alcance 10’

Arco Largo+10 (1d6+8), alcance 600’

Ver Puedo Olerte y AzoteVeloz

Caracteristicas: Fue 10 Des 20 Con 14 Int 10 Sab 12 Carisma 20

Habilidades: Atletismo+3, Sigilo+10, Vigor+7, Diplomacia+10, Percepción+8

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 15, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Veloz, Francotirador, Ataque Veloz

Equipo: Armadura Ligera (+1 CA), Garras (Natural, Brutal 2, Reactivo), Arco Largo (Brutal 2, Distante), Alas de Fe, Broche de Hidrargirio, Fragmento Siniestro

KOM: +5 (Des), KDM: +5 (Car), BAB: +5

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

Verdadera CanciónEX: Como Acción Rápida, si no estás tocando una canción, puedes empezar a tocar una. Esta dura un [Asalto] a partir del cual puedes usar una Acción Rápida cada turno para extenderla un [Asalto] más. Esta afecta a todos los aliados en rango [Medio] que puedan oírte. Para tocar una canción (Excepto Canto) debes tener un instrumento, el cual es un arma con dos propiedades de tu Elección que debes blandir para tocar. Múltiples canciones de un mismo tipo de instrumento no se apilan salvo que se diga lo contrario.

Canto: Tus Aliados ganan un +2 a los TS mientras escuchan la canción.

Cuando empiezas la canción, eliges un tempo. Esto ayuda a modificar el flujo del combate a tu conveniencia.

Presto: En el segundo [Asalto] tocando esta canción, y cada [Asalto] a partir de entonces en que toques ininterrumpidamente todos tus aliados tienen un 5% de [Probabilidad de Fallo]. Si un aliado oye tres canciones con este Tempo a la vez esta sube al 10% (Si las 3 llevan 2 o más turnos).

Adagio: En el tercer [Asalto] tocando esta canción, y cada [Asalto] a partir de entonces en que toques ininterrumpidamente todos tus aliados tienen un 10% de [Probabilidad de Fallo]. Si un aliado oye tres canciones con este Tempo a la vez esta sube al 20% (Si las 3 llevan 3 o más turnos).

**Pasivas**

Movimiento RápidoEX: Ganas un bonificador a tu velocidad de movimiento igual a 5’ + 5’ por Círculo en esta Senda (+15’).

Entre las Gotas de LluviasEX: Ganas un bonificador de Desvio igual a tu CA igual al número de Círculos en esta Senda que poseas(2).

**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.

Azote Veloz: Realizas un paso de 5’ adicional cada [Asalto]. A nivel 5 puedes realizar un paso de 5’ adicional durante una Acción de Ataque.

Tácticas: La arpía tiene una gran velocidad, pudiendo volar a 80’ y dar dos pasos gratuitos de 5’, además de otro entre ataques, canta para potenciarse a si misma y a sus aliados.

**Estándar:** Dispara su arco, usando sus garras solo si no le queda mas remedio.

**Movimiento:** Como accion parcial usa Percepción, por Francotirador la usa para dejar a sus oponentes desprevenidos.

**Rápida:** Empieza cantando y sigue cantando todo el combate. Prefiere el Adagio

**Arpía Arquera (Nivel 11)**



*Las arpías arqueras son arpías excepcionales que a menudo eligen la vida del mercenario o la del bandido.*

Rápida: Bardo

Media: Salvaje

Lenta: Disciplina Grulla

Iniciativa: +6

Velocidad: 105’ (Vuela)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]

CD de Maniobras de Combate: 21

Inmune: figmentos

Visión en la Oscuridad

Visión Fantasmal 45’

HP: 192

CA: 34

Reducción de Daño: 6

Curacion Rápida: 10

Fort: +14, Ref: +15, Vol: +11

Atención 26

Ataque: Garras +19 (1d6+11), alcance 10’ Crit 18-20, Ver Hambriento y Vitalidad

Arco Fantasma+22 (1d6+11), alcance 840’ Crit 18-20, Ver Arco Fantasma, Ignora 4 Resistencia

Ver Puedo Olerte, Precisión Arcantrica, En deuda con el acero, y Azote Veloz

Caracteristicas: Fue 10 Des 22 Con 16 Int 10 Sab 16 Carisma 22

Habilidades: Atletismo+11, Sigilo+11, Vigor+14, Diplomacia+17, Percepción+16

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 21, Intimidar 27, Percepción 27

Dotes: Veloz, Francotirador, Ataque Veloz, casado con el Hierro, en deuda con el acero, precisión arcantrica

Equipo: Armadura de Arquera (+3 CA, Impulsora 4), Garras (Natural, Brutal 2, Reactivo), Arco Fantasma (Magnum, Brutal 2, Distante,+3), Broche de Hidrargirio, Fragmento Siniestro, Fragmento de Corazón Roblizo, Tactica de Hierro, Amuleto Escudo (+2 Fortaleza)

KOM: +6 (Des), KDM: +6 (Car), BAB: +11

Aptitudes Activas

**Estándar**

Impacto ÁgilEX: Como Acción Estándar, puedes hacer una Acción de Ataque durante un movimiento, en cualquier punto del mismo, y continuar moviendote luego.

**Movimiento**

**Rápida**

Verdadera CanciónEX: Como Acción Rápida, si no estás tocando una canción, puedes empezar a tocar una. Esta dura un [Asalto] a partir del cual puedes usar una Acción Rápida cada turno para extenderla un [Asalto] más. Esta afecta a todos los aliados en rango [Medio] que puedan oírte. Para tocar una canción (Excepto Canto) debes tener un instrumento, el cual es un arma con dos propiedades de tu Elección que debes blandir para tocar. Múltiples canciones de un mismo tipo de instrumento no se apilan salvo que se diga lo contrario.

Canto: Tus Aliados ganan un +2 a los TS mientras escuchan la canción.

Cuando empiezas la canción, eliges un tempo. Esto ayuda a modificar el flujo del combate a tu conveniencia.

Presto: En el segundo [Asalto] tocando esta canción, y cada [Asalto] a partir de entonces en que toques ininterrumpidamente todos tus aliados tienen un 5% de [Probabilidad de Fallo]. Si un aliado oye tres canciones con este Tempo a la vez esta sube al 10% (Si las 3 llevan 2 o más turnos).

Adagio: En el tercer [Asalto] tocando esta canción, y cada [Asalto] a partir de entonces en que toques ininterrumpidamente todos tus aliados tienen un 10% de [Probabilidad de Fallo]. Si un aliado oye tres canciones con este Tempo a la vez esta sube al 20% (Si las 3 llevan 3 o más turnos).

Cuando empiezas a tocar una canción, debes seleccionar su impacto emocional. Cualquier criatura solo puede estar sujeta a uno de estos efectos por [Asalto].

Ira: Tus aliados ganan un bonificador al daño igual a la mitad de su nivel. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumentan el numero en ¼ cada Bardo adicional, hasta un límite de daño igual a su nivel. Además, cada Bardo adicional hace que el daño de sus aliados ignore ¼ del nivel del dañador de la RD o [Resistencia] hasta un máximo de ½ del nivel del dañador. Es un efecto de [Armamento].

Relajante: Curas a tus aliados su nivel en HP al inicio de su turno mientras esta canción suene. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumentan el numero en ½ cada Bardo adicional, hasta un límite igual a dos veces y media su nivel.

Estimulante: Un aliado que pueda oir esta canción al principio de su turno puede moverse 20’ sin gastar acción. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumentan el numero en 10’ por cada Bardo adicional, hasta un límite de un total de 50’.

Inspiración: Todos los aliados ganan un +2 a las tiradas de Habilidad cuando oyen esta canción. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumentan el bonificador en 1 cada Bardo adicional, hasta un límite de +5.

Tristeza: Todos los enemigos que oigan esta canción quedan [Maltratados] por un [Asalto] si no pasan un TS de Voluntad. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumenta la CD en 1 cada Bardo adicional, hasta un límite de +3

Miedo: Todos los enemigos que oigan esta canción quedan [Estremecidos] por un [Asalto] si no pasan un TS de Voluntad. Si varios Bardos tocan a la vez con este efecto aumenta la CD en 1 cada Bardo adicional, hasta un límite de +3

Efecto adicional, no necesita intrumento:

Percusión: Tus Aliados ganan un +1 al Ataque mientras escuchan la canción.

Teclado: Tus Aliados ganan Curación Rápida igual a su nivel mientras oyen la canción.

Viento: Tus Aliados ganan un +1 a la CA mientras escuchan la canción.

Cuerda: Tus Aliados ganan un +5 a la velocidad por círculo impar que tengas en esta Senda mientras oyen la canción.

**Pasivas**

Movimiento RápidoEX: Ganas un bonificador a tu velocidad de movimiento igual a 5’ + 5’ por Círculo en esta Senda (+15’).

Precision Arcantrica: Ganas un bonificador de dote +2 a las tiradas de Ataque. Cuando seas objetivo de un Conjuro o Aptitud Sortilega el bonifcador 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 (16 con Vigor).

Entre las Gotas de LluviasEX: Ganas un bonificador de Desvio igual a tu CA igual al número de Círculos en esta Senda que poseas(2).

**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.

Azote Veloz: Realizas un paso de 5’ adicional cada [Asalto]. A nivel 5 puedes realizar un paso de 5’ adicional durante una Acción de Ataque.

Arco Fantasma: Una vez por [Asalto], cuando golpees a un oponente con un ataque a distancia con este arma puedes crear una emanación de 80’ de radio originada en dicho oponente que dura un [Asalto]. Al final del [Asalto] los oponentes en la emanación reciben daño de [Fuerza] igual a tres veces tu KOM (18).

**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 10 + ½ Nivel + KOM).

Vitalidad: un bonificador de Furia a tus puntos de vida máximos igual a tres veces tu nivel. Cuando uses Ataque Poderoso con tu Ataque de Garras y Colmillos ganas un bonificador de Furia al daño igual al penalizador a la tirada de Ataque por el mismo.

Tácticas: La arpía tiene una gran velocidad, pudiendo volar a 80’ y dar dos pasos gratuitos de 5’, además de otro entre ataques, canta para potenciarse a si misma y a sus aliados.

**Estándar:** Dispara su arco, usando sus garras solo si no le queda mas remedio. Usa Impacto Agil si tiene alguna forma de usar la línea de visión a su favor.

**Movimiento:** Como accion parcial usa Percepción, por Francotirador la usa para dejar a sus oponentes desprevenidos.

**Rápida:** Empieza cantando y sigue cantando todo el combate. Prefiere el Adagio, el teclado y la Ira.

**Bebilith (Nivel 10)**



*Las Bebilith son grandes demonios en forma de araña que se alimentan de todo lo que pueden cazar.*

Rápida: Artropodo

Media: Ancestros

Lenta: Furia

FBI: Demonio

Iniciativa: +10

Velocidad: 65’

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Bestia Mágica]

Resistencia al Daño Fisico: 5

Reduccion de Daño: 6

CD de Maniobras de Combate: 22 (25 en Furia)

Visión en la Oscuridad

HP: 176

CA: 30 (31 en Furia)

Fort: +14 (+15 en Furia), Ref: +11, Vol: +8(+9 en Furia)

+2 contra maniobras de combate

Atención 23 (Ver Sentido del Peligro)

Curación Rápida 10

Ataque: Garras +14/+9 (1d6+12), alcance 20’ (Critico 18-20, Red HP 20)

Ataque: Mandibulas +14/+9 (1d6+9), alcance 20’ (Critico 18-20, Red HP 40 y Sangrado)

Veneno, Fortaleza CD 21 o [Quemandose] y durante un asalto[Afectado], y -1 a la CA y Ataque

En Furia:  
Ataque: Garras +19/+14 (1d6+17), alcance 20’ (Critico 18-20, Red HP 20)

Ataque: Mandibulas +19/+14 (1d6+14), alcance 20’ (Critico 18-20, Red HP 40)

Veneno, Fortaleza CD 21 o [Quemandose] y durante un asalto[Afectado], y -1 a la CA y Ataque

Ver En deuda con el Acero

Caracteristicas: Fue 22 (22 en Furia) Des 16 Con 22 Int 8 Sab 16 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+15 (+16 en Furia), Sigilo+13, Vigor+18, Percepción+18

Defensas: Engañar 23, Diplomacia 19, Intimidar 20, Percepción 20

Dotes: Sentido del Peligro, Casado con el Hierro, En deuda con el Acero, Lento pero Constante, Esto es un Cuchillo

Equipo: Ankh Negra (+2 Con), Garras (Brutal 2, Devastador), Mandíbulas (Ocultable, Brutal, Veloz, Traumante)

KOM: +5 (Fue, +6 en Furia), KDM: +6 (Con), BAB: +10

Aptitudes Activas

**Estándar**

Escupir Ácido: Adquieres la capacidad de escupir ácido. Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, en un rango [Cercano]. Hace 10d6 de daño [Ácido] y deja [Detenido] y [Afectado] por tres turnos. Un TS de Fortaleza (CD 20, 21 en Furia) con éxito reduce el daño a la mitad y reduce la duración a un solo [Asalto].

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

**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 (10) en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] como efecto de [Suelo].

*Redes:* Puedes crear redes. Cuatro veces por [Encuentro], como Acción de Movimiento puedes dejar [Enmarañado] a un oponente en rango [Cercano] por dos turnos si no pasa un TS de Reflejos. Alternativamente puedes hacerlo en una emanación de 10’ o 20’ de radio, afectando a todos los oponentes en el área.

**Rápida**

Visiones ApocalipticasSU: Ves muestras leves del futuro inmediato en la batalla. Una vez por [Asalto], como Acción Rápida, ganas un bonificador +3 a la CA o al Ataque hasta tu próximo turno.

FuriaEX: 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 +3 al Ataque y Daño. Tambien ganas un +2 a la CD de tus Maniobras de Combate y +1 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 20 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 fuerte y agil. Ganas un +2 de Objeto a la Fuerza y cuentas como [Mediano] en lo que te sea conveniente.

Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar (+0) contra un oponente a 30’ como Acción Gratuita. Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

**Pasivas**

**Buen Escalador EX**: La aptitud Buen Escalador te permite 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 tener penalizadores por trepar.

Veneno: Ganas un ataque de Mandibula cuerpo a cuerpo con propiedades [Brutal] [Traumatizante] [Ocultable] y [Veloz]. Una vez por [Asalto] si el oponente golpeado con este arma no pasa un TS de Fortaleza (CD 21) se le inflige las condiciones [Afectado] por un turno y [Quemandose]. Los que fallen el TS toman un penalizador de -1 a la CA y al Ataque durante un [asalto].

**De Gruesa Piel EX**: Ganas un bonificador +4 de objeto a la CA y [Resistencia Menor] al daño físico.

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Inluyendo lugare de poder) como origen curan 10 puntos de vida extra. Añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

Díficil 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.

PrestezaEX: 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.

ResistenciaEX: Ganas [Curación Rápida] igual a tu nivel.

En Deuda con el Acero: Tras un golpe crítico con un ataque que hagas recuperas 10 HP.

Sentido del Peligro: La primera vez cada [Encuentro] que cada efecto, criatura o peligro en rango [Cercano] se compare a tu Atención realizas una tirada de Percepción. Si esta supera tu Atención la substituye para ese peligro, criatura o efecto. Adicionalmente, ganas un +2 de Dote a Percepción.

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].

Tácticas: La bebilith suele atacar todo lo que ve si no tiene un líder que le ordene lo contrario. Es temiblemente sanguinaria.

**Estándar:** Suele usar sus mandíbulas, si el enemigo esta lejos a veces escupe el acido.

**Movimiento:** Usa sus redes para atrapar a sus enemigos y Saltador para sus enemigos aéreos. Como acción parcial usa Percepción generalmente, a menos que prefiera volver a tirar Vigor. Tira Vigor de Forma gratuita.

**Rápida:** Primero entra en Furia, luego se dedica a usar sus Visiones Apocalipticas.

**Can de Guerra Nessiano (Nivel 7)**



*Los canes infernales son cazadores eficientes que exhalan fuego por la boca.*

Rápida: Salvaje

Media: Elemental de Fuego

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +6

Velocidad: 60’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]/[Primordial]

Resistencia a la Electricidad: 7

Vulnerabilidad al Frío

CD de Maniobras de Combate: 19

Inmune: Figmentos, Se cura con Fuego

Visión en la Oscuridad

Visión Fantasmal 45’

HP: 120

CA: 23

Reducción de Daño: 0

Fort: +9, Ref: +12, Vol: +8

Atención 24

Ataque: Garras y Mordisco +15/+10 (1d6+11, +4 de Fuego), alcance 10’ (Critico 18-20)

Ver Puedo Olerte, Hambriento y Abatir

Características: Fue 16 Des 22 Con 12 Int 10 Sab 20 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+10, Sigilo+13, Vigor+8, Naturaleza+7, Percepción+14

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

Dotes: Despertar, Casado con el Hierro, Abrir Ligadura Menor, Abatir

Equipo: Pelaje Infernal (+2 CA, Simplificado), Broche de Hidrargirio (+2 Des), Collar Rojo (Arcano, Brutal 3), Garras y Colmillos (+2, Brutal 3, Reactivo, Energizado (Fuego))

KOM: +6 (Des), KDM: +5 (Sab), BAB: +7

Aptitudes Activas

**Estándar**

Beso del FuegoSU: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (12 con el Collar) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio] (170’).

**Movimiento**

Beso del FuegoSU: Como de Movimiento, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (12 con el Collar) y la condición [Quemandose] a dos criaturas en rango [Medio] (170’).

**Rápida**

**Pasivas**

**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.

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.

**Al Acecho EX**: Ganas un +2 a Atención y Percepción. Además ganas el siguiente Ataque Natural: Garras y Colmillos – Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Reactivo]

Más vale Rápido que MuertoEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Puedes hacer un paso de 5’ adicional cada [Asalto].

**Elemental de Fuego:** Adicionalmente, 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. 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).

Infierno PersistenteSU: Al principio de tu turno eres curado 3 HP y por criatura [Quemandose] en un rango [Cercano] (+5 por Vigor), hasta un límite de dos veces tu nivel (14+5 por Vigor).

Abatir: En un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo que hagas, puedes dejar al oponente [Tumbado]. Un TS de Fortaleza (CD 19) niega la condición [Tumbado].

**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 19).

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.

Tácticas: El Can infernal usa sus pasos de 5’ para sacar el máximo provecho a Despertar.

**Estándar:** Suele usar Beso de Fuego a distancia, aunque prefiere usar sus colmillos flamígeros siempre que puede.

**Movimiento:** Beso del FuegoComo acción parcial usa Percepción generalmente.

**Rápida:** Nada relevante.

**Can Infernal (Nivel 3)**



*Los canes infernales son cazadores eficientes que exhalan fuego por la boca.*

Rápida: Salvaje

Media: Elemental de Fuego

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +5

Velocidad: 40’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Bestia Mágica]/[Primordial]

Resistencia a la Electricidad: 3

Vulnerabilidad al Frío

CD de Maniobras de Combate: 16

Inmune: Figmentos

Visión en la Oscuridad

Visión Fantasmal 45’

HP: 52

CA: 17

Reducción de Daño: 0

Fort: +6, Ref: +9, Vol: +4

Atención 18

Ataque: Garras y Mordisco +9 (1d6+5, +2 de Fuego), alcance 5’ (Critico 18-20)

Ver Puedo Olerte

Caracteristicas: Fue 14 Des 20 Con 12 Int 10 Sab 16 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+5, Sigilo+8, Vigor+4, Naturaleza+3, Percepción+8

Defensas: Engañar 16, Diplomacia 13, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Despertar, Casado con el Hierro, Abrir Ligadura Menor

Equipo: Pelaje Grueso (+1 CA), Broche de Hidrargirio (+2 Des), Collar Rojo (Arcano, Brutal 3), Garras y Colmillos (+1, Brutal 2, Reactivo, Energizado (Fuego))

KOM: +5 (Des), KDM: +3 (Sab), BAB: +3

Aptitudes Activas

**Estándar**

Beso del FuegoSU: Como Acción Estándar, puedes infligir daño de energía con el descriptor [Fuego] igual a tu KOM (9 con el Collar) y la condición [Quemandose] a una criatura en rango [Medio].

Adicionalmente, si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas la mitad del 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.

**Movimiento**

**Rápida**

**Pasivas**

**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.

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.

**Al Acecho EX**: Ganas un +2 a Atención y Percepción. Además ganas el siguiente Ataque Natural: Garras y Colmillos – Cuerpo a Cuerpo, [Brutal 2], [Reactivo]

Más vale Rápido que MuertoEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional. Puedes hacer un paso de 5’ adicional cada [Asalto].

**Elemental de Fuego:** Adicionalmente, si fueras a tomar daño de Energía con el descriptor [Fuego] en vez de recibir daño te curas la mitad del 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. 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).

Tácticas: El Can infernal usa sus pasos de 5’ para sacar el máximo provecho a Despertar.

**Estándar:** Suele usar Beso de Fuego a distancia, para luego usar sus colmillos flamígeros cuando esta más cerca.

**Movimiento:** Como acción parcial usa Percepción generalmente.

**Rápida:** Nada relevante.

**Can Trasguero (Nivel 4)**



*Diablo lupino que puede asumir la forma de un lobo o la de un trasgo. En su forma original parece un hibrido entre trasgo y lobo. Crecen más grandes y fuertes devorando seres de gran poder, cuanto más poderosos son, más deben serlo aquellos que devora.*

Rápida: Mago de Hierro

Media: Ancestros

Lenta: Diablo

FBI: Necrofago

Iniciativa: +3

Velocidad: 40’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

Resistencia al Frío: 2

CD de Maniobras de Combate: 15

Visión en la Oscuridad

HP: 55

CA: 18

Reducción de Daño: 0

Curación Rápida: 3

Fort: +5, Ref: +8, Vol: +6

Atención 18

Ataque: Mordisco Devorador +8 (1d6+10), alcance 5’

Ver Saqueador, Mordisco Horrible y Mago de Hierro

Caracteristicas: Fue 16 Des 12 Con 10 Int 18 Sab 10 Carisma 14

Habilidades: Atletismo+7, Sigilo+5, Vigor+4, Arcano+8, Engañar+6, Percepción+11

Defensas: Engañar 14, Diplomacia 18, Intimidar 16, Percepción 16

Dotes: Entusiasmo Ghoul, Palabras de Poder, Saqueador

Equipo: Pelaje Grueso (+1 CA), Collar Rojo (Arcano, Brutal 3), Garras y Colmillos (Natural, Brutal 3)

KOM: +5 (Int), KDM: +3 (Fue), BAB: +4

Aptitudes Activas

**Estándar**

*Componente de Cadena (Mago de Hierro)en vez de ataque*

**Movimiento**

**Rápida**

Palabras de Poder: A primer nivel, conoces la Palabra de Sombra y puedes usar las Palabras una vez por [Encuentro]. Como Acción Inmediata, la Palabra de Sombra inflige la condición [Cegado] en un oponente en rango [Medio] durante la duración de la acción interrumpida.

*Fin de Cadena (Mago de Hierro)*

**Pasivas**

Mordisco Horrible: Ganas fuerza de la carne de otras criaturas. Una vez por [Asalto] cuando ataques con éxito con tu ataque de Mordisco Devorador puedes obligar al objetivo a pasar un TS de Fortaleza (CD 19) o quedar [Afectados], al hacer esto, tenga éxito o no el TS recuperas 4HP.

Regeneración EX: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

LinageEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti como origen curan 4 puntos de vida extras. Adicionalmente, añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

Díficil 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.

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.

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 Eslabónes 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.

* Secuencia de GolpesEX: 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.
* Aullido del Viento del NorteSU: 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 (4, +5 por el Collar) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 17) niega esas condiciones.

Tácticas: El Can Trasguero suele preferir las emboscadas al combate directo, pese a eso, es un combatiente sanguinario y mas que dispuesto a devorar a sus oponentes.

**Estándar:** Suele usar derribo o desarmar, al principio del combate si está lejos usara Secuencia de Golpes para sacar ventaja.

**Movimiento:** Como acción parcial usa normalmente Percepción.

**Rápida:** Fines de cadena y la Palabra de Poder.

**Can Trasguero Mayor (Nivel 9)**



*EL Can Trasguero una vez ha devorado demasiadas almas tiene un aspecto mucho mas feral que le impide hacerse pasar por trasgo o lobo.*

Rápida: Mago de Hierro

Media: Ancestros

Lenta: Diablo

FBI: Necrofago

Iniciativa: +5

Velocidad: 65’ [Teletransporte]

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

Inmune: Sangrado y Miedo

Resistencia al Frío: 4

CD de Maniobras de Combate: 18

Visión en la Oscuridad

HP: 120

CA: 24

Reducción de Daño: 0

Curación Rápida: 4

Fort: +8, Ref: +14, Vol: +11

Atención 25

Ataque: Mordisco Devorador +17/+17/+12 (1d6+15), alcance 10’

Ver Saqueador, Mordisco Horrible y Mago de Hierro

Caracteristicas: Fue 18 Des 12 Con 10 Int 22 Sab 10 Carisma 16

Habilidades: Atletismo+13, Sigilo+10, Vigor+11, Arcano+15, Engañar+12, Percepción+18

Defensas: Engañar 19, Diplomacia 25, Intimidar Inmune, Percepción 22

Dotes: Entusiasmo Ghoul, Palabras de Poder, Saqueador, El sol se Oscurece, Larga es mi Sombra

Equipo: Pelaje Grueso (+1 CA), Collar Rojo (Arcano, Brutal 3), Garras y Colmillos (Natural+2, Brutal 3)

KOM: +6 (Int), KDM: +4 (Fue), BAB: +9

Aptitudes Activas

**Estándar**

*Componente de Cadena (Mago de Hierro)en vez de ataque*

**Movimiento**

**Rápida**

Palabras de Poder: A primer nivel, conoces la Palabra de Sombra y puedes usar las Palabras dos veces por [Encuentro]. Como Acción Inmediata, la Palabra de Sombra inflige la condición [Cegado] en un oponente en rango [Medio] durante la duración de la acción interrumpida. Tambien conoces Palabra del Crepusculo, que te permite, como Acción inmediata, volverte [Invisible] por un [Asalto].

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]. Una vez por [Escena], como Acción Estándar puedes crear sirvientes hechos de sombras que funcionan como el conjuro *Ojos Espias*.

Esto es una Aptitud Sortílega. *Fin de Cadena (Mago de Hierro)*

**Pasivas**

Mordisco Horrible: Ganas fuerza de la carne de otras criaturas. Una vez por [Asalto] cuando ataques con éxito con tu ataque de Mordisco Devorador puedes obligar al objetivo a pasar un TS de Fortaleza (CD 22) o quedar [Afectados], al hacer esto, tenga éxito o no el TS recuperas 14 HP.

Regeneración EX: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

LinageEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti como origen curan 4 puntos de vida extras. Adicionalmente, añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

Díficil 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.

**La Muerte no Teme EX**: Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y al [Sangrado] y el uso en combate de Intimidar.

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.

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.

PrestezaEX: 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.

Castigar la Cobardía (de forma hipócrita): Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Sigilo en tu rango [Cercano] sufren daño de [Frío] igual a tu 15

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 Eslabónes 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.

* Secuencia de GolpesEX: 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.
* Aullido del Viento del NorteSU: 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 (9, +7 por el Collar) a los oponentes en el área y los deja [Arrastrados] o [Tumbados], a tu elección. Un TS de Reflejos (CD 20) niega esas condiciones.
* Amado por el DiraeSU: 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 9 (+7 por el collar) de daño de [Electricidad]. Los oponentes en el área al final de la duración del efecto reciben daño de [Electricidad] igual a 18(+7 por el collar).
* Aullido del Cielo NegroSU: 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 18 (+7 por el collar) y quedan [Cegados] por dos [Asaltos]. Un TS de Reflejos con éxito (CD 20) reduce la duración de [Cegado] a la mitad. Esta aptitud puede ser usada 3 veces por [Encuentro].

Tácticas: El Can Trasguero suele preferir las emboscadas al combate directo, pese a eso, es un combatiente sanguinario y mas que dispuesto a devorar a sus oponentes.

**Estándar:** Suele usar su ataque completo, uno de mordisco y dos para Amado por el Dirae.

**Movimiento:** Como acción parcial usa normalmente Percepción. (Notese que tira Vigor de forma automática)

**Rápida:** Fines de cadena (su favorito es Aullido del Cielo Negro) y la Palabra de Poder. Rara vez crea un arma de sombra.

**Dolgaunt (Nivel 2)**



*Hobgoblins deformados por los daelkyr, son criaturas ciegas pero que parecen luchar como si eso no fuera un problema para estos. Suelen habitaren las profundidades, junto a otros Dolgaunt con los que practican artes marciales.*

Rápida: Abominación

Media: Disciplina Serpiente

Lenta: Disciplina Grulla

FBI: Disciplina Dragón

Iniciativa: +4

Velocidad: 50’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Aberración]

CD de Maniobras de Combate: 13

Sentido de la Vibración 30’

Inmune: Ver Justicia Ciega

HP: 30

CA: 16

Reducción de Daño: 1

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

Atención 17

Ataque: Tentaculo (Cuerpo a cuerpo) +6 (1d6+7), alcance 10’ (Critico 18-20)

Ignoran 2 de Reducion de Daño o resistencia

Ver Tecnicas Externas (+2 daño en Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar)

Caracteristicas: Fue 12 Des 14 Con 14 Int 10 Sab 20 Carisma 10

Habilidades: Acrobacias+5, Atletismo+3, Latrocinio+4, Sigilo+4, Vigor+5, Percepción+7

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 12, Intimidar 12, Percepción 12

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), Justicia Ciega

Equipo: Armadura Ligera (+1 CA)

KOM: +5 (Sab), KDM: +2 (Con), BAB: +2

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Temible SU:** Todavia 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 16) o quedar [Estremecido] por un [Asalto]. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

**Rápida**

**Pasivas**

Desconocido EX: La dificultad para identificarte con Saber aumenta en 3.

Justicia Ciega: Por elección o por el destino, eres permanentemente, 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].

**Tentaculos EX:** Tentaculos (C.C) Brutal 3, Alcance, Magnum

Tecnicas ExternasEX:. Tu Impacto Sin Armas adquiere esas propiedades (Brutal, Magnum, Reactiva, Veloz, Guardiana) . 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 Circulos 3,5 y 7. Estas propiedades desaparecen cuando se deja de blandir el arma.

Los Ataque de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a tu nivel.

Evasion: 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.

Tácticas: El dolgaunt ataca con sus tentáculos, desdeñando el uso de armas. Evita los combates a distancia pues es incapaz de ver y esta en clara desventaja a distancia. En combates indiiduales gusta de apresar y estrangular a sus oponentes.

**Estándar:** Usa maniobras principalmente de Desarme y Derribo, si tiene igualad o superioridad numerica usa Presa.

**Movimiento:** Usa Temible, como accion parcial suele usar o bien Percepción o bien Vigor.

**Rápida:** No la usa para nada a menos que quiera usar un arma improvisada contra enemigos aéreos o de otra fuera fuera de su alcance.

**Dolgaunt, Maestro (Nivel 6)**



*Los Dolgaunt practican artes marciales, como es de esperar, tienen maestros, Dolgaunts que llevan el uso del cuerpo como arma a su máxima expresión.*

Rápida: Abominación

Media: Disciplina Serpiente

Lenta: Disciplina Grulla

FBI: Disciplina Dragón

Iniciativa: +4

Velocidad: 65’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Aberración]

CD de Maniobras de Combate: 22

Sentido de la Vibración 40’

Inmune: Ver Justicia Ciega, Miedo

HP: 76

CA: 25

Curación Rápida 3

Reducción de Daño: 1

Fort: +6, Ref: +9, Vol: +12

Atención 22

Ataque: Tentaculo (Cuerpo a cuerpo) +12/+7 (1d6+12), alcance 15’ (Critico 18-20)

Ignoran 3 de Reducion de Daño o resistencia

Ver Tecnicas Externas (+6 daño en Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar) y Justicia Ciega

Caracteristicas: Fue 12 Des 14 Con 16 Int 10 Sab 22 Carisma 10

Habilidades: Acrobacias+9, Atletismo+9, Latrocinio+8, Sigilo+8, Vigor+9, Percepción+12

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

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), Justicia Ciega, Vas a Flaquear, Maestro Marcial

Equipo: Fragmento de Corazón Roblizo (+2 sab)

KOM: +6 (Sab), KDM: +3 (Con), BAB: +6

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 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 10’ adicionales. 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.

**Movimiento**

**Temible SU:** Todavia 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 19) o quedar [Estremecido] por un [Asalto]. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

**Rápida**

**Tentáculos EX:** Como Acción Rápida, puedes forzar a un oponente en rango [Cercano] a hacer un TS de Reflejos (CD 19) o recibir daño igual a tu Nivel (6) y quedar [Apresado].

**Pasivas**

Desconocido EX: La dificultad para identificarte con Saber aumenta en 3.

Entre las Gotas de LluviasEX: Ganas un bonificador de Desvio igual a tu CA igual a 2 (3 por Guardian).

Mente de ObsidianaEX: Los Monjes aprenden a proteger sus mentes de las nubes del miedo. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Justicia Ciega: Por elección o por el destino, eres permanentemente, 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].

Tus ataques hace 2 puntos de daño adicional por cada 10’ entre tu y tu objetivo, hasta un máximo igual a tu nivel.

**Tentaculos EX:** Tentaculos (C.C) Brutal 3, Alcance, Magnum

**Dureza Natural EX:** Tienes el exoesqueleto de insecto. Ganas un bonificador de Objeto a la CA igual al número de Círculos que obtengas de esta Senda.

Vas a Flaquear: Cuendo 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 (6), hasta un limite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Tecnicas ExternasEX:. Tu Impacto Sin Armas adquiere esas propiedades (Brutal, Magnum, Reactiva, Veloz, Guardiana) . 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 Circulos 3,5 y 7. Estas propiedades desaparecen cuando se deja de blandir el arma.

Los Ataque de hagas como parte de Desarmar, Apresar, Inmovilizar o Derribar hacen daño adicional de [Precisión] igual a tu nivel.

Evasion: 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.

Tácticas: El dolgaunt maestro procura mantener sus oponentes a raya, buscando sacar el máximo partido a Justicia Ciega y a los ataques de oportunidad.

**Estándar:** Usa maniobras principalmente de Desarme, Empuje y Derribo.

**Movimiento:** Usa Temible, si se ve solo con un rival apresado usara Inmovilizar y Estrangular, como accion parcial suele usar o bien Percepción o bien Vigor.

**Rápida:** Suele atrapar a sus enemigos con los tentáculos.

**Doncella del Hielo (Nivel 8)**



Espíritus del hielo, mujeres misteriosas y bellas que reinan sobre parajes helados. A veces benignas y amables, otras crueles y vengativas.

Rápida: Fuerza de la Naturaleza

Media: Elementalista de Frío

Lenta: Elemental de Agua

Iniciativa: +4

Velocidad: 55’ (Nadar, Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Primordial]

CD de Maniobras de Combate: 18

Visión en la Oscuridad

Inmune: Afectado

Sentido de la Vibración 40’

Reducción de Daño:1

Resistencia frío: 8

Resistencia a la Electricidad: 8

Vulnerable al Fuego

HP: 126

CA: 25

Fort: +8, Ref: +14, Vol: +14

Atención 18

Ataque: Amuleto de las Nieves (C.C) +15/+10 (1d6+7) alcance 10’

Caracteristicas: Fue 10 Des 18 Con 16 Int 12 Sab10 Carisma 24

Habilidades: Acrobacias +12, Atletismo+8, Sigilo+12, Vigor+11, Arcano+9,Diplomacia+15

Defensas: Engañar 18, Diplomacia 19, Intimidar 25, Percepción 25

Dotes: Vas a Caer, La Tierra Cruje, Hechizar, Sustentado por Voluntad

Equipo: Amuleto de las Nieves (Brutal 3, Arcano), Ankh Negra (+2 Con), Fragmento Siniestro (+2 Car), Esencia Incorporea, Helar la Sangre, Manantiales Dulces

KOM: +7 (Car), KDM: +4 (Des), BAB: +8

Aptitudes Activas

**Estándar**

Explosión ElementalSLA: Puedes convocar explosiones de energía elemental. A voluntad, como Acción Estándar, puedes hacer daño de frío igual a 8d6+14(+7 por el amuleto) a las criaturas en esa casilla a 45’. Un TS de Fortaleza (21) reduce el daño a la mitad. Ver Moldear los Elementos.

Onda Elemental: Una vez por [Encuentro], como Acción Estándar, puedes crear un cono de hasta 55’ que hace 7d6+7 (+7 por el amuleto) de daño de frío y empuja a las criaturas hasta el fondo del cono. Un TS de Reflejos (21) reduce el daño a la mitad y niega el efecto de empuje. Ver Moldear los Elementos.

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 accion 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**

Manantiales Dulces: Una vez por [Escena], como Acción Estándar, puedes convocar hasta cinco bebidas de agua de manantial mágica. Como Acción Rápida o parte de una Acción de Movimiento, puedes dar una bebida a un aliado en rango [Cuerpo a Cuerpo]. Cada bebída precisa una Acción de Movimiento para recuperar puntos de vida igual a dos veces tu nivel (16+5 por Vigor) y multiplicar por dos una de sus fuentes de [Curación Rápida] por tres [Asaltos]. Estas bebidas se evaporan al final de la [Escena].

Esencia incorporea: 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 mara 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.

*Ver Aura de Niebla*

**Rápida**

Helar la Sangre: Una vez cada 2 [Asaltos], como Acción Rápida, puedes infligir [Reducción de HP] igual a 16 a dos oponentes en 50’.

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].

**Pasivas**

Vas a Caer: Cuendo 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 (9), hasta un limite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Moldear los ElementosSLA: Para cada críatura, la primera vez cada [Asalto] que haga un TS contra una de tus Aptitudes de Elementalista si falla un TS, es [Realentizado] por un [Asalto].

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].

**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 tus círculos en esta Senda y un +3 de Objeto a un TS de tu elección.

Mar ÁgilEX: Puedes hacer un paso de 5’ adicional cada [Asalto] y moverte en Terreno Dificil no te cuesta movimiento adicional. Adicionalmente ganas el Modo de Movimiento Nadar.

Oceano HambrientoSU: Una vez por [Asalto], cuando hagas una Acción Ofensiva que vaya a hacer daño, en su lugar, puedes infligir 16 de [Reducción de HP] a un oponente que iba a ser dañado por dicha acción. Entonces tu te curas 8 HP (+5 por Vigor).

PersistenciasEX: Tus Conjuros y Aptitudes Sortílegas no provocan Ataques de Oportunidad.

Tácticas: La doncella del hielo siempre tiene 5 bebidas preparadas. Fria como el hielo no es muy dada a la violencia, pero una vez enfurecida es muy complicado detenerla. Sus aptitudes mágicas no provocan ataques de oportunidad.

**Estándar:** Usa Explosión Elemental de forma habitual, Onda Elemental si puede afectar a muchos objetivos o Hechizar si un enemigo le resulta especialmente peligroso.

**Movimiento:** Como accion parcial suele usar Vigor. Manantiales dulces si está muy herida, aura de niebla si usa helar la sangre y si no tiene nada que hacer, usa Esencia Incorpórea para ser invisible.

**Rápida:** Helar la Sangre para reducir el potencial de sus enemigos o Aura de Niebla si quiere beneficiarse de la ocultación.

**Ent (Nivel 8)**



Los ents son pastores de arboles, criaturas normalmente pacificas que se vuelven violentas si el bosque que protegen está en peligro.

Rápida: Castigo

Media: Destrucción

Lenta: Planta

Iniciativa: -1

Velocidad: 60’ Ver Echando Raices

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Planta]

CD de Maniobras de Combate: 18

Visión en la Oscuridad

Inmune: Afectado, Sangrado, Exhausto

Reducción de Daño:3

HP: 162

CA: 28

Fort: +13, Ref: +6, Vol: +13

Atención 24

Curación Rápida 4

Ataque: Golpetazo (C.C) +16/+11 (1d6+20) alcance 20’ Crit 18-20

Arrojar Roca (A distancia) +13/+11 (1d6+17) Alcance 45’ Crit 18-20

Ver Torbellino, Forcejeo y Escaramuza

Caracteristicas: Fue 16 Des 8 Con 22 Int 14 Sab22 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+10, Vigor+14, Naturaleza+12, Percepción+14

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 20, Intimidar 18, Percepción 18

Dotes: Árbol (Fingir Muerte), Casado con el Hierro, Forjado, Sustentado por Voluntad

Equipo: Golpetazo (Natural, +3 At, Brutal 3, Alcance), Corteza de Roble (+4 Obj Ca, impulsora), Pequeño tótem, Ankh negra, corazón roblizo.

KOM: +6 (Con), KDM: +6 (Sab), BAB: +8

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Raíces Enmarañadoras EX**: Una vez por [Asalto], puedes usar una Acción de movimiento para dejar [Enmarañado] al objetivo de tus ataques. Cualquier criatura que golpees debe pasar un TS de Reflejos (CD 20) o quedar [Enmarañados] por un [Asalto]. Solo puedes afectar a un objetivo con esta Aptitud una vez por [Asalto]

**Rápida**

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.

Árbol: Como Acción Inmediata, juntando las dos piernas puedes convencer a todos los observadores que eres un árbol corriente. Entras en un estado que es complicado encontrar tus constantes vitales pero sigues consciente. Este efecto dura hasta dos minutos por Nivel y puede engañar Adivinaciónes de hasta 4to Círculo. Cuando finaliza este estado no puedes usarlo en menos de 5 minutos.

**Pasivas**

Establecer las Raices EX: Las Plantas tienen [Inmunidad] a [Sangrado] y [Exhausto].

**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] (45’) es considerado Terreno Difícil para tus oponentes.

**Echando Raices EX**: Al final del turno, resta lo que te has movido este turno de tu velocidad de movimiento. Si es positivo, por cada 5’ que te sobren ganas [Curación Rápida] 2 y un bonificador +1 de Desvio a la CA por un [Asalto]. Estos bonos se apilan un número de veces igual a 3. El movimiento que no haya sido causado por ti, no cuenta y empiezas con el bono máximo cada [Encuentro].

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 +2 o tu Nivel, lo que sea más alto.

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

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

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].

Presencia DisruptivaEX: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las conscuencias. 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 (8).

Tácticas: El Ent, si no es provocado suele permanecer oculto como árbol, esperando que una amenaza contra el bosque pase a su lado.

**Estándar:** Sus ataques de golpetazo normales, las rocas si por alguna razón el cuerpo a cuerpo no es una opción.

**Movimiento:** Suele usar Raices Enmarañadoras, como parcial Vigor o Percepción si usa Raices enmarañadoras.

**Rápida:** Nada concreto, a menudo hendedura con su segundo ataque

**Erinia (Nivel 9)**



*Las Erinias parecen angeles caidos, son vengativas y expertas en ataduras. Se mueve teletransportandose, desapareciendo y apareciendo en otro lado.*

Rápida: Disciplina del Dragon

Media: Diablo

Lenta: Furia

Iniciativa: +1

Velocidad: 65’ [Teletransporte] (Volar) (+5 en Furia)

Tamaño: [Mediano] (Grande en furia)

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 18 (23 En Furia)

Visión en la Oscuridad

Inmune: Miedo, Tumbada

Resistencia daño mágico o elemental: 9

Resistencia frío: 9

HP: 120 (130 en Furia)

CA: 24 (25 En furia)

Curación Rápida 2

Fort: +8 (+10 en Furia), Ref: +15, Vol: +11(+12 en Furia)

Atención 26

Ataque: Tajadora (C.C) +18/+13(1d6+14,+6 Fuego), alcance 10’ (Critico 18-20, RedHP 18)

Ataque: Latigo (C.C) +18/+13 (1d6+11, +6 Fuego), alcance 15’ (Critico 18-20)

Ver Precision Arcantrica

En Furia:

Ataque: Tajadora (C.C) +21/+16(1d6+17, +7 Fuego), alcance 15’(Critico 18-20, RedHP 18)

Ataque: Latigo (C.C) +21/+16 (1d6+14, +7 Fuego), alcance 20’ (Critico 18-20)

Ver Precision Arcantrica

Caracteristicas: Fue 18 Des 12 Con 10 Int 24 Sab10 Carisma 16

Habilidades: Atletismo+13, Sigilo+10, Vigor+9, Arcano+16, Medicina+16, Percepción+19

Defensas: Engañar 19, Diplomacia 26, Intimidar Inmune, Percepción 22

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), Vas a Flaquear, Flexibilidad Multiclase (Furia), Precision Arcantrica, Bautizado en Furia

Equipo: Anillo Obsidiana (+2 int), Varita de Hielo, Estela Rota, Lingote de Fuego Helado, Alas, Cetro de Hielo (Arcano 3, Brutal), Tajadora (Brutal 2, Traumante), Latigo (Brutal 1, Alcance, Desarme)

KOM: +7 (Int), KDM: +4 (+5 en Furia) (Fue), BAB: +9

Aptitudes Activas

**Estándar**

Varita de Hielo: Como Acción Estándar, o una vez por [Asalto] en lugar de un ataque en una Acción de Ataque, disparas una daga de hielo a un oponente en rango [Medio]. Esta daga acierta automáticamente y hace daño igual a tu 16 (23 con el Cetro) con del descriptor [Frío]. Cuando la utilizas sacrificando un Ataque en una Acción de Ataque puedes renunciar a un ataque más, máximo uno por cada 5 niveles que poseas, para incrementar el daño en un número igual a 7 por ataque al que hayas renunciado. Es una Aptitud Sortílega.

**Movimiento**

**Rápida**

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 26) niega la condición. Es una aptitud Sobrenatural.

FuriaEX: 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 +3 al Ataque y Daño. Tambien ganas un +2 a la CD de tus Maniobras de Combate y +1 a tus TS de Fortaleza y Voluntad. Además, ganas 18 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] 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.

Una vez por [Encuentro], cuando entras en Furia puedes hacer una tirada de Intimidar contra un oponente a 30’ como Acción Gratuita (1d20+3). Si esta tiene éxito tu oponente queda [Estremecido] hasta el fin del [Encuentro].

**Pasivas**

Mente de ObsidianaEX: Los Monjes aprenden a proteger sus mentes de las nubes del miedo. Ganas [Inmunidad] al [Miedo] y el uso en combate de [Intimidar].

Vas a Flaquear: Cuendo 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 (9), hasta un limite igual a la mitad de la curación original. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

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

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].

Alma AdamantinaEX: Adquieres [Resistencia] al daño mágico y de energía.

Evasion: 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.

Castigar las Mentiras: Todos los oponentes que intenten usar la habilidad Engañar en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] sufren daño de [Frío] igual a tu 16 (23 con el Cetro) y deben hacer un TS de Reflejos (CD 26) o quedar [Enmarañados] por un [Asalto].

Marcha: Tu velocidad base aumenta en 10’ y todos tus movimientos tienen el descriptor [Teletransporte].

Tácticas: La erinia disfruta de ver a sus presas atadas y sometidas. Aprovecha todo lo que puede su movimiento, que le permite teleportarse.

**Estándar:** Le gusta realizar desarmes con su latigo o desmembrar con su tajadora, si se ve obligada a luchar a distancia usa su Varita de Hielo a ser posible con el cetro.

**Movimiento:** Como accion parcial suele usar Percepción.

**Rápida:** Una vez ha entrado en furia suele gustar de abusar de Bautizado en la Furia, pero si no lo ve útil usa Postura de la Estrella Fugaz.

**Esqueleto de Karrnath (Nivel 3)**



*Estos esqueletos dotados de razón, entran en el campo de batalla con dos espadas gemelas de calidad excepcional. Son tropas de batidores de ataques rápidos que rompen con facilidad las filas enemigas.*

Rápida: Espadachin

Media: Campeón Esqueleto

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +2

Velocidad: 40’ (Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 15

Visión Fantasmal 45’

Inmune: Exhausto, Afectado

HP: 52

CA: 18 (17 con el arco)

Fort: +8, Ref: +4, Vol: +6

Atención 15

Ataque: Espadas Gemelas (Cuerpo a cuerpo) +9 (1d6+7), alcance 5’ (Critico 18-20)

Ver Impacto Devastador, Una vez más y Baila Conmigo

Ataque: Arco Largo (A Distancia) +7 (1d6+9), alcance 130’ (Critico 18-20)

Caracteristicas: Fue 18 Des 16 Con 10 Int 12 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Acrobacias+6, Atletismo+7, Sigilo+6, Historia+4, Percepción+5

Defensas: Engañar 15, Diplomacia 14, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Casado con el Heirro (18-20), Sustentado por Voluntad, Despertar

Equipo: Armadura Ligera (+1 CA), Espadas Gemelas (C.C, brutal 1,Reactiva, Guardiana, Gran Calidad), Arco Largo (A distancia, Brutal 2, Distante)

KOM: +4 (Fue), KDM: +3 (Des), BAB: +3

Aptitudes Activas

**Estándar**

Una vez más!EX: Cuando gastas una Acción Estándar para hacer un único ataque que no es parte de una Aptitud Sortílega 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.

Solo puedes hacer un ataque de Una vez más! Por [Asalto].

**Movimiento**

**Rápida**

**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].

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

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 (mínimo 1) a la iniciativa.

Impacto Desvatador: 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 3 puntos de golpe.

Despertar: Dos veces por [Asalto], cuando salgas de una casilla por un paso de 5’ o una Acción, haces daño igual a 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.

Baila ConmigoEX: Cuando te mueves al menos 10’, tu próximo ataque este [Asalto] hace daño adicional con el descriptor [Precisión] igual a 6.

Tácticas: El campeón esqueleto se mueve continuamente, buscando destruir la unidad del enemigo y causar estragos.

**Estándar:** Usa Una vez más, para luego tener un ataque extra con dos pasos de 5’. Cuando tiene 3 puntos de Foco, en vez de eso se mueve dos pasos de 5’ antes de hacer un ataque completo con Impacto Devastador, dando lugar a dos ataques con Baila Conmigo.

**Movimiento:** Si es necesario, se mueve usando Acrobacias para evitar ataques de oportunidad, como acción parcial usa Acrobacias para reducir la CA del objetivo. A veces se oculta para atacar con Sigilo.

**Rápida:** Solo la usa para cambiar de arma

**Lilitú (Nivel 12)**

**

Rápida: Telepata

Media: Demonio

Lenta: Verdadero Mago

FBI: Secretos Arcanos

Iniciativa: +3

Velocidad: 65’ (Vuela)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Ajeno]

CD de Maniobras de Combate: 19

Inmune: Enajenadores, afectado, nauseado

HP: 156

CA: 32 (Ver Antes de que lo hagas)

Inmune Afectado

Fort: +10, Ref: +13, Vol: +21

Atención 22

Curación Rápida 4

[Visión en la Oscuridad]

Vision Fantasmal 45’, ver Sentido Mental

[Reducción de Daño] 4

Resistencia al Daño Fisico: 6

Resistencia a la Electricidad: 6

Ataque: Garra +20/+15/+15 (1d6+14) [Cuerpo a Cuerpo] (Alcance: 15’)

Características: Fue 10, Con 16, Des 18, Int 14, Sab 10, Car 26

Habilidades: Vigor +12, Atletismo +12, Diplomacia +23, Engañar +20, Acrobacias +15

Defensas: Engañar 24, Diplomacia 22, Intimidar 30, Percepción 30

Dotes: Sustntado por Voluntad, Abrir Ligadura Menor, Vas a Flaquear, Vas a Caer, Hechizar, El Sol se Oscurece

Arma: Daga Negra (Arcano, Brutal 3)

Objetos: Lámpara del Fuego Fatuo, Fragmento Siniestro, Bendición Oscura (+2 cA Desvio, Impulsora)

Arma natural: Garras (Brutal 2, Devastador)

KOM: +8 (Car), KDM: +4 (Con), BAB: +12

Aptitudes Activas

**Estándar**

Sombras HambrientasSLA: Como Acción Estándar, puedes crear una emanación de 15’ desde una casilla en rango [Medio], haciendo daño igual a tu KOM (8, 17 con la Daga) 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 24, 25 con Fuerza Goética) dos [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 20’ 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.

Zarzillos Oscuros: Como Acción Estándar, puedes usar *Muro de Espinas*, como el conjuro.

**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 accion 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.

Intrusion MentalSU: 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].

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 todavia.

**Aptitudes Pasivas**

Una Mente: Puedes lanzar *Mundo Mental*, como el conjuro, a voluntad.

Antes de que lo Hagas: Puedes prever las acciones del oponente, cinco 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 OjosSU: Si un aliado en rango [Medio] tiene línea de visión con algo tu también la tienes.

Sentido MentalSU: Ganas [Vision Fantasma] a 45’ y las criaturas en ese rango quedan [Reveladas] para ti.

Vas a Flaquear/Caer: Cuendo un efecto, incluido [Curación Rápida], intente curar a un oponente en tu rango [Cercano] la curación es reducida en una cantidad igual a 12, hasta un limite igual a 1. Este efecto se puede apilar cinco veces o con dos Vas a Caer.

Percepción TelepáticaSU: Oyes conversaciones Telepaticas ajenas si cualquiera de sus participantes esta en rango [Cercano].

**Otras**

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, despues 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 20 de daño, 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], despues de no realziar 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 giaul 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].

EsplendorSU: 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 despues de que abandones en área. Como Acción Rápida, puedes descargar el Sello para hacer 20 de daño (29 con la Daga) 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 aapriencia a voluntad, siendo necesario una tirada de Percecpción (CD 24) 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 Magestad en un aliado. Solo puedes tener cuatro 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].

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 Sortílega.

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 (No incluido en la ficha).

Tácticas:La lilitu muy rara vez lucha sola, contando con lacayos seducidos a los que bendice con sus poderes y se conecta telepaticamente. 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. Siempre se echa Ver lo Invisible.

**Estándar:** Al principio del combate usa Hechizar y luego Oscuridad para beneficiar a sus aliados, deja el hechizado para el final y usa su magia al final.

**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, luego abusa de Intrusion mental.

**Mariscal de Karrnath (Nivel 5)**



*Los Mariscales de Karrnath son zombies o esqueletos de Karrnath hechos para dirigir unidades de no-muertos. Las tropas no-muertas de Karrnath obedecerán a un Mariscal sin dudar, aunque este último no esté en posición de imponerse.*

Rápida: Comandante

Media: Campeón Esqueleto

Lenta: Nigromante

Iniciativa: +0

Velocidad: 50’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 16

Visión Fantasmal 45’

Inmune: Exhausto, Afectado

HP: 90

CA: 23

Reducción de Daño: 2

Fort: +10, Ref: +3, Vol: +7

Atención 17

Ataque: Espadón (Cuerpo a cuerpo) +9/+4 (1d6+11), alcance 15’

Ignora Reduccion y Resistencia 3

Ver Rugido de Valor y Hacer Sonar los Huesos

Ataque: Arco Largo (A Distancia) +9/+4 (1d6+9), alcance 150’

Caracteristicas: Fue 18 Des 10 Con 20 Int 12 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+9, Vigor+10, Historia+6, Intimidar+5, Percepción+7

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 16, Intimidar 15, Percepción 15

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), Sustentado por Voluntad, Rey Esqueleto

Equipo: Arsenal Olvidado, Piedra de Furia (+2 Fue), Armadura Negra (Vigilante,+3 CA), Corazon Arcano (Natural, C.C, Arcana, Brutal 3)

KOM: +4 (Fue), KDM: +5 (Con), BAB: +5

Aptitudes Activas

**Estándar**

Matar al Herido EX: Como Accón Estándar, creas una emanación de 15 de radio centrada en ti, que afecta a tres aliados en el area. Inmediatamente los afectados pueden realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Una criatura puede ser afectada por esta Aptitud una vez por [Asalto ].

**Movimiento**

Causar Miedo: Como Acción de Movimiento, puedes hacer que un oponente en rango [Cercano] quede [Estremecido] por dos [Asaltos]. Un TS con éxito (CD 14) evita este efecto. Es un efecto [Enajenador] y de [Miedo].

**Rápida**

Rey Esqueleto: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes inspirar a tus aliados. Durante dos [Asaltos], todos los aliados en rango [Cercano] (35’) se curan un HP por nivel en cada ataque con éxito (Tu te curas 10 por Vigor).

Hacer Sonar los HuesosSU: 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] (Magnum, ignoras 3 de Resistencia) igual a tu KOM (4 Espadón, 6 arco , 9 Corazón Arcano) por un a todos los ataques por un [Asalto].

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].

**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].

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

Menor: Sabes si hay oponentes en tu rango [Cuerpo a Cuerpo] pero no conoces su localización.

Rugido de Valor EX: Cuando atacas a un enemigo con éxito, añades la mitad de tu nivel al daño como daño de [Precisión]. Tus aliados que ataquen al mismo enemigo hasta el inicio de tu próximo turno ganan ese mismo daño en sus ataques, pero sin el descriptor de [Precisión].

Matar al Herido EX: Como Accón Estándar, creas una emanación de 15 de radio centrada en ti, que afecta a 3 aliados. Inmediatamente los afectados pueden realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Una criatura puede ser afectada por esta Aptitud una vez por [Asalto ].

Hablar con los Muertos: Una vez por [Escena] otorgas un simil de vida e intelecto a un cadáver por media hora, permitiéndole conrestarte diferentes preguntas que le plantees. Puedes preguntar una pregunta por cada dos niveles que poseas (Mínimo 1). Las preguntas sin hacer se pierden al final de la duración. El cadáver responderá a las preguntas lo mejor que pueda y sin mentir, pero limitado al conocimiento que tenia en vida, incluyendo el idioma. Además, solo puedes interrogar un cadáver razonablemente intacto (Al menos cabeza y garganta) y no puedes interrogar un cadáver que haya sido interrogado por esta aptitud hace menos de una semana. No puedes usar esta aptitud en cadáveres animados como [No-Muertos].

Aprendiz de las TinieblasSLA: Puedes elegir ahcer 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).

Impacto Desvatador: 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 3 puntos de golpe.

Tácticas: El Mariscal de Karrnath siempre va acompañado de una tropa de no-muertos menores.

**Estándar:** Por regla general usa Matar al herido, siendo uno de dichos aliados él mismo. Si queda solo procederá a ataques completos o desarmar. Cuando acumule foco, si no tiene aliados poderosos, usará Impacto Devastador con Ataque completo, siempre guardando Foco para asegurarse poder usar Hacer Sonar los Huesos.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Vigor aunque a veces usa Intimidar. Usa Causar Miedo siempre que puede.

**Rápida:** Primero usa Aura Paralizante.Luego usa Hacer Sonar los Huesos a menos que su tropa este herida, en cuyo caso usa Rey Esqueleto.

**Ogro (Nivel 3)**



*Los ogros son criaturas grandes, feas y codiciosas que viven del saqueo y la rapiña. Se unen a otros monstruos para aprovecharse de los débiles*

Rápida: Bruto absoluto

Media: Ancestros

Lenta: Destrucción

Iniciativa: +2

Velocidad: 45’

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 16

Visión en la Oscuridad

HP: 60

CA: 18 (17 sin el Tronco)

Reducción de Daño: 2

Fort: +9, Ref: +4, Vol: +3

Atención 15

Ataque: Machacar (Cuerpo a cuerpo) +9 (16), alcance 15’ (Crit 18-20)

Ataque: Arrojar Rocas (A Distancia) +9 (17), alcance 30’ (Crit 18-20)

*Aplastamiento, Implacable y Hendedura*

Caracteristicas: Fue 16 Des 12 Con 20 Int 10 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+6, Vigor+8, Intimidar+3, Percepción+5

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

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), En Armas, Aplastamiento

Equipo: Armadura Pesada (+2 CA, -1 Ref), Rocas (Brutal 3, a distancia), Tronco (Guardian, Parada, Reactivo)

KOM: +5 (Con), KDM: +3 (Fue), BAB: +3

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

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.

**Pasivas**

Aplastamiento: Por cada 3 ataques sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

**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.

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Inluyendo lugare de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas. Añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

Tácticas: El ogro es tremendamente simple.

**Estándar:** Cargas, derribos y desarmes.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Vigor.

**Rápida:** Solo para cambiar de arma, realizar paradas y hendedura.

**Ogro Momificado (Nivel 5)**



*Los ogros momificados son peligrosas criaturas no-muertas que combinan la fuerza de un ogro con su capacidad de alimentarse del miedo*

Rápida: Bruto absoluto

Media: Ancestros

Lenta: Destrucción

FBI: Momia

Iniciativa: +3

Velocidad: 55’

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Mo-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 18

Visión en la Oscuridad

Inmune: Exhausto

HP: 96

CA: 20 (19 sin el Tronco)

Reducción de Daño: 2

Resistencia al daño físico: 2

Fort: +9, Ref: +6, Vol: +4

Atención 17

Ataque: Machacar (Cuerpo a cuerpo) +10 (13), alcance 20’ (Crit 18-20)

Ataque: Arrojar Rocas (A Distancia) +10 (15), alcance 35’ (Crit 18-20)

*Horror Creciente, Implacable, Torbellino y Hendedura*

Caracteristicas: Fue 18 Des 12 Con 18 Int 10 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+9, Vigor+9, Intimidar+9, Percepción+7

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

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), En Armas, Aplastamiento

Equipo: Armadura Pesada (+2 CA, -1 Ref), Rocas (Brutal 3, a distancia), Tronco (Guardian, Parada, Reactivo)

KOM: +5 (Con), KDM: +3 (Fue), BAB: +3

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

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.

**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].

Aplastamiento: Por cada 3 ataques sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

**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.

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].

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Inluyendo lugare de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas. Añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

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

Horror Creciente: Te alimentas del miedo, cada vez que un oponente en rango [Cercano] falle un TS contra [Miedo] recuperas un punto de vida por nivel. El primer oponente que golpees cada [Asalto] debe hacer un TS de Voluntad (CD 16) o quedar [Estremecido] por un [Asalto].

Embalsamado EX: Te alimentas del coraje al igual que el miedo. Cuando una criatura en rango [Cercano] ignora un efecto de [Miedo] por [Inmunidad] te curas un punto de vida por cada dos niveles que poseas. Ganas [Resistencia Menor] al daño físico.

Tácticas: El momia no tiene una mentalidad mucho mas compleja que en vida.

**Estándar:** Cargas, derribos y desarmes, siempre Torbellino.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Vigor.

**Rápida:** Solo para cambiar de arma, realizar paradas y hendedura si no ha podido usar Torbellino.

**Ogro Bárbaro (Nivel 7)**



*Los ogros barbaros son parangones de los valore ogros, siendo una inspiración para sus lacayos menos duros.*

Rápida: Bruto absoluto

Media: Ancestros

Lenta: Destrucción

Iniciativa: +5

Velocidad: 55’

Tamaño: [Grande]

Tipo:[Gigante]

CD de Maniobras de Combate: 20

Visión en la Oscuridad

HP: 136

CA: 25 (24 sin el Tronco)

Reducción de Daño: 3

Curación Rápida 2

Ver Presencia Disruptiva

Fort: +12, Ref: +8, Vol: +5

Atención 19

Ataque: Machacar (Cuerpo a cuerpo) +15/+10 (20), alcance 20’ (Crit 18-20)

Ataque: Arrojar Rocas (A Distancia) +15/+10 (22), alcance 40’ (Crit 18-20)

*Aplastamiento, Implacable, Torbellino y Hendedura*

Caracteristicas: Fue 20 Des 14 Con 22 Int 10 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+12, Vigor+15, Intimidar+12, Percepción+9

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

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), En Armas, Aplastamiento, Músculos Siniestros

Equipo: Pieles Misticas (+2 CA, Grito de Guerra), Rocas (Brutal 3, a distancia), Tronco (Guardian, Parada, Reactivo) Ankh Negra, Piedra de Furia, Estela Rota

KOM: +6 (Con), KDM: +5 (Fue), BAB: +7

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

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.

Grito de Guerra: Una vez por [Encuentro], como Acción Rápida, puedes hacer que tu Armadura, Escudo o Arma emita un chirrido aterrador, haciendo que todos los oponentes en rango [Cercano] queden [Aterrados] por un [Asalto] si no pasan un TS de Voluntad (CD 18).

**Pasivas**

Aplastamiento: Por cada 3 ataques sobre un enemigo este sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Ataque, hasta un límite de -4. Expira al final del [Encuentro].

**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.

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].

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Inluyendo lugare de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas. Añades la mitad de tu nivel, mínimo 1, a tus tiradas de iniciativa.

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

**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.

Presencia DisruptivaEX: Eres la encarnación de la entropía, las criaturas que hagan esfuerzos mentales cerca de ti sufren las conscuencias. 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 (6).

PrestezaEX: 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.

Tácticas: El ogro es tremendamente simple.

**Estándar:** Cargas, derribos y desarmes, siempre Torbellino.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Intimidar, ya que tiene tiradas de Vigor gratuitas.

**Rápida:** Realizar paradas y hendedura con su segundo ataque si da. Usa Grito de Guerra si cuando tenga a varios enemigos cerca (o a su enemigo, si solo hay uno).

**Marioneta (Nivel 2)**



*Títeres dotados de consciencia, expertas en misiones de asesinato.*

Rápida: Asesino

Media: Constructo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +6

Velocidad: 45’ (Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Constructo]

CD de Maniobras de Combate: 16

Visión en la Oscuridad

Inmune: Afectado, Exhausto

HP: 42

CA: 18

Reducción de Daño: 2

Fort: +7, Ref: +6, Vol: +5

+2 contra maniobras de combate

Atención 14

Ataque: Gran Aguja (Cuerpo a cuerpo) +7 (1d6+7), alcance 5’

Traspasa 2 de Reduccion de daño o Resistencia

Ataque: Lanzador de Agujas (A Distancia) +7 (1d6+1d4+7), alcance 30’ (Crit Red HP 4)

Ver Furtivo (+1d6)

Características: Fue 12 Des 20 Con 18 Int 10 Sab 14 Carisma 8

Habilidades: Acrobacias+7, Atletismo+3, Sigilo+7, Vigor+6, Percepción+4

Defensas: Engañar 14, Diplomacia 12, Intimidar 11, Percepción 11

Dotes: Sustentado por Voluntad, Forjado

Equipo: Revestimiento Metálico (+2 CA), Broche de Hidrargirio (+2 Des), Gran Aguja (Cuerpo a cuerpo, Reactivo, Brutal, Magnum), Lanzador de Agujas (Natural, a distancia, Brutal, Bocajarro, Traumante)

KOM: +5 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +2

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

**Pasivas**

Aguante MecánicoEX: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Sin TiempoEX: No envejece.

Construccion Mejorada: Ganas un +1 al daño y aumentas en 5’ tu Velocidad de Movimiento. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Ataque FurtivoEX: Sabes que una lucha justa es un fracaso enplanificación. 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].

Hilos InvisiblesEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional al estar suspendida unos centímetros por encima del sulo. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

Tácticas: La marioneta usa su paso adicional de 5’, sus acrobacias y su alta velocidad para maniobrar a su antojo.

**Estándar:** Ataca a distancia si puede, si sus enemigos se acercan usa su aguja para desarmar o derribar. Si solo tiene un oponente intenta apresarlo.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Acrobacias para dejar desprevenidos a sus oponentes y Vigor si la primera no es necesaria.

**Rápida:** Apenas la usa.

**Marioneta Mayor (Nivel 5)**



*Más hábiles y eficientes que sus primas menores, sus agujas absorben el calor a alta velocidad, congelando lo que tocan.*

Rápida: Asesino

Media: Constructo

Lenta: Templado de Batalla

Iniciativa: +7

Velocidad: 60’ (Ignora terreno difícil)

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[Constructo]

CD de Maniobras de Combate: 17

Visión en la Oscuridad

Inmune: Afectado, Exhausto

HP: 96

CA: 23

Reducción de Daño: 3

Fort: +11, Ref: +7, Vol: +7

+2 contra maniobras de combate

Atención 17

Curación Rápida 6

Ataque: Gran Aguja (Cuerpo a cuerpo) +10 (1d6+8+8 Frío), alcance 10’ (Crit 18-20)

Traspasa 3 de Reducción de daño o Resistencia

Ataque: Lanzador de Agujas (A Distancia) +10 (1d6+1d4+8+8 Frío), alcance 30’ (Crit 18-20, Red HP 10)

Ver Furtivo (+2d6)

Características: Fue 12 Des 20 Con 22 Int 10 Sab 14 Carisma 8

Habilidades: Acrobacias+10, Atletismo+6, Sigilo+10, Vigor+11, Percepción+7

Defensas: Engañar 17, Diplomacia 15, Intimidar 14, Percepción 14

Dotes: Sustentado por Voluntad, Forjado, Casado con el Hierro

Equipo: Revestimiento Metálico (+2 CA), Broche de Hidrargirio (+2 Des), Gran Aguja (Cuerpo a cuerpo, Reactivo, Brutal, Magnum), Lanzador de Agujas (Natural, a distancia, Brutal, Bocajarro, Traumante), Ankh Negra (+2 Con), Lingote de Fuego Helado

KOM: +5 (Des), KDM: +4 (Con), BAB: +2

Aptitudes Activas

**Estándar**

**Movimiento**

**Rápida**

**Pasivas**

Aguante MecánicoEX: Los Constructos reducen al duración de [Fatigado] a la mitad (Mínimo 1) y posee [Inmunidad] a [Exhausto].

Sin TiempoEX: No envejece.

Construccion Mejorada: Ganas un +1 al daño y aumentas en 5’ tu Velocidad de Movimiento. Ganas un +2 a los TS contra maniobras de combate.

Ataque FurtivoEX: Sabes que una lucha justa es un fracaso enplanificación. Cuando realizas un ataque con éxito sobre una criatura [Desprevenida], [Indefensa], [Confusa], [Atontada], [Enmarañada], [Exhausta], [Atudida], [Estremecida], [Aterrada], [Acobardada] o [En Pánico] haces 2d6 de daño adicional de [Precisión].

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].

Hilos InvisiblesEX: Moverte en una casilla de Terreno Difícil no te cuesta movimiento adicional al estar suspendida unos centímetros por encima del suelo. Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) a la iniciativa.

Maniobras EvasivasEX: 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.

Autoreparación: Ganas [Curación Rápida] igual a tu KDM.

Tácticas: La marioneta usa su paso adicional de 5’, sus acrobacias y su alta velocidad para maniobrar a su antojo.

**Estándar:** Ataca a distancia si puede, si sus enemigos se acercan usa su aguja para desarmar o derribar. Si solo tiene un oponente intenta apresarlo.

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Acrobacias para dejar desprevenidos a sus oponentes y Vigor si la primera no es necesaria.

**Rápida:** Apenas la usa.

**Zombie de Karrnath (Nivel 3)**



*Estos zombies son mas rapidos de lo común y mucho más inteligentes. Se usan de guardaespaldas a menudo dado su aptitud para defender a otros. Van equipados con un negro escudo de poder conmocionante.*

Rápida: Caballero

Media: Campeón Esqueleto

Lenta: Ancestros

Iniciativa: +1

Velocidad: 40’

Tamaño: [Mediano]

Tipo:[No-Muerto]

CD de Maniobras de Combate: 14

Visión Fantasmal 45’

Inmune: Exhausto, Afectado

HP: 56

CA: 21 (20 con el arco)

Reducción de Daño: 2

Fort: +8, Ref: +1, Vol: +6

Atención 15

Ataque: Espada y Escudo (Cuerpo a cuerpo) +6 (1d6+7), alcance 5’ (Critico 18-20, 6 Red HP)

Ver Cuchillas Mortales

Ataque: Arco Largo (A Distancia) +7 (1d6+7), alcance 130’ (Critico 18-20, 6 Red HP)

Caracteristicas: Fue 16 Des 10 Con 18 Int 12 Sab 14 Carisma 10

Habilidades: Atletismo+6, Vigor+7, Historia+4, Ingenieria +4, Percepción+5

Defensas: Engañar 15, Diplomacia 14, Intimidar 13, Percepción 13

Dotes: Casado con el Hierro (18-20), Sustentado por Voluntad, Esto es un Cuchillo

Equipo: Armadura Ligera (+1 CA), Espadas y Escudo (C.C, brutal 2, Guardiana), Arco Largo (A distancia, Brutal 2, Distante), Escudo Negro (Energico, +1 CA)

KOM: +3 (Fue), KDM: +4 (Con), BAB: +3

Aptitudes Activas

**Estándar**

Enérgico: Una vez por [Encuentro] como Acción Estándar puedes activar la magia del Escudo Negro, infliges [Reducción de HP] igual a tu Nivel+KOM (6) a todos los oponentes en rango [Cuerpo a Cuerpo] y si no pasan un TS de Fortaleza (CD 16) los deja [Tumbados].

**Movimiento**

**Rápida**

**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].

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

Cuchillas MortalessEX: 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 (+6). No se apila consigo mismo y no se aplica a ataques normales con Ataque Poderoso, Punteria Mortal e Impacto Preciso.

Desafio ValienteEX: 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.

Esto es un cuchillo: Cuando realizas un Golpe Crítico contra un oponente,este sufre [Reducción de HP] igual a dos veces tu nivel (6).

Impacto Desvatador: 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 3 puntos de golpe.

LinajeEX: Cualquier efecto que te curaría pero no te tiene a ti o a tus Objetos (Inluyendo lugares de poder) como origen curan 1 punto de vida extra por nivel que poseas (3). Adicionalmente, escoge una de estas dos opciones, de forma permanente:

Liderar la Carga: Al Cargar ignoras el penalizador a la CA.

Tácticas: El zombie de karrnath lucha en formaciones pero a veces son usados como guardaespaldas, papel en el que destacan (Desafio Valiente).

**Estándar:** Carga siempre que puede en el primer turno (No tiene penalizador a la CA y además suma Cuchillas Mortales), en el segundo turno activa su escudo a menos que vea próxima una ocasión mejor para ello, luego usa desarmar y derribar hasta que tiene suficiente Foco para Impacto Devastador

**Movimiento:** Como acción parcial suele usar Vigor.

**Rápida:** Solo la usa para cambiar de arma e identificar constructos.