

ARDEAR

Creacion de personajes



Índice

Capítulo 1: Bienvenido a Arderar	3	Sacerdote	24
Introducción.....	3	Equipo inicial del Sacerdote	26
Sistema.....	3	Rasgos Personales	26
Valores y modificadores	3	Personalidad.....	26
Los atributos	3	Edad.....	27
Valores de los atributos	3	Trasfondo	27
Capítulo 2: Creando el personaje	4	Capítulo 3: Habilidades y talentos	28
Que es un Personaje	4	Habilidades.....	28
De que esta hecho tu personaje	4	Descripción de Habilidades	29
Creación del personaje	4	Competencias.....	31
Ficha de personaje	4	Talentos.....	32
Generando atributos.....	4	Capítulo 4: Equipo	34
Razas de Arderar.....	5	Armamento	34
Elfos.....	5	Armas cuerpo a cuerpo	34
Enanos.....	6	Armas arrojadizas:.....	35
Humanos.....	6	Armas a distancia y mágicas	35
Lemens.....	6	Armaduras y escudos	36
Minronenses	7	Armaduras.....	36
Nogbars.....	7	Escudos.....	36
Mestizos.....	8	Capítulo 5: Conjuros	37
Clases de Arderar.....	8	Capítulo 5: Anexo	42
Introducción a las Clases.....	9	La hoja	42
Bárbaro	9	Compañeros del explorador.....	44
Equipo inicial del Bárbaro	11		
Caballero	11		
Equipo inicial del Caballero.....	13		
Druida	13		
Equipo inicial del Druida	15		
Explorador.....	16		
Equipo inicial del Explorador	17		
Guerrero	17		
Equipo inicial del Guerrero	19		
Mago	19		
Equipo inicial del Mago	22		
Pícaro	22		
Equipo inicial del Pícaro	24		

Todo el contenido de este libro, incluyendo, pero no limitado a creaciones, reglas, historia y todo lo relacionado, es propiedad intelectual de © Javier Argañaraz. Cualquier reproducción, distribución o uso no autorizado de este material está estrictamente prohibido y será penalizado conforme a la ley. Por favor, respete los derechos de autor y obtenga la aprobación correspondiente antes de utilizar cualquier parte de este libro

Capítulo 1: Bienvenido a Arderar

Introducción

Mientras tomaba el libro, una leve sonrisa se dibujó en sus labios, la aventura recién comenzaba

¡Bienvenidos a Arderar! Un universo de fantasía donde la aventura, el misterio y la épica se entrelazan en cada rincón del mundo. Este juego de rol ha sido creado para dar vida a historias inolvidables, donde cada jugador puede forjar su leyenda. Sumérgete en sus páginas y deja que la aventura comience.



Este apéndice del libro del jugador te ayudara a crear tu personaje de personaje primer nivel de manera rápida. Para que puedas iniciar tus aventuras.

Sistema

Licarius lanzó su espada al aire y esta reflejó la luz mortecina de la antorcha. Segundos después, sus manos sostenían dos espadas gemelas: una hecha de acero y la otra de sombras.

Arderar cuenta con un sistema de juego que combina la suma de atributos y habilidades con una tirada de un dado de 10 caras (**d10**) para determinar el éxito o fracaso de las acciones de los personajes. A lo largo de este libro se explicará detalladamente cada uno de los elementos que componen el sistema de Arderar.

Valores y modificadores

Los valores son números fijos que representan aspectos esenciales como atributos, moral, precisión o defensa. Pueden cambiar de forma permanente con el tiempo, como al subir de nivel o recibir bendiciones.

Los modificadores son ajustes temporales que alteran esos valores según el contexto, como heridas, objetos mágicos, talentos o ventajas en combate.

Los atributos

En Arderar, todos los personajes —jugadores y no jugadores— están definidos por siete atributos base, que representan sus capacidades fundamentales. Estos atributos varían entre -5 y 15, y afectan tanto a la interpretación como a las mecánicas del juego.

Fuerza (Fue): Representa la potencia física. Influye en el daño cuerpo a cuerpo, la capacidad de carga, la resistencia física y la superación de efectos como la parálisis o la inmovilización.

Agilidad (Agi): Mide la destreza y rapidez física. Afecta la precisión, la defensa, la esquiva, la velocidad de reacción y acciones como el sigilo, la puntería y la acrobacia.

Constitución (Con): Determina la resistencia física, los puntos de vida y la capacidad para resistir venenos, enfermedades y otras condiciones debilitantes.

Inteligencia (Int): Refleja la capacidad mental y el conocimiento. Es clave para resolver acertijos, lanzar hechizos, entender lenguas y ejecutar ataques mágicos o psíquicos con precisión.

Conicción (Cov): Mide la fuerza de voluntad, la integridad y la resistencia mental. Ayuda a resistir manipulación y a influir en otros a través de la firmeza y determinación.

Carisma (Car): Evalúa la presencia e influencia social. Afecta la persuasión, el liderazgo, la intimidación y la capacidad para desenvolverse en situaciones sociales.

Bravura (Bra): Representa el coraje, la determinación y el impulso para actuar ante el peligro o lo desconocido. Es vital en momentos críticos y decisiones difíciles.

Valores de los atributos

En Arderar, los atributos son la base del personaje y se combinan para formar Modificadores de Atributo, esenciales para resolver acciones como ataques, habilidades o pruebas.

Tabla 1 - 1 Modificador de atributo		
Base Atributo	Mod	
-4 / -3	-2	
-2 / -1	-1	
0 - 1	0	
2 - 3	+ 1	
4 - 5	+ 2	
6 - 7	+ 3	
8 - 9	+ 4	
10 - 11	+ 5	

¿Cómo se calcula?

Los modificadores de atributo se generan combinando dos atributos base relevantes a la acción (*por ejemplo, Fuerza + Constitución para pruebas de Atletismo*). Esta suma se llama Atributo Base.

Luego, se consulta la Tabla 1-1 para convertir ese valor en un **Modificador de atributo**, que es el número final que se aplica a la tirada o cálculo.

Ejemplo: Atletismo

Un mago con Fuerza -1 y Constitución +3 quiere realizar una prueba de Atletismo.

- *Atributo Base = -1 (FUE) + 3 (CON) = 2*
- *Según la Tabla 1-1, un valor base de 2 otorga un modificador de +1.*

Capítulo 2: Creando el personaje

Que es un Personaje

Tu personaje es el reflejo de tu imaginación y coraje, avanzando en un mundo lleno de desafíos propuestos por el Director de Juego. Al superar estos obstáculos, gana experiencia y se fortalece. Al alcanzar un nuevo nivel, obtiene nuevas habilidades, atributos y mejoras, volviéndose más poderoso y sabio.

De que esta hecho tu personaje

A continuación, explicaremos todo lo necesario que debes saber para crear tu personaje y completar su ficha.

Datos del Personaje: Los datos del personaje incluyen su nombre, nivel y clase actual, la cantidad de experiencia que ha acumulado y sus características físicas como altura, peso, color de cabello y ojos, género, entre otros. Estos datos son importantes para la creación y desarrollo de la historia del personaje en el juego.

Nivel de clase: Conforme el personaje va obteniendo experiencia y subiendo de nivel, su clase también evoluciona, otorgándole habilidades y poderes únicos relacionados con ella.

Habilidades de clase: Se obtienen al subir de nivel en una clase y definen habilidades únicas del personaje.

Precisión y Desviación: La precisión determina si un ataque acierta; la desviación, si logra evitar ataques. Ambas escalan con el nivel y la clase.

Poder y Poder de atributo: El poder de un personaje define no solo la fuerza y precisión de sus habilidades, sino también la manera en que puede resistir o librarse de los ataques y efectos enemigos. Según la naturaleza del desafío, se emplea el atributo de poder adecuado para intentar contrarrestar esas amenazas.

Características: Arderar posee siete *características base* y son *Fuerza, Constitución, Agilidad, Convicción, Inteligencia, Carisma y Bravura*.

Resistencia y Heridas: La resistencia representa el daño que un personaje puede recibir antes de empezar a sufrir heridas reales. Se calcula con dados según la clase y modificadores. Las *heridas* son la salud verdadera: al llegar a 0, el personaje muere.

Reacción: Define la velocidad de respuesta en combate. Se calcula con Carisma + Agilidad y modificadores.

Movimiento: Indica cuántos metros se mueve un personaje por turno. Se basa en la raza y modificadores, pero no puede superar el doble del valor base.

Habilidades: Son las formas en que el personaje interactúa con el mundo (detalladas en su propio apartado).

Competencias: Son conocimientos o habilidades específicas, como el uso de armas, herramientas o idiomas.

Equipo: Todo lo que el personaje lleva consigo.

Idiomas: Se obtienen por clase, raza y trasfondo. Si el personaje tiene al menos 2 en Inteligencia, obtiene un idioma adicional.

Creación del personaje

Crear tu personaje es el primer paso hacia la aventura.

Comienza distribuyendo tus puntos de atributo, luego elige una raza (*elfo, enano, humano, Minronense, Nogbar, Lemen o mestizo*) y una clase (*caballero, bárbaro, guerrero, mago, druida, explorador, sacerdote o pícaro*).

Aplica los modificadores raciales y anota las habilidades y valores base que te otorga tu clase.

Después, elige tus habilidades, equipo, talentos y conjuros.

Cada elección define tu papel en el mundo de Arderar y marca el inicio de tu leyenda.

Creación de personaje por pasos

A continuación, te brindaremos una simple guía de pasos que puedes utilizar para armar un personaje.

1. Genera atributos
2. Escoge tu raza y aplica los modificadores
3. Escoge tu clase
4. Asigna valores de precisión, desviación, competencia de habilidades, poder de atributo, heridas y habilidades Especiales según tu/s clases/s escogidas.
5. Escoge tus rasgos personales
6. Elije tu Talento de nivel inicial
7. Escoge tu equipo y dinero inicial
8. Calcula todos los valores finales de tu personaje.

Ficha de personaje

Todos los personajes creados por los jugadores deben quedar registrados en una ficha de personaje. Esta se encuentra al final de este libro, junto con una explicación de los distintos valores y casilleros que la componen.

Generando atributos

Para crear los atributos de tu personaje, hay un procedimiento que se detalla a continuación.

Costos de atributo: Para crear tu personaje, es necesario utilizar un sistema de puntos que te otorgará **14** puntos para distribuir en tus atributos.

Al principio, todos los atributos comienzan con un valor de **0**. Cada punto que inviertas en un atributo tendrá un costo diferente, y esto se detalla en la tabla **1-4**. Es

Tabla 1 - 4 Costo de atributo

Valor	Costo	C. Total
1	1	1
2	1	2
3	3	5
4	4	9

importante tener en cuenta que, a medida que inviertas más

puntos en un atributo, el costo para subirlo será cada vez mayor.

Una vez que hayas distribuido tus puntos, es hora de aplicar los valores raciales que correspondan a tu raza. Ten en cuenta que el valor máximo que puedes asignar a un atributo durante la creación de personaje es de 4 + los modificadores raciales.

Por ejemplo, si deseas crear un Caballero enano llamado Kolsen que sea fuerte e inteligente, podrías invertir 5 puntos en inteligencia para obtener un valor de 3, y otros 9 puntos en fuerza para obtener un valor de 4. Recuerda que tus otros atributos quedarán en 0, ya que has utilizado la totalidad de tus 14 puntos.

guiados por su deseo de realizar sueños, explorar lo desconocido y proteger la armonía de su pueblo.

Nombres de varón: Aramil, Elbeth, Mados, Aranis, Iraen.

Nombres de mujer: Ilandra, Valadhiel, Eleris, Lurielg.

Reglas de juego: Un elfo posee las siguientes reglas

- +1 a su agilidad (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo).
- +1 a su convicción inicial.
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 9 metros.
- **Sueño reparador:** Los elfos suman +1 a la resistencia recuperada por hora por descansar siempre y cuando puedan dormir.
- +1 prueba de poder contra efectos que estén relacionados con dormir o los sueños.
- Puede ver en la *penumbra* hasta 60 metros.
- +1 a la habilidad Historia y heráldica.
- +1 a crear al utilizar madera como material principal.
- **Leer sueños:** Los elfos pueden introducirse en las mentes de quien sueña para ver que están soñados siempre y cuando el receptor se los permita voluntariamente.
- **Competencias:** Idioma (Elfico), Arco largo, arco corto, arco elfico, cota de mallas elfica (debes poseer al menos dos competencias en armaduras para poder beneficiarte de la competencia en armadura elfica)

Razas de Arderar

Elfos

Altivos, hermosos y profundamente conectados con la magia y los sueños, los elfos son una de las razas más antiguas y enigmáticas del mundo de Arderar. Viven en ciudades oníricas y poseen una cultura centrada en el arte, la contemplación y la espiritualidad.

De aspecto etéreo, su piel brillante y rostros delicados los hacen imponentes y encantadores. Su sociedad gira en torno a la belleza, la libertad y la devoción a Farathiel, su diosa creadora.

Aunque pueden parecer distantes, los elfos forjan lazos profundos y duraderos. Muchos se convierten en aventureros



Enanos

Robustos, honorables y de voluntad férrea, los enanos son maestros de la fuerza y la piedra, conocidos por su valentía y su inquebrantable lealtad. Viven en salones excavados en las profundidades de las montañas, donde el trabajo duro, la tradición y el honor son los pilares de su sociedad.

De baja estatura, pero gran fortaleza, sus largas barbas simbolizan prestigio y experiencia. Devotos de Thorgabart, el dios que los forjó, valoran la disciplina, el deber y el legado de su pueblo.

Aunque rara vez abandonan sus reinos, cuando lo hacen, es por causas nobles: venganzas antiguas, búsquedas legendarias o el deseo de llevar el nombre de su clan a la gloria.

Nombres de varón: Volter, Guntar, Brotor, Korik, Baler,

Nombres de mujer: Agnir, Boloniel, Ingrid, Kotri, Korama, Sarda.

Apellidos enanos: Jarraroble, Ungart, Piedra afilada, etc.

Reglas de juego: Un enano posee las siguientes reglas

- +1 a su constitución (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo).
- +1 a su atributo de Bravura
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 8 metros
- +1 Tiradas de crear al utilizar metales o piedra como material principal.
- **Piel Gruesa:** Los enanos son resistentes por naturaleza gracias a esto obtienes una reducción de daño de +1
- **Fortachón:** Los enanos reducen en dos (con un mínimo de 0) el penalizador de movimiento por armadura, carga media y pesada.
- Puede ver en la oscuridad hasta 60 metros.
- **Competencias:** Idioma (Enano), Mazo enano, armaduras enanas (debes poseer al menos dos competencias en armaduras para poder beneficiarte de la competencia en enana).

Humanos

Versátiles, tenaces y profundamente diversos, los humanos destacan por su capacidad de adaptación y su impulso incansable. Aunque no son la raza más antigua de Arderar, su espíritu audaz los ha llevado a prosperar en todos los rincones del mundo.

Su aspecto varía enormemente, reflejo de su naturaleza inquieta y su presencia en múltiples climas y culturas. Sus sociedades son tan variadas como sus creencias: desde aldeas pacíficas hasta imperios forjados por el acero.

Guiados por ambiciones personales, ideales nobles o el simple deseo de descubrir, los humanos se lanzan a la aventura con una rapidez impulsada por su corta vida, dejando una marca indeleble allá donde vayan.

Nombres de varón: Velka, Resvan, Alin, Vasile, Adom, Abasi.

Nombres de mujer: Viorica, Aluna, Oana, Ilena, Amunet, istart.

Reglas de juego: Los humanos poseen las siguientes reglas

- +1 a un atributo a elección inicial
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 8 metros
- **Ansioso:** +1 a Reacción.
- **Improvisar:** 3 tiradas al día puedes cambiar el valor de una de tus habilidades en las cuales poseas competencias. Puedes cambiar los atributos físicos entre sí (Fue, Agi, Con) o los de personalidad (Car, Bra) o los de mente (Int, Cov).
- **Competencia adicional:** Obtienes dos competencias adicionales, podrás elegir lo que deseas exceptuando armas y armaduras raciales o armaduras con una mejora de defensa mayor a 2.

Lemens

Felinos de espíritu libre, los Lemens son una raza nómada y alegre, reconocidos por su valentía, su amor por la aventura y su profundo sentido de comunidad. De rasgos felinos variados —*garras, colmillos, ojos brillantes o pelaje suave*—, son tan diversos como el mundo que recorren.

Guiados por la diosa Hopthir, los Lemens valoran la familia, la amistad y el bien común. Ven cada encuentro como una oportunidad para formar nuevos lazos, y sus caravanas vibran con música, historias y danzas.

Viajan por Arderar como guardianes de las tradiciones y el espíritu del viaje. Su hogar no es un lugar fijo, sino las personas que lo conforman, y su lealtad es tan feroz como su corazón es generoso.

Reglas de juego: Un Lemen posee las siguientes reglas

- +1 a su Agilidad (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo).
- +1 Bravura como atributo inicial.
- Tamaño pequeño
- Un movimiento básico de 7 metros
- Expertos jugadores de escondidas (+1 sigilo).
- **Sentido nómada:** Un Lemen sabe siempre hacia donde está el norte siempre y cuando pueda ver el cielo.
- **Temerarios:** son inmunes al miedo.

- Competencias adicionales: idioma (Lemen), Daga Lemen.
- **Comunión familiar:** Una vez al día puedes concentrarte durante 1 minuto para saber el estado de tus aliados. Podrás designar como aliados a una cantidad de criaturas igual a tu poder +3. Tras concéntrate podrá saber lo siguiente de cada aliado dentro de un área de 100km. Sabrás si tus aliados están incapacitados o no (si están inconscientes, muertos, o no) A si como también sabrás si están tranquilos o no. Tu DA podrá requerir ciertas pruebas de habilidades para darte más información si lo cree necesario. Puedes cambiar tus aliados seleccionados 1 vez a la semana. Durante tu concentración no puedes realizar ningún tipo de acción si eres perturbado tu intento falla y lo pierdes.

Minronenses

Con cuerpos imponentes y cuernos como los de un carnero, los Minronenses son una raza antigua de nobles guerreros y eruditos. De más de dos metros de altura y piel en tonos tierra, su sola presencia impone respeto o temor. Se dice que descienden de minotauros dotados de inteligencia y carisma extraordinarios.

Organizados en casas nobles, su sociedad se rige por estrictos códigos de honor, donde el estudio del combate, la filosofía y lo divino es parte de la vida diaria. Incapaces de mentir, su franqueza brutal puede resultar chocante, pero también los vuelve figuras de confianza inquebrantable.

Veneran tanto a su héroe ancestral Demjar Deim Vorken como al dios de la muerte U-mathor, con quienes sostienen una visión estoica del fin y el deber. Impulsados por la gloria, el conocimiento o la lealtad a su patria, los Minronenses recorren el mundo como paladines, eruditos o líderes natos, dejando huella dondequiera que pisan.

Nombres de Varón: Adiel, Meser, Ronen, Talor, Kadosh, Yakar.

Nombres de Mujer: Adama, Carmit Liraz, Tova, Yazira.

Apellidos: Ascarel, Grisera, Larran, Raynes, Vugman.

Reglas de juego: Un Minronense posee las siguientes reglas

- +1 a su Fuerza (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- +1 a su Convicción.
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 9 metros
- +1 Religión.
- Visión en la penumbra 60m

- **Mente Laberíntica:** No te pierdes en los laberintos sea mágico o normales.

Nogbars

Pequeños, brillantes y llenos de alegría, los Nogbars son criaturas nacidas de las gemas y del buen humor. Con ojos y cabellos que destellan como esmeraldas o topacios, su sola presencia irradia color y simpatía. Aunque rara vez superan el metro treinta, su espíritu es inmenso.

Viven en comunidades vibrantes donde la risa y la creatividad son ley. Su sociedad se basa en la espontaneidad, el respeto mutuo y la convicción de que el humor puede ser un acto de bondad. Para los Nogbars, hacer reír no es una broma: es una misión divina encomendada por G-nnar, su dios creador.

Aunque no todos comprenden su carácter juguetón — particularmente razas más solemnes como los elfos—, pocos pueden negar que los Nogbars son amigos leales, corazones generosos y fuentes incansables de optimismo. Aventureros por naturaleza, su curiosidad los lleva a recorrer el mundo, buscando historias, sonrisas y la próxima gran carcajada.

Nombres de varón: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc,

Nombres de mujer: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin,

Apellido: Los Nogbars otorgan gran importancia a los apellidos, los cuales se forman combinando el nombre de la gema ancestral de la familia y otra característica que la identifica, como Piesderuby, Escudozafiro o Caballosesmeralda. No obstante, es considerado de mala suerte utilizar el nombre de una gema como nombre propio, por lo que los Nogbars nunca lo hacen.

Reglas de juego: Un Nogbars posee las siguientes reglas

- +1 a su Inteligencia (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- +1 a su carisma
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 6 metros
- +1 contra efectos de Quimerismo
- Puede ver en la oscuridad hasta 60 metros.
- +1 A las tiradas de crear en gemas y joyería.
- Competencias adicionales: idioma (Nogbar)
- **Habilidades mágicas:** Los Nogbars puede usar estos conjuros si posee un intelecto de 1. Tres veces al día. Juguete de humo, Transmutar color (solo al color de tu gema), Gema lumínica.
- **Olfato brillante:** Los Nogbars pueden sentir el aroma que desprenden las gemas. Según ellos las esmeraldas

huelen a pino, los rubí a frutilla, los zafiros igual que al océano y olores similares. Gracias a esto sumas un modificador de percepción e investigación de +1 cuando se trate de algún objeto que contengas o sean partes de gemas. Esta habilidad funciona en un radio de 3m.

Mestizos

Nacidos entre dos mundos, los mestizos son el reflejo de la unión entre un humano y otra raza no humana. Aunque su sangre les otorga una herencia única, también los condena, en muchos casos, al rechazo por parte de ambas culturas.

De apariencia variada pero siempre singular, llevan rasgos que delatan su linaje mixto: orejas puntiagudas, ojos felinos o piel inusualmente pigmentada. Sin una sociedad propia, muchos viven como forasteros, aprendiendo a sobrevivir por cuenta propia o buscando aceptación donde puedan hallarla.

Sin embargo, su versatilidad, capacidad de adaptación y perspectiva equilibrada los convierte en seres excepcionales. Ya sea como exploradores solitarios, mercenarios errantes o puentes entre culturas enfrentadas, los mestizos forjan su camino, decididos a encontrar un lugar al que puedan llamar hogar.

Todos los mestizos obtienen estos modificadores por su parte humana:

Su parte humana les otorga:

- 1 a su reacción
- 1 competencia adicional

Mestizo orco:

Reglas de juego Mestizo Orco:

- +1 a su Fuerza (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- Un movimiento básico de 8 metros
- Tamaño mediano
- Visión en la penumbra 30 metros.
- **Olfato de cobre:** Los Mestizos orcos tienen una particular sensibilidad para el olor de la sangre gracias a esto siempre que realicen una prueba de habilidad donde la sangre sea un elemento importante sumaran un +1 a las pruebas de investigación, supervivencia y sanar.

Mestizo elfo:

Reglas de juego mestizo Elfo:

- +1 a su Agilidad (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo).
- Tamaño mediano

- Un movimiento básico de 9 metros.
- Ganas la competencia con arco, arco largo, arco elfico

Mestizo enano:

Reglas de juego mestizo Enano:

- +1 a su Constitución (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 8 metros
- +1 Crear armaduras y armas
- Visión en la penumbra de hasta 30m
- Ganas la competencia con Mazo enano, hacha enana.

Mestizo Minronense:

Reglas de juego mestizo Minronense:

- +1 a su Fuerza (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 8 metros
- +1 Religión
- Visión en la penumbra de hasta 30m.

Mestizo Lemen:

Reglas de juego mestizo Lemen:

- +1 a su Agilidad (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo)
- Tamaño mediano
- Un movimiento básico de 7 metros
- +4 Pruebas de poder contra miedo y terror.

Mestizo Nogbar:

Reglas de juego mestizo Nogbars:

- +1 a su Inteligencia (Esto aumenta el atributo inicial y el límite total del atributo).
- Tamaño Mediano
- Un movimiento básico de 7 metros.
- Visión en la penumbra de hasta 30m.
- +1 A las tiradas basadas en gemas y joyería.

Clases de Arderar

Korik rezó a Torgabhar para que bendijera a su amigo. Sabía que, en tiempos difíciles, contar con un caballero era una gran ayuda, pero tener un caballero bendecido con la dureza del yunque sagrado del Padre de los Enanos era aún mejor.

En el mundo de Arderar, una clase de personaje es mucho más que un simple título o un conjunto de habilidades. Es la esencia misma de la identidad de un héroe, la fuerza que lo impulsa a través de los desafíos más oscuros y peligrosos que se le

presenten. Es un llamado a la aventura, una promesa de grandeza y una oportunidad para forjar un destino legendario. En resumen, una clase de personaje en Arderar es la piedra angular sobre la que se construyen las más épicas y emocionantes historias de héroes y leyendas.

Introducción a las Clases

A continuación, te brindaremos resúmenes de cada clase y sus nodales para que tengas una idea rápida de cada una.

Bárbaro: El bárbaro es un luchador de una fuerza impresionante, capaz de derribar a sus enemigos con facilidad. Su ferocidad en el campo de batalla es legendaria, pues posee un frenesí que lo vuelve prácticamente imparable.

Caballero: El caballero es un combatiente honorable y recto, guiado por un estricto código de nobleza y justicia. Busca enfrentarse en duelos contra adversarios dignos.

Druida: Los druidas son seres místicos y poderosos que manipulan los elementos de la naturaleza y tienen una conexión profunda con ella. Además, son conocidos por su sabiduría y habilidad para guiar a otros en momentos de incertidumbre.

Explorador: Los exploradores son aventureros apasionados que anhelan descubrir nuevos lugares, culturas y experiencias

Guerrero: Los guerreros son luchadores experimentados y versátiles que confían en sus armas y armaduras para resolver los conflictos.

Mago: Los magos son seres enigmáticos que utilizan el poder del velo mágico para tejer poderosos conjuros.

Pícaro: Los pícaros son seres que saben dirigir las cosas a su favor.

Sacerdote: Los sacerdotes son la representación de la voluntad de las deidades en el plano material.

Bárbaro

Los tragos sonrieron al rodear al guerrero, convencidos de que tres contra uno era una lucha justa. Para Brottor, un bárbaro de la tribu Hirsche, también lo era.

Los bárbaros son la personificación misma de la guerra, donde cada batalla es una oportunidad para demostrar su valor y poderío. Han sido forjados por la fuerza bruta de la naturaleza y sus cuerpos han sido moldeados por la lucha constante. Para muchos, son seres salvajes e incivilizados, pero en realidad son una estirpe formidable de guerreros que no se detendrán ante nada para defender lo que es suyo y hacer frente a cualquier enemigo con una ferocidad y valentía sin igual.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dado de Resistencia: D10

Heridas Adicionales: 4

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 2 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 0 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 1 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Salvación de Atributo:

Bueno: Fuerza y Bravura.

Malo: Agilidad, Constitución, Inteligencia, Carisma y Convicción.

Competencias[Equipo]:

Armas cuerpo a cuerpo: Cimitarra, Daga, Espada Corta, Espada Larga, Flagelo, Garrote, Guadaña, Hacha de Guerra, hacha de mano, hoz, Kukri, Lanza, Lanza Corta, Lucero del Alba, Mandoble, Mangual, Maul, Mazo, Mazo Ligero, Tridente.

Armas a distancia: Arco Corto, Arco Largo, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda y Jabalina.

Armaduras: Ropas Reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos y Armadura de Escamas.

Escudos: Broquel, Escudo redondo.

Tabla 2 - 1 Bárbaro

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidad de clase
1	1	1	0	Frenesí de batalla / Tótem
2	1	1	1	Sentir la sed de sangre
3	2	2	1	Defensa natural
4	3	2	1	Cuerno de Guerra / RD
5	4	3	2	Tótem Ancestral

Habilidades de clase del bárbaro

Frenesí de Batalla

La habilidad del Frenesí de Batalla es la manifestación de la furia que corre por las venas del bárbaro.

Al alcanzar el nivel uno, el bárbaro puede iniciar el frenesí un número de veces igual a uno (1) más su valor de poder. Al activarlo que requiere una acción parcial, el bárbaro obtiene un ataque extra al realizar un ataque completo y sumará su valor de fuerza al daño, con un máximo igual a su poder más uno. Sin embargo, durante el frenesí, su defensa se verá disminuida por un penalizador de -2.

El frenesí también afecta su capacidad defensiva, pues el bárbaro será incapaz de luchar a la defensiva, realizar pruebas de bloqueo o cobertura, o usar la regla "fintar", aunque obtendrá un +2 contra los intentos de fintar de sus oponentes.

La duración del frenesí es igual a tres (3) turnos más la constitución del bárbaro. Después del frenesí, el bárbaro quedará exhausto, pero podrá re activar el frenesí si le quedan usos diarios.

Sentir la sed de sangre

Cuando un bárbaro alcanza el nivel dos (2), puede sentir la sed de sangre de los enemigos dentro de un área de 3 + su poder en metros. Esto significa que el bárbaro es capaz de detectar la

presencia de enemigos ocultos y emboscadas con mayor facilidad, gracias a su intuición y su habilidad para detectar la presencia de la sangre enemiga. Como resultado, el bárbaro obtiene una mejora igual a su poder en las pruebas de percepción contra emboscadas y enemigos ocultos.

Defensa Natural

"Tirhak sonrió al ver al caballero de armadura abollada a sus pies, observando su pecho descubierto."

A partir del nivel tres (3), un bárbaro que decida no usar armadura, escudo lagrima, pavés y no cargue una carga pesada, podrá aplicar su valor de constitución a su capacidad de esquiva, siempre y cuando dicho valor no supere su nivel de poder +2. Sin embargo, podrá seguir usando la rodela, el escudo redondo y el lunar sin afectar esta habilidad.

Por ejemplo, si el bárbaro de Martin (Tirhak) tiene un valor de constitución de 4 y un nivel de poder de 1, entonces su desviación máxima será de +3. Una vez que su poder ascienda a +2, su desviación máxima se incrementará a +4 gracias a su valor de constitución mejorado.



Cuerno de Guerra

"Keiran respiró hondo y sopló por el cuerno. La banda que lo acompañaba sintió sus corazones enardecer y cargaron sin miedo contra las murallas del castillo".

A partir del nivel cuatro (4), el bárbaro puede hacer sonar su cuerno de guerra para inspirar a sus aliados en un radio de 9 metros. Todos los aliados afectados reciben un bonificado de +2 a sus pruebas de poder de bravura durante un número de turnos igual al valor de constitución del bárbaro. Además, si alguno de los aliados afectados está en un estado de pánico o miedo, quedará liberado de este estado.

El bárbaro puede hacer sonar el cuerno usando una acción parcial, sin provocar acciones de oportunidad.

Reducción de daño

"Te lo juro, presencie con mis propios ojos cómo Elen golpeó su piel con la espada y no dejó ni un solo corte. Estos salvajes no pueden ser simples mortales".

A partir del nivel cuatro (4), el bárbaro adquiere una habilidad especial que le permite reducir el daño recibido en combate. Esta reducción de daño es igual a su valor de poder, lo que significa que a medida que el bárbaro aumenta su nivel de poder, su capacidad para reducir el daño también aumentará.

Frenesí Valeroso

A partir del nivel cinco (5), el bárbaro adquiere la capacidad de ser inmune al miedo cuando entra en frenesí. Además, puede activar su estado de frenesí para eliminar cualquier efecto de miedo que lo esté afectando en ese momento.

Tótems Ancestrales

Los bárbaros no solo adoran a ciertos animales como espíritus guías, sino que también buscan emular sus características en su propia vida y forma de luchar. Cada tribu bárbara lucha de manera distinta según su tótem patrón, el cual representa su conexión espiritual con la naturaleza y sus respectivos animales. Estos tótems otorgan al bárbaro habilidades nodales que le permiten acceder a nuevas habilidades y técnicas de combate, lo que los hace aún más letales en la batalla.

Tótem oso

Los bárbaros de la tribu del oso son guerreros fuertes y resistentes, capaces de soportar incluso los golpes más duros en el campo de batalla, gracias a su fortaleza estos barbaros consideran su salvación de constitución como buena.

Ira Protectora

A nivel uno (1) puedes gastar uno de tus usos de frenesi para activar "Ira Protectora" durante una cantidad de turnos igual a 3

más tu constitución. Durante la duración, obtienes una mejora de reducción de daño igual a tu constitución y una mejora de defensa de +1. Además, reduce a la mitad todos los efectos basados en constitución que te afecten. Activar Ira Protectora consume una acción parcial y no puedes tenerla activa si estás en frenesí.

Rugido de oso

A nivel cinco (5), en lugar de hacer sonar tu cuerno, puedes emitir un rugido que removerá todos los efectos de miedo en tus aliados y hará que los enemigos humanoides a 6 metros deban superar una prueba de Bravura. Si fallan, te atacarán a ti. La dificultad se calcula con una base de 5 + tu poder y la duración es de una cantidad de turnos igual a 1d3 + tu bravura.

Tótem halcón

Pasivo: Si caes de una altura igual o inferior a tu altura más tu valor de agilidad, no sufrirás daño por la caída.

Combate rapaz

A nivel uno (1), gracias a tus técnicas rapaces, tu habilidad en combate aumenta obteniendo una mejora a la Perforación de armadura igual a tu poder de bárbaro/halcón cuando estés bajo los efectos del frenesí. Además, tus salvaciones de Agilidad se consideran buenas.

Salto del Halcón

A nivel cinco (5) obtienes la habilidad "Salto del Halcón" que podrás usar un número de veces igual a 3 más tu valor de fuerza al día, esta te permitirá asaltar a tus enemigos dentro de un radio igual a tu movimiento por dos, al final del salto, podrás atacar a un enemigo con un penalizador de -1 a tu tirada de ataque. Si logras impactar, causarás daño normal más un bono de daño basado en tu nivel: 5 = 3d6, 10 = 4d6, 15 = 5d6, el daño se considera del mismo tipo que tu arma. Al utilizar esta habilidad, eres elevado a una altura máxima igual a tu altura por 2 sin necesidad de realizar pruebas de saltar, podrás superar obstáculos y criaturas que estén por debajo de esta altura o acceder a terrenos elevados dentro de este rango. El Salto del Halcón no puede ser utilizado en conjunto con ningún tipo de carga y requiere dos (2) acciones parciales y una de movimiento para ser utilizado.

Equipo inicial del Bárbaro

Puedes escoger hasta 3 armas en total, ya sean de cuerpo a cuerpo o a distancia (puedes cambiar un arma por un escudo) más una armadura de las listadas debajo.

Opciones de armamento

Armas cuerpo a cuerpo disponibles:

Cimitarra, Daga, Espada corta, Espada larga, Flagelo, Garrote, Guadaña, Hacha de guerra, Hacha de mano, Hoz, Kukri, Lanza,

Lanza corta, Lucero del alba, Mandoble, Mangual, Maul, Mazo, Mazo ligero, Tridente.

Armas a distancia disponibles:

Arco corto, Arco largo, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda, Jabalina.

Escudos disponibles:

Broquel, Escudo redondo.

Armaduras disponibles:

Ropas reforzadas, Armadura de pieles y Armadura de cuero.

Dinero inicial: 1d6 Deales de plata.

Caballero

El Demonio rugió mientras sus garras se encendían con un fuego oscuro. Sin inmutarse Liam Audimo caballero de Itha-il, cargo contra la bestia con su escudo por delante.

Los caballeros son el paradigma de la valentía y la honradez, vistiendo armaduras imponentes y portando armas de gran destreza. Son maestros en el arte del combate y se esfuerzan por defender a los indefensos y hacer cumplir la justicia. En la arena de los duelos, los caballeros son una fuerza a tener en cuenta, demostrando una maestría incomparable y luchando por la gloria y el honor.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dado de Resistencia D10

Heridas Adicionales: 3

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 1 + modificador físico (Fue + Con).

Intelectuales: 0 + modificador intelectual (Int + Cov).

Sociales/Entorno: 1 + modificador sociales/entorno (Car + Bra).

Poder de atributo:

Bueno: Constitución y Convicción.

Malo: Agilidad, Fuerza, Inteligencia, Carisma y Bravura.

Arquetipo: Los caballeros deben poseer una rectitud mayor o igual a 7.

Competencias:

Armas: Alabarda, Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Bastarda, Espada Corta, Espada Larga, Garrote, Hacha de Guerra, hacha de mano, Lanza, Lanza Corta, Lucero del Alba, Mandoble, Mangual, Mazo, Mazo Ligero y Pico de guerra.

Armas a distancia: Ninguna.

Armaduras: Ropas Reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos, Armadura de Escamas.

Escudos: Broquel, Escudo redondo, Escudo Lagrima y Escudo Luna.

Duelo de caballero

“Gailar se encontraba triunfante en la cima de la colina después de derrotar al cacique orco en un duelo. Con la caída de su líder, el resto de la horda había sido desmoralizada y huía en desorden, sin nadie que los guiara.”

Los caballeros son combatientes habilidosos que inspiran miedo y odio en sus enemigos buscando la forma de batirse en duelos épicos con sus oponentes para así cambiar el rumbo de los combates.

Podrás lanzar una cantidad de duelos de caballero por día igual a $3 + \text{tu valor de convicción}$. Al hacerlo, debes elegir a una criatura humanoide o humanoide bestial con un valor de inteligencia igual o mayor a 0 que esté consciente de tu presencia y dentro de un rango de distancia igual a $3 + \text{tu valor de poder}$ en metros. La criatura objetivo deberá superar una salvación de convicción con una dificultad igual a $5 + \text{tu poder de convicción}$. Si falla dicha salvación, solo te atacará a ti durante un número de turnos igual a $3 + \text{tu valor de convicción}$. Mientras el duelo esté activo, el caballero obtiene una mejora de +1 en el impacto, daño y defensa contra la criatura objetivo y sumará su valor de poder a las pruebas de defensa contra fintas de su oponente. El efecto del duelo termina si la criatura objetivo recibe daño de otra fuente que no sea el caballero, pierde el foco en el caballero o este queda incapacitado. Ten en cuenta que las criaturas inmunes a la dominación y la fascinación también son inmunes al duelo del caballero. Lanzar el duelo posee un costo de una acción parcial.

Ejemplo: Anuj, un valeroso caballero de la Orden del Crisol, se encuentra en medio de una ardua batalla contra un grupo de bandidos. Con su habilidad y experiencia, Anuj decide que la mejor forma de enfrentar al enemigo es desafiando al líder de los bandidos a un duelo de caballero. Utilizando su habilidad especial, lanza el duelo y el líder de los bandidos debe superar una salvación de convicción con una dificultad de 10 ($5 + 2 \text{ poder} + 3 \text{ convicción}$). El líder lanza el dado de d10 caras y suma su poder de convicción, obteniendo un total de 9 (7 en el dado + 2 de convicción).

A pesar de la ira del ladrón que carga contra él, Anuj logra salir victorioso del duelo gracias a su destreza y habilidad. Con el líder de los bandidos incapacitado, Anuj logra dar un giro a la batalla y llevar a su equipo hacia la victoria.

Recuerda: las razas descriptas en este manual se consideran Humanoides a todos los sentidos.

Duelo de caballero mejorado

A nivel siete (7) los valores aumentan a +2 y podrá lanzar tu duelo usando tu acción de oportunidad.

Corazón de caballero:

A nivel dos (2) el caballero es inmune al miedo. A nivel once (11) se torna inmune al terror.

Tabla 2 - 2 Caballero

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidad de clase
1	1	1	0	Duelo de caballero / Voto
2	1	1	1	Corazón de caballero
3	2	2	1	Combate montado mejorado
4	3	2	1	Presencia desafiante
5	3	3	2	Voto

Combate montado:

A nivel tres (3) el caballero gana el talento combate montado mejorado.

Presencia desafiante:

“Balem partió en dos a dos trasgos con su mandoble y luego clavó su arma en el suelo desafiando al resto. Los trasgos se miraron entre sí y huyeron despavoridos”

A nivel cuatro (4), el caballero puede desafiar a todos sus enemigos a un combate singular con su imponente presencia. Aquellos enemigos que puedan ser afectados por el duelo del caballero dentro de un área igual a $10 + \text{poder}$ en metros, y posean menos Dr que el caballero, deben realizar una salvación de convicción contra una dificultad igual a la del duelo de caballero, pero con un penalizador de -2. Si fallan la salvación, serán víctimas de un efecto de miedo durante $1d4 + 3$ turnos.

Por otro

lado, aquellos enemigos que posean una cantidad de Dr igual o mayor a los del



caballero y fallen la prueba de salvación, lo atacarán a él ignorando al resto de enemigos durante una cantidad de turnos igual al poder del caballero. Los que superen la salvación actuarán con normalidad y no serán afectados por el efecto de miedo.

Si los enemigos dejan de poder verte, son atacados por otras criaturas, o el caballero queda incapacitado, serán liberados del efecto de miedo y actuarán con normalidad.

Usar la presencia desafiante consume un uso diario de tu duelo de caballero y requiere una acción parcial para activar la habilidad.

Voto de caballero

A nivel uno (1), un caballero deberá elegir un voto según el estilo de caballero que más le convenga. Estos votos otorgarán al caballero nuevas habilidades que irán mejorando a medida que esté suba de nivel.

Voto del errante

Algunos caballeros, conocidos como caballeros errantes, viajan sin rumbo fijo en busca de criaturas legendarias y reliquias olvidadas gracias a esto obtienen la competencia Rastreo.

Cazador Errante

A nivel uno (1), un caballero errante debe escoger dos tipos de criatura entre los siguientes: animales, dragones, gigantes, humanoides, humanoides bestiales, constructos, corrompidos, no muertos, inmortales, vegetales, primordiales, demonios o celestiales. Obtendrá una mejora de +1 a las pruebas de reacción y +2 al daño contra estas criaturas.

Duelista de horrores

A nivel cinco (5), el caballero errante puede usar sus habilidades de duelo y presencia desafiante contra las criaturas que haya escogido, incluso si no cumplen con el requisito mínimo de inteligencia. Las criaturas inmunes a la dominación y la fascinación seguirán siendo inmunes al duelo del caballero. Durante el duelo, el caballero obtiene una mejora de +1 cada tres (3) niveles (máx. +5 a nivel 15) a sus salvaciones contra las habilidades naturales o de clase de sus enemigos jurados, excluyendo conjuros provenientes de niveles de clase de jugador (mago, sacerdote, druida, guerrero arcano, etc.).

Voto del Templario:

Los Caballeros Templarios son expertos en combate ofensivo, diestros en el manejo de múltiples armas y capaces de superar las defensas de sus enemigos para descargar múltiples golpes sobre ellos.

Maestría de combate

Un Caballero de nivel uno (1) es un habilidoso combatiente, lo

que le otorga el talento Desenvainar Mejorado y una mejora de +1 tanto para fintar como para la dificultad de sus duelos.

Aluvión de filos

A nivel cinco (5), un Caballero Templario puede decidir descargar un aluvión de golpes sobre su oponente, obteniendo un ataque adicional. Sin embargo, durante ese turno, todos los impactos del Caballero tendrán un penalizador de -1 y deberán ir dirigidos al mismo objetivo. Podrás usar esta habilidad una cantidad de veces al día igual a 3 más el valor de fuerza del Caballero. Al usar esta habilidad se considera que realizaste una acción de turno completo.

Equipo inicial del Caballero

Puedes escoger hasta 2 armas de cuerpo a cuerpo y un escudo; Mas una armadura

Armas:

Alabarda, Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Bastarda, Espada Corta, Espada Larga, Garrote, Hacha de Guerra, hacha de mano, Lanza, Lanza Corta, Lucero del Alba, Mandoble, Mangual, Mazo, Mazo Ligero y Pico de guerra.

Escudos:

Broquel, Escudo redondo, Escudo Lagrima y Escudo Luna.

Armaduras:

Ropas Reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos, Armadura de Escamas.

Dinero inicial: 2d6 Deales de plata.

Druida

General, le aseguro que no pudimos avanzar hacia los leñadores. Fuimos atacados por un grupo de animales salvajes y una tormenta con relámpagos nos castigó sin piedad. Hay algo extraño en ese bosque.

El druida es un guardián de la naturaleza, un equilibrador de la vida y un defensor de la armonía en el mundo natural, con un conocimiento profundo y una devoción inquebrantable por la vida en todas sus formas, el druida es capaz de controlar la flora y la fauna a su alrededor.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dados de resistencia. D8

Heridas Adicionales: 2

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 1 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 1 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 1 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Pruebas de poder:

Bueno: Bravura y Constitución.

Malo: Agilidad, Convicción, Carisma, Fuerza e Inteligencia.

Arquetipo: Druidas deben poseer valores entre 4 y 6 tanto para su rectitud y moral. Un druida que posea valores de moral o rectitud fuera de estos perderá acceso a sus habilidades y conjuros hasta recuperarlos.

Competencias:

Armas: Bastón, Daga, Garrote, Guadaña, hacha de mano, hoz, Lanza, Lanza Corta y Tridente,

Armas a distancia: Arco Corto, Cetro, Honda y Jabalina.

Armaduras: Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, y Armadura de Cuero Reforzada,

Escudos: Broquel y Escudo redondo.

Magia Druídica

La magia druídica es una forma de magia que utiliza las fuerzas de la naturaleza y los elementos para lograr su objetivo. Los druidas son conocidos por su capacidad para manipular la naturaleza a su voluntad, desde hacer crecer una simple flor hasta controlar tormentas elementales. La magia druídica está intrínsecamente vinculada al compromiso de proteger el equilibrio y la armonía en la naturaleza, y por lo tanto, los druidas tienen la habilidad de lanzar conjuros de esta poderosa y ancestral magia.

Conjuros

Un druida es capaz de lanzar conjuros de la lista de druida, pero para hacerlo debe tener una bravura superior a cero (0). El nivel de conjuro al que puede acceder depende de su nivel como druida, siempre y cuando su atributo de conjuro (poder + bravura) sea igual o superior al nivel del círculo de conjuro que desea utilizar. Por ejemplo, si un druida de nivel siete (7) quiere lanzar conjuros de círculo cuatro, su poder de Bravura debe ser igual o mayor a cuatro. (4).

Un druida puede lanzar una cantidad de conjuros por día igual a la indicada en la tabla de druida, más un uso diario adicional para cada círculo de conjuro, siempre y cuando su valor de bravura sea igual o mayor. El druida tiene la capacidad de lanzar cualquier conjuro del círculo que desee, siempre y cuando tenga usos diarios disponibles para ese círculo en particular.

Dificultad de conjuros: Para determinar el nivel de poder/dificultad de un conjuro, se debe sumar una base de cinco (5) al valor de poder del druida más el nivel del círculo del conjuro.

Empatía Animal

A partir del nivel dos (2), los druidas pueden utilizar su empatía innata con los animales para mejorar su capacidad para interactuar con ellos. Cuando se enfrentan a pruebas de habilidad que involucran a animales, los druidas pueden añadir su valor de poder a sus tiradas.

Paso forestal

A nivel dos (2), el druida ha aprendido a moverse con habilidad en la naturaleza, permitiéndole atravesar terrenos densos y obstáculos naturales como arbustos espinosos, áreas cubiertas

por maleza, enredaderas y más, sin sufrir restricciones de movimiento, siempre y cuando no sean producto de efectos mágicos.

Atavíos Naturales

Los druidas tienen la habilidad de conjurar magia sin sufrir penalizaciones al usar armaduras o escudos, siempre y cuando el penalizador de la armadura no sea mayor a 1. Esta habilidad no se aplica a bonificadores mágicos, pero sí a materiales. Esta habilidad solo se aplica a los conjuros de druida.

Familiaridad Natural

A nivel cuatro (4), el druida se ha familiarizado tanto con los artíluguos druídicos que reduce en uno (1) el costo de equipo de las varitas, bastones y pergaminos que sean de su rama de magia. Además, no sufrirá un aumento en el tiempo de acción por "leer" un pergamo de su misma rama de conjuros, ni generará ataques de oportunidad por leerlos durante el combate, siempre y cuando el tiempo de casteo sea igual o menor a un turno.

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidades de clase			Progresión de Conjuros		
				1	2	3	1	2	3
1	1	0	0	Círculo druidico, Magia Druidica	2	-	-	-	-
2	1	1	1	Paso Forestal, Empatía animal	2	-	-	-	-
3	2	1	1	Atavíos Naturales	3	1	-	-	-
4	2	2	2	Familiaridad natural	3	2	-	-	-
5	3	2	2	Círculo druidico	3	2	1	-	-

Círculos Druídicos

Todos los druidas pertenecen a un círculo druídico que posee creencias y habilidades específicas. Al tomar el primer nivel de druida, debes elegir a qué círculo druídico pertenece tu personaje. Cada círculo tiene sus propias especialidades y habilidades especiales.

Círculo del Cambio

Los druidas del Círculo del Cambio son maestros de la transformación animal, capaces de adoptar las formas más poderosas y salvajes para luchar por la naturaleza y proteger su hogar. Su habilidad para cambiar de forma los convierte en una fuerza a temer en cualquier enfrentamiento.

Marca natural

A nivel uno (1), puedes elegir uno de los siguientes cambios que modificarán permanentemente tu cuerpo:

- Tu contacto hace que las flores se marchiten obteniendo un modificador de +2 al daño contra criaturas tipo Vegetal debido a esto tu piel adquiere un color ceniciente.
- Tu voz suena como la de un canino, pero todavía es inteligible. Obtienes un modificador de +2 a Intimidar y un +2 a las pruebas de elocuencia con animales caninos.
- Tu cuerpo desarrolla ventosas como las de un pulpo en manos y pies. Obtienes un modificador de +2 a Atletismo para trepar.

- Tus músculos de los brazos crecen notablemente y tu cuerpo empieza a cubrirse de bello, dándote una apariencia más osuna. Obtienes un modificador de +2 a la hora de realizar una presa.
- Tu sangre empieza a funcionar como la savia, lo que reduce y demora los efectos de veneno y enfermedades en 2 (con un mínimo de 1).
- Te crecen garras en las manos como un felino. Obtienes un ataque de garra que causa 1d4 de daño y se consideran armas con la regla cuerpo a cuerpo.
- Te crecen glándulas de tinta y obtienes la posibilidad de causar un ataque en cono de 1 x 3 de diámetro. La tinta mancha y se pega a todo lo que toque y causa un efecto de deslumbramiento por 1 turno. Usar la tinta consume una acción parcial y no genera una acción de oportunidad. Cualquier criatura afectada debe superar una salvación de agilidad con una dificultad igual a tu poder de constitución para no verse afectado.
- Te nacen membranas entre los dedos de los pies y manos, lo que te otorga un modificador de +2 a las pruebas de Nadar. Además, consideras que tienes una velocidad de nado igual a tu velocidad de movimiento.



sufre 14 puntos de daño, quedando con un total de 3 puntos de resistencia. Al regresar a su forma normal, su resistencia es de 3 puntos.

Círculo Elemental

El druida del círculo elemental es un ser capaz de controlar el poder de los cuatro elementos, convirtiéndose en una fuerza imparable en el campo de batalla.

Pasivo: Los efectos de calor y frío extremo no afectan al druida.

Unión menor

Al iniciar su unión con los planos elementales, el druida obtiene una resistencia a los elementos igual a 3 más su poder. Además, el druida podrá controlar pequeñas porciones de estos elementos que se encuentren dentro de un área igual a su poder de bravura +3. Podrá avivar o apagar pequeñas llamas, mover hasta 1 litro de agua, crear pequeñas brisas de viento o dar forma a pequeños montones de tierra (con un límite máximo de 1 kg). Hacerlo le llevará 1 acción parcial y no generará acción de oportunidad. También obtiene un modificador de +1 a sus pruebas de habilidades de Naturaleza, Supervivencia, Percepción e Investigación cuando estos elementos estén involucrados.

Forma Animal

A nivel cinco (5), adquieres la habilidad de transformarte en un animal que conozcas previamente y que sea de un tamaño mediano o pequeño. Podrás transformarte un número de veces por día igual a tu poder de constitución, transformarte posee un costo de una acción parcial y no genera acciones de oportunidad.

Al transformarte, adquieres las habilidades físicas del animal siempre y cuando sean mejores que las tuyas, obteniendo sus atributos de fuerza, agilidad y constitución, su reducción de daño, sus ataques naturales y una cantidad de puntos de resistencia temporales igual a la diferencia entre tus puntos de resistencia máximo y los del animal. Sin embargo, no adquieres su cantidad de heridas ni ninguna habilidad mágica o especial que el animal posea.

Durante la transformación, pierdes todos los efectos y modificadores que te otorgan tu armadura, escudo y arma. Mientras que tampoco podrás lanzar conjuros.

Si tu forma animal termina y tus puntos de resistencia son menores a los que tenías al transformarte, mantendrás el nuevo número. Pero si los números son mayores a tu valor inicial, regresarás al valor que tenías antes de transformarte.

Por ejemplo, *Varduk*, un druida con un máximo de resistencia de 7 puntos, decide transformarse en un lobo y con ello obtiene una mejora de 10 puntos de resistencia adicionales (ya que su máximo es de 7 y el lobo posee 17 de resistencia), por lo que ahora su resistencia total es de 17 puntos. Durante la batalla,

Conocimiento Elemental:

Al nivel cinco (5), el druida adquiere un mayor control elemental, aumentando así su resistencia elemental a 5 puntos más su poder y mejora su dominio de la magia elemental por lo que sus conjuros relacionados con los elementos mejoran, viendo aumentada su dificultad en 1 punto.

Armas elementales: También obtiene la habilidad de encantar sus armas para causar 1d4 de daño elemental durante un número de turnos igual a su nivel de druida, pero debe elegir un único elemento al hacerlo, podrá utilizar esta habilidad una cantidad de veces al día igual a su poder de bravura, sin embargo, consumirá una acción parcial del druida para activarla que no generará acciones de oportunidad; solo podrá encantar las armas que él blande, y si pierde contacto con ellas, la habilidad se cancela.

Equipo inicial del Druida

Puedes escoger hasta 2 armas en total, ya sean de cuerpo a cuerpo o a distancia, más una armadura o escudo.

- ❖ **Armas:** Bastón, Daga, Garrote, Guadaña, hacha de mano, hoz, Lanza, Lanza Corta y Tridente.
- ❖ **Armas a distancia:** Cetro, Honda y Jabalina.
- ❖ **Armaduras:** Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, y Armadura de Cuero.

- ❖ **Escudos:** Broquel y Escudo redondo.

Conjuros del druida:

Nivel 0: Antorcha mágica, Briza menor, Buscar el norte, Colchón de hojas, Gema lumínica
Nivel 1: Abanico de llamas, Calmar animales, Carga feral, Como pez en el agua, Dardo envenenado, Escalones arbóreos, Esfera de luz, Grasa, Huesos de piedra, Identificar, Manto elemental, Onda elemental, Piel de camaleón, Proyectil elemental, Resistencia elemental, Resistir el clima, Restablecer resistencia, Vigías arbóreas.

Dinero inicial: 2d6 Deales de cobre.

Explorador

Aramil poso sus manos sobre la tierra y tomo un pequeño cabello que yacía hundido en el barro, Supo que el ogro estaba cerca y cojeaba de su pierna izquierdo una leve sonrisa se asomó por sus labios la caza se acercaba a su fin

la emoción y los desafíos que se presentan en la naturaleza. Son personas independientes que disfrutan de la exploración y la aventura.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dados de resistencia. D8

Heridas Adicionales: 3

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 1 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 0 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 2 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Poder de atributo:

Bueno: Agilidad, Bravura y Constitución.

Malo: Fuerza, Convicción, Carisma e inteligencia.

Tabla 2 - 4 Explorador

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidades de clase
1	1	1	0	Senda / Rastreador
2	1	1	1	Presa Juramentada
3	2	2	1	Trampero salvaje
4	3	2	1	Vida salvaje
5	3	3	2	Senda

Competentica:

Armas: Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Corta, Espada Larga, Estoque, Garrote, Guadaña, Hacha de Guerra, hacha de mano, hoz, Kukri, Lanza, Lanza Corta, Mandoble, Maul, Mazo, Mazo Ligero, Pico de guerra y Tridente.

Armas a distancia: Arco Corto, Arco Largo, Ballesta, Ballesta A repetición, Ballesta Ligera, Ballesta Pesada, Cuchillos Arrojadizos, Hacha Arrojadiza, Honda y Jabalina.

Armaduras: Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos y Armadura de Escamas.

Escudos: Broquel y Escudo redondo.

Rastreador

Los rastreadores son exploradores especializados en seguir rastros en la naturaleza y en encontrar su camino en terrenos inhóspitos. Desde el nivel uno (1), los rastreadores obtienen la competencia en *Rastreo*.

Presa juramentada

La criatura aguardaba sentada en su trono de huesos mientras Balen entraba en silencio. En un instante, la criatura se abalanzó hacia él, pero Balen reaccionó rápidamente y se arrojó al suelo. Mientras estaba en el suelo, aprovechó para hacer un corte profundo en el abdomen de la criatura. La criatura se levantó riendo, pero pronto se dio cuenta de que su herida no se cerraba. Belém sonrió triunfante, sabiendo que la plata siempre cumplía su cometido

Los exploradores son expertos en la caza y persecución, por lo que a nivel dos (2) deben elegir una "presa juramentada" de entre los siguientes tipos de criaturas: *animal, bestia mágica, celestial, constructo, corrompido, demonio, dragón, gigante, humanoide, humanoide bestial, inmortal, insecto, no muerto o primordial*. El explorador obtendrá un modificador igual a su poder en las tiradas de daño, reacción y en las pruebas de habilidad enfrentadas de investigación, percepción y supervivencia.

Trampero salvaje

A nivel tres (3), los exploradores son capaces de usar su habilidad de supervivencia para encontrar, armar y desarmar trampas en entornos naturales tales como bosques, pantanos, cuevas naturales, etc.

Siempre y



cuando las trampas no posean mecanismos complejos ni sean mágicas.

Vida salvaje

A nivel cuatro (4), los exploradores adquieren la habilidad de adaptarse a la vida salvaje, lo que les otorga inmunidad a los efectos adversos del clima, como el frío y el calor extremos. Además, obtienen un modificador de +2 en las salvaciones contra peligros ambientales en entornos naturales, como arenas movedizas o desprendimientos de rocas, etc.

Sendas

A nivel uno (1), los exploradores deben elegir una senda que marcará su camino en el futuro. Cada senda ofrece habilidades únicas que ayudarán al explorador a enfrentar los peligros del mundo.

Senda del Tirador

Los exploradores que camina por esta senda son expertos en el combate a distancia capas de abatir a sus enemigos desde lo lejos sin que esto los noten.

Pasivo: Sumas tu valor de poder de agilidad al alcance de tus armas a distancia.

Objetivo prioritario

A nivel uno (1), puedes usar una acción parcial para marcar a una criatura como objetivo prioritario por una cantidad de turnos igual a 3 más tu valor de agilidad. Podrás usar esta habilidad una cantidad de veces igual a tu poder de bravura por día con aquellos objetivos que estén dentro del alcance de tu arma. Obtendrás una mejora de +1 a las tiradas de impacto y +2 al daño contra tu objetivo.

Disparos precisos

A nivel cinco (5), obtienes una mejora en la Perforación de armadura con armas a distancia igual a tu valor de poder. Si el oponente al que disparas no se ha movido, aumentarás el daño que le causas en una cantidad igual a 1d6 por cada 5 niveles (máximo 3d6 a nivel 15). Sin embargo, las criaturas inmunes al daño crítico también son inmunes al daño extra causado por Disparos precisos.

Guardabosques

Los guardabosques son exploradores que han jurado proteger la naturaleza y sus habitantes a toda costa. Es común verlos acompañados de fieles animales que luchan a su lado y les ayudan en sus tareas.

Especial: Un guardabosque no puede escoger criaturas tipo animales o plantas como presas juramentadas.

Compañero guardián

A nivel uno (1) obtienes un hermano animal, que podrá ser escogido entre una pantera o un lobo, puedes encontrar sus valores al final de este libro.

Entornos protegidos

A nivel cinco (5) y cada cinco niveles posteriores (máximo 3 terrenos a nivel 15), el guardabosque debe escoger una *zona protegida* de entre las siguientes: montañas, bosques, marismas y pantanos, tundra, océanos y mares, llanuras o desiertos. Siempre que esté dentro de uno de ellos, obtendrá las siguientes mejoras:

- **Como en casa:** Podrá sumar su valor de poder a las pruebas de Sigilo, Atletismo, Naturaleza, Supervivencia, Percepción, Investigación y Elocuencia (con criaturas tipo animal o plata)
- **Descanso cómodo:** tanto él como sus aliados se considerarán cómodos al descansar dentro de estas zonas.
- **Senderos ocultos:** suma +1 al movimiento base dentro de estas zonas y +1 a la velocidad de marcha.
- **Hasta la última hoja:** Obtendrá un bono de +2 a las pruebas de reacción y emboscada dentro de las zonas.
- **Orientación segura:** siempre sabrás hacia donde este el norte en tus zonas protegidas.

Equipo inicial del Explorador

Puedes escoger hasta 3 armas en total, ya sean de cuerpo a cuerpo o a distancia (puedes remplazar un arma por un escudo); también obtienes una armadura inicial.

- ❖ **Armas:** Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Corta, Espada Larga, Estoque, Garrote, Guadaña, Hacha de Guerra, hacha de mano, hoz, Kukri, Lanza, Lanza Corta, Mandoble, Maul, Mazo, Mazo Ligero, Pico de guerra y Tridente.
- ❖ **Armas a distancia:** Arco Corto, Arco Largo, Ballesta, Ballesta A repetición, Ballesta Ligera, Ballesta Pesada, Cuchillos Arrojadizos, Hacha Arrojadiza, Honda y Jabalina.
- ❖ **Escudos:** Broquel y Escudo redondo.
- ❖ **Armaduras:** Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada.

Dinero inicial: 1d6 Deales de plata.

Guerrero

Ulgher alzó su escudo y logró detener la lluvia de flechas que los Kobold habían lanzado. Con una risa salvaje, cargó contra ellos.

Los guerreros son el pilar de cualquier grupo de aventureros, y se destacan por su habilidad en el combate y su coraje en el campo de batalla. Es común verlos liderando la carga contra los enemigos más peligrosos, y son los primeros en ponerse en peligro para proteger a sus aliados.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dado de Resistencia: D10

Heridas Adicionales: 3

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 2 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 0 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 1 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Poder de Atributo:

Bueno: Fuerza y Constitución.

Malo: Agilidad, Bravura, Convicción, Carisma e inteligencia.

Competentica:

Armas: Alabarda, Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Bastarda, Espada Corta, Espada Larga, Estoque, Flagelo, Garrote, Guadaña, Hacha de Guerra, hacha de mano, hoz, Kukri, Lanza, Lanza Corta, Lucero del Alba, Mandoble, Mangual, Maul, Mazo, Mazo Ligero, Pico de guerra y Tridente.

Armas a distancia: Arco Corto, Arco Largo, Ballesta, Ballesta A repetición, Ballesta Ligera, Ballesta Pesada, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda y Jabalina.

Armaduras: Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos, Armadura de Escamas y Coraza Ligera.

Escudos: Broquel, Escudo redondo y Escudo Luna.

Guerrero Especializado

Al alcanzar el nivel uno (1), un guerrero debe escoger un conjunto de armas especializadas entre las siguientes opciones:

Conjunto de armas de Especialista:

- **Escaramuza:** Arco corto, arco largo, ballesta a repetición, cimitarra, cuchillos arrojadizos, mazo ligero.
- **Soldado:** Alabarda, ballesta pesada, espada larga, hacha arrojadiza, lanza corta.
- **Noble:** Ballesta, ballesta ligera, espada bastarda, estoque, lucero del alba, mandoble.
- **Ermitaño** Bastón, cetro, daga, guadaña, hoz.
- **Salvaje:** Garrote, hacha de guerra, hacha de mano, honda, jabalina, mangual.
- **Gladiador:** Flagelo, kukri, látigo, lanza, maul, pico de guerra, tridente.
- **Protector:** Broquel, escudo lágrima, escudo luna, escudo pavés, escudo redondo, espada corta, mazo.
- **Racial:** Eres un Especialista en las armas que perteneces a tu raza.

Mientras poseas competencia con un arma

dentro del grupo elegido, obtienes las siguientes habilidades:

Cuida tu equipo: Sumas +2 a la dificultad de aquellos que intenten romper tus armas (esto solo se aplica con las armas que estás empuñando).

Desenvainado rápido: Consideras que tienes el talento de *desenvainado rápido* con todas las armas de tu especialización. Extensión de mi brazo: A nivel cuatro (4), obtienes un bono de +2 a todas las pruebas enfrentadas de maniobras que realices.

Tabla 2 - 5 Guerrero

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidad de clase
1	1	1	0	Estilo / Guerrero especializado
2	1	1	1	Táctica de combate
3	2	2	1	Coraje del soldado
4	3	2	1	Extensión de mi brazo
5	3	3	2	Estilo de batalla

Técnicas de Combate

A nivel dos (2), el guerrero puede desatar movimientos especiales durante el combate para obtener ventajas tácticas. Debes elegir una de las siguientes técnicas:

- **Disparos Perforantes:** Sumas tu valor de poder a la Perforación de armadura de tus armas a distancia y el cetro.
- **Golpes Masivos:** Obtienes un aumento de daño con armas a dos manos igual a tu poder.
- **Escudos Inquebrantables:** Obtienes una mejora de reducción de daño igual a tu poder cuando usas escudos.
- **Filos Gemelos:** Si empuñas un arma en cada mano, obtienes un aumento de daño igual a la mitad de tu poder (mínimo 1) para cada arma.
- **Mano Singular:** Obtienes una mejora de defensa igual a tu valor de poder cuando luchas con un arma de una mano y nada en la otra.

Podrás utilizar tu técnica de combate una cantidad de veces al día igual a tu poder +3, y su efecto durará un número de turnos igual a tu poder de constitución. Activar estas técnicas no consume acciones durante el combate.

Coraje del soldado

A partir del nivel tres (3), el guerrero posee una gran determinación y valentía en el campo de batalla, lo que le permite considerar su poder de atributo Bravura como bueno.

Estilo de batalla

En el inicio de su camino, el guerrero debe elegir su estilo de combate, una senda que le otorgará habilidades marciales



excepcionales y el dominio supremo de las armas, desatando un poder sin igual en el fragor de la batalla

Estilo Guardián

Los guerreros del estilo Guardián son maestros en el uso de los escudos y están entrenados para resistir y proteger a sus aliados. Son conocidos por su fuerza inamovible y su capacidad para resistir los peores castigos en el campo de batalla.

Pasivo: Obtienes competencia con la armadura pesada y el escudo lagrima.

Mantener la línea

A partir del nivel uno (1), el guerrero aprende a golpear a sus enemigos antes que ellos a él. Si el guerrero es consciente de que un oponente está cargando contra él, puede realizar un impacto automático antes del impacto de carga del oponente. Este impacto automático solo puede realizarse una vez por turno y solo contra un único oponente.

Postura defensiva

A partir del nivel cinco (5), el guardia adquiere la habilidad de adoptar una postura defensiva durante el combate. Esta postura puede ser mantenida durante un número de turnos igual a su poder de constitución y puede ser activada hasta un máximo de veces al día igual a $3 + \text{su poder}$.

Cuando el guardia se encuentra en la Postura Defensiva, obtiene un aumento de +2 a su defensa, lo que le brinda una mayor capacidad para evitar ser golpeado por los ataques enemigos. Además, también obtiene un aumento en su reducción de daño, que es igual a su poder. Activar la postura defensiva consume la acción de oportunidad del guardián y puede ser activada como una reacción antes de recibir un ataque.

Estilo Tempestad

Los guerreros del estilo de la Tempestad son expertos en el arte del combate dual, utilizando dos armas para abrumar a sus oponentes con una ráfaga de ataques implacables.

Destreza innata

Al alcanzar el nivel uno (1), un guerrero tempestad aprende a utilizar su agilidad con maestría. Gracias a esto, su poder de agilidad se convierte en "bueno" y cuando el guerrero empuña dos armas con la regla "Sutil", obtendrá un modificador de +1 para impactar.

Ataques tempestuosos

Al llegar al nivel cinco, si un guerrero tempestad empuña dos armas y realiza un ataque completo, obtiene un ataque adicional con una de sus armas. Sin embargo, este ataque adicional sufre un penalizador de -2.

Equipo inicial del Guerrero

Puedes escoger entre 3 armas una de ellas puede ser un escudo y una armadura.

❖ **Armas cuerpo a cuerpo:** Espada Corta, Espada Larga, Estoque, Flagelo, Garrote, Guadaña, Hacha de Guerra, hacha de mano, hoz, Kukri, Lanza, Lanza Corta, Lucero del

Alba, Mandoble, Mangual, Maul, Mazo, Mazo Ligero, Pico de guerra y Tridente.

- ❖ **Armas a distancia:** Arco Corto, Arco Largo, Ballesta, Ballesta A repetición, Ballesta Ligera, Ballesta Pesada, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda y Jabalina.
- ❖ **Escudos:** Broquel, Escudo redondo y Escudo Luna.
- ❖ **Armaduras:** Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos.

Dinero inicial: 1d6 Deales de plata.

Mago

El círculo se completó y Elbeth entonó su canto. Los hilos de la magia se entrelazaron, formando un poderoso conjuro ante sus ojos.

Los magos son seres envueltos en misterio, inspirando tanto temor como envidia y admiración en las personas comunes. Su habilidad para dominar un poder incomparable es el resultado de años dedicados al estudio y la práctica.

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidades de clase	Progresión de Conjuros		
					1	2	3
1	0	0	1	Investigacion Arcana	2	-	-
2	1	1	1	Escriba	2	-	-
3	1	1	2		3	1	-
4	2	2	2	Conjuro Predilecto	3	2	-
5	2	2	3	Investigacion Arcana	3	2	1

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dados de resistencia. D6

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 0 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 3 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 1 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Poder de atributo:

Bueno: Inteligencia y Bravura.

Malo: Agilidad, Fuerza, Convicción, Carisma y Constitución.

Competencias:

Armas: El mago es competente con el bastón, la daga y el cetro.

Armadura: El mago no posee competencia con armaduras.

Escudos: El mago no posee competencia con escudo.

Magia Arcana

La Magia Arcana es un sistema complejo y detallado que permite a los magos lanzar conjuros y manipular la energía mágica que fluye a través del velo que une todas las realidades. Aquí se presentan algunos aspectos importantes relacionados con ella.

Conjuros Arcanos

"Adoquín observó las últimas palabras en su libro, la tinta dorada brillaba bajo la luz de la vela con un tono rojizo. El conjuro estaba listo para ser probado"

Los magos tienen acceso a conjuros arcanos con los que arman su repertorio de conjuros. Estos conjuros están divididos en círculos de magia. Para poder lanzar un conjuro de un círculo determinado, el mago debe cumplir con dos requisitos: tener una inteligencia base superior a cero y poseer el nivel adecuado para ese círculo de conjuro. El nivel adecuado se determina consultando la tabla 2-6 del mago. Cuando un mago obtiene un uso en un círculo específico, significa que es capaz de utilizar conjuros de ese círculo en general.

Por ejemplo, supongamos que un mago se encuentra en el nivel siete (7) y quiere lanzar conjuros de círculo cuatro. En ese caso, su poder de inteligencia debe ser igual o superior a 4 para tener la capacidad de lanzar esos conjuros.

Repertorio de conjuros:

Los magos tienen a su disposición un repertorio de conjuros que pueden lanzar gracias a la conexión que establecen con la red de magia. Mantener esta conexión es un desafío incluso para los magos más experimentados. Por esta razón, los magos cuentan con dos tipos distintos de conjuros en sus repertorios: los Innatos y los de Libro.

Los Conjuros Innatos son adquiridos automáticamente por un mago cada vez que obtiene un nuevo nivel, incluyendo el primer nivel. Estos conjuros están disponibles en el círculo de mayor nivel que el mago puede lanzar en ese momento, basándose en su nivel de poder y las restricciones establecidas en la tabla 2-6.

Conjuros Innatos:

Son aquellos que permanecen en la conciencia del mago de manera permanente, por lo que no es necesario que los recuerden o los tengan escritos en su libro de conjuros para poder utilizarlos.

Conjuros de Libro:

Son aquellos que los magos no poseen de forma innata. Estos conjuros deben ser estudiados y memorizados antes de poder utilizarlos. Antes de tomar un descanso, un mago puede revisar su libro de conjuros y seleccionar los conjuros que desea tener disponibles para el día.

Memoria Arcana:

La memoria arcana de los magos se refiere a la cantidad de conjuros que un mago puede recordar y tener disponibles en cada círculo de magia. Esta es compuesta por los conjuros innatos de cada círculo, que son aquellos que el mago adquiere automáticamente al subir de nivel, y una cantidad de conjuros memorizados por círculo.

La cantidad de conjuros memorizados por círculo se calcula sumando 2 al valor de poder del mago. Estos conjuros memorizados deben ser seleccionados y preparados antes de su uso, lo cual requiere tiempo y dedicación por parte del mago

forzándolo a repasar su libro de conjuros una vez al día donde podrá refrescar su memoria y cambiar los conjuros pertenecientes a ella.

Si por algún motivo el mago no puede repasar sus conjuros, como por ejemplo si su libro fue robado, quedó inconsciente durante un día u otras circunstancias que le impiden acceder a sus conjuros memorizados, el mago solo podrá utilizar sus conjuros innatos hasta que pueda repasar nuevamente.

Especial: Existe una característica especial relacionada con la inteligencia del mago que afecta a su memoria arcana. Por cada punto de inteligencia base que el mago posea, obtiene un espacio de memoria adicional en los círculos de magia donde su valor de inteligencia sea igual al número del círculo.

Esto significa que, si el mago tiene una inteligencia de 3, obtendrá un espacio de memoria adicional en los círculos 1, 2 y 3, siempre y cuando tenga acceso a ellos según su nivel.

Por ejemplo, consideremos a Adokin, un mago de nivel 9 con una inteligencia de 4. Siguiendo esta regla, su memoria arcana se distribuiría de la siguiente manera:

- *Círculos 1, 2, 3 y 4: 8 espacios de memoria arcana en cada círculo (2 de base + 5 por su poder + 1 por su valor de inteligencia) más sus conjuros innatos de cada círculo.*
- *Círculo 5: 7 espacios de memoria arcana (2 de base + 5 por su poder + 0 por su valor de inteligencia, ya que es menor al círculo) más sus conjuros innatos de cada círculo.*

Lanzamiento de conjuros:

El lanzamiento de conjuros de un mago se determina mediante una combinación de factores, incluyendo la tabla 2-6 que establece la cantidad de conjuros que puede lanzar por cada círculo de magia, así como otros elementos como talentos y objetos mágicos que pueden proporcionar espacios de conjuro adicionales.

Además, existe una característica especial relacionada con el poder de inteligencia del mago donde si el poder de inteligencia del mago es igual o mayor al número del círculo al que tiene acceso, se le otorga un espacio adicional de conjuro por día en ese nivel.

Por ejemplo, si un mago tiene un poder de inteligencia de 4 y tiene acceso al círculo 4 de conjuros, recibiría un espacio adicional de conjuro en ese círculo y todos los anteriores.

Poder de conjuro: El poder de conjuro se refiere a la resistencia que los destinatarios de un conjuro deben superar para anular o reducir sus efectos, especialmente en situaciones donde el conjuro tiene efectos negativos, como causar daño o aplicar efectos perjudiciales.

El cálculo del nivel de poder de un conjuro se realiza sumando una base de cinco (5) al valor de poder del mago y al nivel del círculo del conjuro.

Fórmula del poder de conjuro: $5 + \text{valor de poder} + \text{nivel del círculo del conjuro}$.

Copiar conjuros:

Un mago tiene la capacidad de incrementar su libro de conjuros o incluso tener varios libros de conjuros para poder copiar conjuros desde pergaminos, otros libros de conjuros u otros medios. Para lograrlo, el mago debe superar una prueba de saber arcano cuya dificultad es igual a 5 más el nivel del círculo del conjuro que se desea copiar. En caso de fallar en la prueba, el conjuro de origen se destruye y no puede ser copiado.

Además, es posible que en algunos casos la dificultad de la prueba sea mayor debido a que el dueño anterior del conjuro haya aumentado deliberadamente la dificultad a través de rituales secretos u otros medios.

Trucos arcanos: Los trucos arcanos son conjuros de nivel 0 que los magos conocen de forma innata. A diferencia de los otros círculos, los magos pueden lanzarlos sin límite diario y conocen todos los de las listas.

Escriba

A nivel dos (2) los magos obtienen el Talento escriba

Conjuro Predilecto

“Velara observó atentamente a su rival mientras movía las manos y entonaba el canto. Al instante, reconoció el conjuro. Era uno de sus favoritos y sabía cómo contrarrestarlo”

A medida que los magos avanzan en sus estudios, desarrollan un apego especial hacia ciertos conjuros que se convierten en sus conjuros predilectos. A nivel 4, 7, 11 y 14, un mago puede elegir un conjuro favorito que cumpla con las siguientes condiciones: debe ser uno de sus conjuros innatos y corresponder al círculo de conjuro adecuado para su nivel (nivel 4: círculo 1, nivel 7: círculo 2, nivel 11: círculo 3, nivel 14: círculo 4).

Los conjuros predilectos obtienen los siguientes efectos:

- Obtienes un modificador de +2 a la dificultad que otros deben superar para saber qué conjuro estás por lanzar.
- Reduces la dificultad en 2 al intentar descifrar los conjuros de tu oponente si este está por usar un conjuro que sea predilecto para ti.
- Siempre se considera que tienes un nivel más alto del que realmente posees al lanzar estos conjuros, en términos de efectos basados en el nivel.
- Estos conjuros tienen un aumento de +1 en la dificultad para ser salvados.

El mago podrá lanzar una cantidad de conjuros predilectos

al día igual a su poder de inteligencia. Puedes utilizar estos usos con cualquiera de los conjuros que hayas elegido como predilectos, sin importar su círculo.

Por ejemplo, Adoquín es un mago de nivel 9 que ha elegido Escudo Arcano (círculo 1) e Invisibilidad (círculo 2) como sus conjuros favoritos. Posee un poder de inteligencia de 6, lo que le permite utilizar su habilidad de conjuro predilecto un total de 6 veces al día. Puede lanzar estos dos conjuros en la combinación que desee, aprovechando sus usos diarios.

Mesmer

Los Mesmer son un grupo de magos que dedican sus estudios a la exploración de la mente y el Quimerismo, convirtiéndose en maestros de las ilusiones y los encantamientos. Son expertos en el engaño y la manipulación, utilizando sus habilidades para influir en los demás.

Como Mesmer, obtendrás un conjuro innato adicional cada vez que obtengas acceso a un nuevo círculo de conjuros. Sin embargo, el conjuro seleccionado debe pertenecer a las escuelas de encantamiento o Quimerismo.

Mente espejada

Desde el nivel uno (1), un Mesmer posee una mente compleja y una personalidad cautivante. Los Mesmer consideran su poder de carisma como Bueno y se tornan inmunes a la fascinación.

Maestro de Ilusiones

A partir del nivel cinco (5), un Mesmer adquiere un dominio excepcional sobre las ilusiones. Gracias a esto, obtiene una increíble habilidad para crear imágenes espejadas de sí mismo, que funcionan de manera igual al conjuro “Imágenes múltiples”.

Puedes utilizar este efecto de creación de imágenes espejadas una cantidad de veces al día igual a tu poder de carisma. Al usarlo, consumes dos acciones parciales y no genera acciones de oportunidad.



Eruditos arcanos

Los eruditos arcanos son magos que estudian los orígenes y los secretos más antiguos de la magia, impulsados por la búsqueda del saber y secretos de antaño, avocados a desechar los secretos que el velo mágico esconde.

Tocados por el velo

A nivel uno (1), el erudito posee una conexión especial con el velo mágico, lo que le otorga el derecho a realizar una Prueba de Secretos

Arcanos siempre que ocurra un evento de magia arcana dentro de un área en metros igual a $3 + \text{su poder de inteligencia}$. Si supera la dificultad asignada, sabrá la ubicación del evento mágico y qué tipo de magia lo genera. Además, el erudito obtiene un modificador a sus Pruebas de Secretos Arcanos igual a su poder. También puede utilizar la habilidad "Recuperar Conocimientos" un número de veces al día igual a su poder de inteligencia.

Recuperación de conocimiento:

El erudito puede analizar los restos del tejido mágico utilizado en áreas de magia que tengan una antigüedad de hasta un día por nivel del mago. Para hacerlo, debe realizar una Prueba de *Saber Arcano* contra el nivel del lanzador que realizó el conjuro más el círculo de conjuro en sí. Si supera esta dificultad, podrá copiar el conjuro a su libro de conjuros o a un pergamo (siempre que tenga los materiales necesarios). Es necesario tener acceso al círculo de conjuro para poder copiarlo. Si falla la tirada, el hilo de conocimiento se pierde.

Por ejemplo, un mago que puede lanzar conjuros de círculo 6 solo podrá usar esta habilidad para recuperar conjuros de círculo cinco (5) como máximo.

Nodo arcano

A nivel cinco (5), el erudito puede invocar un Nodo Arcano un número de veces al día igual a su poder de inteligencia. Invocar el nodo requiere una acción parcial y no provoca ataques de oportunidad. El nodo permanecerá junto al erudito durante una cantidad de minutos igual a $3 + \text{su poder de inteligencia}$. El nodo proporciona los efectos de un conjuro de Escudo y, si el mago lo desea, también puede proporcionar los efectos de un conjuro de Luz. Además, el nodo puede lanzar conjuros de círculo cero (0) utilizando la acción gratuita del mago, aunque se deben pagar todos los recursos requeridos por el conjuro. Los conjuros lanzados por el nodo se consideran lanzados por el propio mago a la hora de considerar todos los efectos de estos.

Equipo inicial del Mago

Puedes escoger un arma a elección y hasta 2 conjuros de nivel 1.

Armas: Bastón, la daga y o el cetro.

Conjuros:

- ❖ **Nivel 0:** Antorcha mágica, Briza menor, Detectar magia, Gema lumínica, Telequinesis menor
- ❖ **Nivel 1:** Abanico de llamas, Armadura arcana, Dardo envenenado, Escudo arcano, Esfera cinética, Esfera de luz,

Grasa, Huesos de piedra, Identificar, Imágenes múltiples, Manto elemental, Miedo, Onda elemental, Proyectiles arcanos, Resistencia elemental, Resistir el clima.

Dinero inicial: 2d6 Deales de plata.

Pícaro

En el callejón detrás de la taberna Twist Dimaund acorraló al noble. Con una sonrisa afilada, le arrebató todas sus posesiones.

Con una agilidad y rapidez asombrosas, los pícaros se enfrentan a desafíos extraordinarios en busca de fama, gloria y tesoros. Su determinación implacable les impulsa a superar las situaciones más extremas, sin importar los obstáculos que se interpongan en su camino. Son maestros del engaño y la destreza, capaces de sortear peligros y burlar a sus enemigos con facilidad. Allá donde van, dejan una estela de admiración y susurros de su valentía y audacia.

Tabla 2 - 7 Pícaro

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidad de clase	Puñalada
1	1	0	1	Puñalada / Especialista	+1d6
2	1	1	1	Trampero innato	
3	2	1	1	Acróbata temerario	+2d6
4	2	2	2	Pies ligeros	
5	3	2	2	Especialista	+3d6

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dados de resistencia. D6

Heridas Adicionales: 2

Competencia inicial de habilidad:

Físicas: 2 + modificador físico(fue + con).

Intelectuales: 1 + modificador intelectual(Int + Cov).

Sociales/Entorno: 2 + modificador sociales/entorno(Car + Bra).

Prueba de poder:

Bueno: Agilidad y Bravura.

Malo: Fuerza, Carisma, Convicción, Constitución e Inteligencia.

Competencia:

Armas: Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Corta, Estoque, hacha de mano, hoz, Kukri y Mazo Ligero.

Armas a distancia: Arco Corto, Ballesta, Ballesta a repetición, Ballesta Ligera, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda y Jabalina.

Armaduras: Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de



Cuero, Armadura de Cuero Reforzada y Cota de Anillos.

Escudos: El pícaro no posee competencias con escudos.

Puñalada

"Neyv emergió de las sombras y con un movimiento veloz, hundió su daga en el punto vulnerable del trasgo, donde la armadura no podía protegerlo".

Los pícaros son maestros en encontrar vulnerabilidades en las defensas de sus enemigos, hundiéndolos en puntos vitales y causando un daño significativo. Siempre que un pícaro cumpla con los siguientes requisitos, podrá infiligrar daño adicional por puñalada:

- El ataque se realiza con un arma sutil o un arma a distancia dentro de un rango igual o menor a $3 + \text{el poder de agilidad del pícaro}$.
- El objetivo no puede ver al pícaro (el pícaro está escondido, invisible, etc.).
- El objetivo no es inmune a golpes críticos.
- El objetivo no posee probabilidad de fallo para ignorar ataques o cobertura.
- El objetivo debe estar desprevenido.

Si se cumplen estos requisitos, el pícaro sumará una cantidad de daño adicional por puñalada basada en su nivel y ignorará la reducción de daño del objetivo. Solo se puede infiligrar un daño por puñalada por turno a la misma criatura. Además, una vez que una criatura ha sido golpeada por un pícaro de esta manera, el objetivo se vuelve consciente de la presencia del pícaro y no puede sufrir daño adicional por esta habilidad, a menos que el pícaro vuelva a ocultarse (se esconda, se vuelva invisible u otros estados similares).

Trampero innato

A nivel dos (2), el pícaro es capaz de armar, encontrar y desarmar trampas que no sean mágicas como si tuviera el Talento Trampero. Además, obtendrá un modificador a las pruebas de subterfugio y percepción cuando interactúen con trampas igual a su valor de poder.

Acróbata temerario

A nivel tres (3), el pícaro está acostumbrado a saltar y descender por todo tipo de superficies, lo que le permite "caer" una cantidad de metros igual a su valor de agilidad sin sufrir daño. Para hacer esto, debe tener al menos una superficie o elementos a los que pueda aferrarse, como una pared, ramas de árboles o piedras que estén cayendo.

Pies Ligeros

A nivel cuatro (4), el pícaro obtiene una mejora a su movimiento base de +1, siempre y cuando porte una armadura con un valor de defensa base igual a dos o menor y no supere su carga ligera.

Especialistas

Los pícaros son seres altamente especializados en una gran variedad de habilidades. Algunos son maestros del engaño, capaces de persuadir incluso a los más astutos. Otros son expertos en encontrar sorpresas y oportunidades dentro de multitudes, siempre un paso por delante de sus adversarios. Y, por supuesto, algunos son especialistas en golpear rápidamente donde más duele a sus enemigos, aprovechando cada ventaja posible en combate.

Sicario

Los sicarios son pícaros que se dedican exclusivamente al combate y las emboscadas, perfeccionando sus habilidades para atrapar a sus presas y acabar con ellas de manera rápida y eficiente.

Señor de los callejones

A nivel uno (1), el sicario adquiere dos habilidades especiales:

- **Rastreo urbano:** Esta habilidad funciona de manera similar a la habilidad de Rastreo, pero solo se puede utilizar en lugares poblados y, en lugar de utilizar la habilidad de Supervivencia, se utiliza la habilidad de Saber local para rastrear.
- **Lisiar:** El sicario puede utilizar esta habilidad un número de veces al día igual a su poder de agilidad. La criatura objetivo de esta habilidad tiene derecho a realizar una tirada de salvación de Fuerza para evitar los efectos de lisiar. La dificultad de la salvación es igual a $5 + \text{el poder del pícaro}$. Si la criatura falla la salvación, su valor de movimiento se reduce en una cantidad igual al poder del pícaro durante una cantidad de turnos determinada por $1d6 + 3$. Una criatura solo puede tener un efecto de lisiar activo a la vez.

Experto en venenos

A nivel cinco (5), los sicarios se vuelven expertos en el uso de venenos. La dificultad de los venenos empleados por el sicario aumenta en +1, y la duración de estos se multiplica por 1.5. Además, el sicario se vuelve inmune a todo tipo de venenos, incluyendo los venenos de origen mágico.

Ladrón arcano

Los ladrones arcanos son pícaros que poseen una obsesión por la magia y están dedicados a explorar antiguos secretos arcanos en busca de tesoros ocultos. Combinan su habilidad innata para el sigilo y la manipulación con conocimientos mágicos para llevar a cabo sus fechorías.

Fechorías arcanas

A nivel uno, el ladrón arcano es capaz de utilizar trucos arcanos, que son conjuros de nivel 0, al igual que los magos. Además, el ladrón arcano adquiere la habilidad "Manos Mágicas".

Manos Mágicas: Esta habilidad le permite al ladrón arcano utilizar su habilidad de subterfugio a una distancia en metros igual a $3 + \text{su poder}$. Podrá utilizar esta habilidad una cantidad de veces al día igual a su valor de inteligencia.

Arcano de utilidad

A nivel cinco (5), el ladrón arcano adquiere habilidades mágicas que lo ayudarán en su búsqueda de antiguos secretos mágicos. Podrá utilizar una cantidad de veces al día igual a su valor de inteligencia los siguientes conjuros: Abrir, Bolsillo Interdimensional, Caminata Arácnida, Cambiar de Tamaño, Detectar Enfermedades, Detectar Gemas, Detectar Venenos, Identificar, Levitar, Ocultar Presencia, Resistencia Elemental, Tienda de Lariur, Ver lo Invisible y Visión en la Oscuridad.

Equipo inicial del Pícaro

Puedes escoger hasta dos armas y una armadura.

- ❖ **Armas:** Bastón, Cimitarra, Daga, Espada Corta, Estoque, hacha de mano, hoz, Kukri y Mazo Ligero.
- ❖ **Armas a distancia:** Arco Cortó, Ballesta, Ballesta Ligera, Cuchillos arrojadizos, Hacha arrojadiza, Honda y Jabalina.
- ❖ **Armaduras:** Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero,

Dinero inicial: $2d6$ Deales de plata.

Sacerdote

Con su mazo en alto y el nombre de Torgabarh en sus labios, Korik desató un fulgor azul que convocó una tormenta de relámpagos sobre sus enemigos.

Un sacerdote es una persona elegida por una deidad para llevar la palabra y los actos de su dios al mundo. A través de estos actos, el sacerdote gana el favor de su deidad y recibe poderes increíbles en su nombre.

INFORMACION SOBRE REGLAS DE JUEGO

Dado de Resistencia D8

Heridas Adicionales: 1

Competencia inicial de habilidad: Físicas: 0 + modificador físico (Fue + Con).

Intelectuales: 1 + modificador intelectual (Int + Cov).

Sociales/Entorno: 2 + modificador sociales/entorno (Car + Bra).

Poder de atributo:

Bueno: Convicción y Carisma.

Malo: Agilidad, Coraje, Constitución, Inteligencia, Fuerza.

Competencias:

Armas: Bastón, hoz, Lucero del Alba, Mazo y Mazo Ligero.

Armas a distancia: Cetro y Honda.

Armaduras: Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada, Cota de Anillos y Armadura de Escamas.

Escudos: Broquel y Escudo redondo,

Magia divina

La magia divina es el poder que los sacerdotes son capaces de utilizar, la cual proviene de la deidad que adoran y canalizan a través de su fe. Esta magia les permite acceder a poderosos conjuros que pueden utilizar para derrotar a sus enemigos o incluso para traer de vuelta a la vida a sus aliados.

Tabla 2 - 8 Sacerdote

Nivel	Pre	Des	Poder	Habilidad de clase	Puntos de fe	Nivel de conjuros
1	1	0	0	Poder Divino	3	1
2	1	1	1	Atavíos de guerra	6	
3	2	1	1		9	2
4	2	2	2	Percepción Divina	12	
5	3	2	2	Poder Divino	15	3

Conjuros divinos

Los sacerdotes utilizan la magia divina a través del uso de sus puntos de fe. Esta magia se divide en dos categorías: las oraciones y los conjuros propiamente dichos.

Oraciones: Son pequeños conjuros de nivel 0 que el sacerdote puede utilizar y no tienen costo en puntos de fe.

Conjuros: Estos son poderosos sortilegios divididos por círculos a los cuales el



sacerdote puede acceder según su nivel. Para poder lanzarlos, el sacerdote debe tener el nivel adecuado indicado en una tabla y poseer un valor de "Casteo divino" que sea igual o mayor al nivel de conjuro que desea utilizar. El "Casteo divino" es la suma de su poder y su convicción.

Una vez que el sacerdote accede a un nuevo círculo de conjuros, puede utilizar todos los conjuros de la lista correspondiente, así como los conjuros específicos que su deidad le otorgue en cada círculo. Mientras tenga puntos de fe disponibles, podrá lanzar los conjuros que desee de la lista.

Puntos de fe: Los puntos de fe son la energía que un sacerdote utiliza para lanzar sus conjuros. Tienen una cantidad de puntos de fe igual a tres (3) por su nivel de clase más su valor de convicción. Por ejemplo, un sacerdote de nivel cinco (5) con un valor de convicción de 3 tiene un total de 18 puntos de fe (15 por su nivel + 3 por su valor de convicción).

Cada conjuro que el sacerdote desee lanzar tiene un costo en puntos de fe determinado por su nivel de conjuro. Por lo general, un conjuro de círculo 1 tiene un costo de 1 punto de fe, y uno de círculo 5 tiene un costo de 5 puntos de fe. Sin embargo, algunos conjuros pueden requerir más puntos de fe, y esto se especifica en la descripción de cada conjuro.

Al lanzar un conjuro, se consumen los puntos de fe necesarios para su nivel de conjuro. Si el sacerdote no tiene suficientes puntos de fe disponibles, no podrá lanzar el conjuro en cuestión.

Especial: Los conjuros otorgados por la deidad consumen la mitad de costo en puntos de fe, con un mínimo de 1.

*Por ejemplo, Korik, un sacerdote de Thorgabarth, con una convicción de 3 y nivel 5, tiene acceso a los conjuros de los círculos 3, 2 y 1, y posee un total de 18 puntos de fe (calculados correctamente: $5 * 3 + 3$).*

*Con esos 18 puntos de fe, Korik puede elegir cómo distribuirlos entre los conjuros que desea lanzar. Una opción sería utilizar los 18 puntos de fe para lanzar seis conjuros de círculo 3, ya que cada uno de ellos tiene un costo de 3 puntos de fe ($3 * 6 = 18$ puntos de fe).*

Otra opción sería lanzar 2 conjuros de círculo 3, utilizando 6 puntos de fe, y luego lanzar 12 conjuros de círculo 1, utilizando los restantes 12 puntos de fe.

Atavíos de guerra:

A nivel dos (2), el sacerdote adquiere la habilidad de conjurar sin sufrir penalizadores de tiempo de lanzamiento con armaduras y escudos para los cuales sea competente, siempre y cuando posean un penalizador igual o menor a 2. Los modificadores provenientes de los materiales de las armaduras y escudos se tienen en cuenta para determinar si cumplen con esta regla, pero los modificadores mágicos o aquellos impuestos por reglas especiales no se consideran.

Percepción divina

A nivel cuatro (4), los sacerdotes adquieren la habilidad de realizar una prueba de percepción especial cuando haya una criatura celestial o demoniaca oculta en un área dentro de una distancia en metros igual a su poder de carisma. Esta habilidad les permite estar en un estado de alerta permanente dentro del área afectada, con la capacidad de detectar la presencia de estas criaturas.

Poder divino

A medida que el sacerdote avanza en el servicio a su deidad, esta le otorga poderes únicos relacionados con sus esferas de influencia. Cada deidad otorga diferentes poderes a sus sacerdotes, los cuales detallamos a continuación.

Thunethar:

Thunethar es el dios de los Huesos y la nigromancia. Aunque es difícil de complacer debido a su aversión hacia los seres vivos, unos pocos logran ingresar a su clero y son recompensados con extraños pero poderosos regalos.

Competencia: Ganas competencia con el cetro.

Esclavo no muerto:

A nivel uno (1), como seguidor de Thunethar, obtienes un esclavo no muerto que se rige por las mismas reglas que el hermano animal del druida, con la excepción de que debe ser un no muerto de tamaño mediano.

Control sobre no muertos

A nivel cinco (5), adquieres la habilidad de controlar mentalmente a los no muertos. Podrás controlar una cantidad de estas criaturas siempre y cuando la suma total de sus dados de resistencia no supere tu nivel multiplicado por dos, y cada criatura individual no puede poseer un DR (Dado de Resistencia) igual o superior a tu poder de sacerdote + 3. Para utilizar esta habilidad, debes gastar una acción parcial, y no genera acciones de oportunidad. Si ya has alcanzado el límite máximo de no muertos que puedes controlar, la habilidad no surte efecto. Además, obtienes una mejora igual a tu poder en las pruebas enfrentadas de elocuencia y presencia cuando interactúas con criaturas no muertas, corruptas e inmorales.

Erios

Cálidos, comprensivos, y brillantes los seguidores de Erios son bienvenidos en todas las comunidades como el mismo amanecer.

Competencia: Ganas competencia con Estrella del Alba.

Tocado por la luz

A nivel uno (1), el sacerdote de Erios posee un aura radiante, lo que le permite considerar sus pruebas de poder carisma como

exitosas. Además, todas las fuentes de luz que porte o cree mediante habilidades especiales o magia tendrán su alcance multiplicado por 1.5.

Halo lumínico

A nivel cinco (5), podrás crear un halo de luz una cantidad de veces al día igual a tu poder de carisma. El halo perdura durante una cantidad de turnos igual al poder de convicción del sacerdote. Mientras el halo esté activo, irradia una luz equivalente al conjuro "luz de día" y aquellos alcanzados por la luz que posean una moral superior a 7 verán aumentadas las curaciones que reciban en una cantidad igual al nivel del sacerdote + 2d6.

U-Mathor

U-Mathor es ampliamente conocido, temido y respetado por todos. Él es el señor del fin del ciclo y sus seguidores son los guardianes encargados de proteger el cumplimiento de las leyes de la muerte y el desenlace del ciclo de vida.

Competencia: Ganas competencia con la guadaña.

Sepelio sagrado

A nivel uno (1), el sacerdote adquiere la capacidad de bendecir un número de cadáveres al día igual a su valor de convicción, para evitar que sean reanimados o profanados. Esta bendición sagrada protege los cuerpos de cualquier intento de resurrección o manipulación necromántica. Sin embargo, esta protección puede ser eliminada si el cuerpo es maldecido nuevamente por un sacerdote que sea al menos 2 niveles superiores al del bendecido, mediante el uso de un conjuro de sacratización.

Además, aquellos que siguen a U-Mathor son fortalecidos en su lucha contra las criaturas no muertas, corruptoras e inmortales. Obtienen un modificador de +1 en sus pruebas de ataque y defensa al enfrentarse a estas abominaciones.

El servicio termina con la muerte

Un Sacerdote de U- Mathor sabe que morirá tarde o temprano es por esto por lo que nada les causa miedo. A nivel cinco (5) el Sacerdote se torna inmune al terror.

Equipo inicial del Sacerdote

Puedes escoger un arma de cuerpo a cuerpo, un arma a distancia o un escudo y una armadura.

Armas:

Bastón, hoz, Lucero del Alba, Mazo y Mazo Ligero.

Escoge una armadura de las siguientes.

Escudos:

Broquel y Escudo redondo,

Armas a distancia:

Cetro y Honda.

Armaduras:

Ropas reforzadas, Armadura de pieles, Armadura de Cuero, Armadura de Cuero Reforzada.

Conjuros de sacerdote:

Los sacerdotes son capas de lanzar todos los conjuros de la siguiente lista

Nivel 0: Antorcha mágica, Briza menor, Buscar el norte, Detectar magia, Gema lumínica, Imagen sagrada/profana

Nivel 1: Centella divina, Dañar resistencia, Esfera de luz, Favorecer, Grasa, Huesos de piedra, Identificar, Manto elemental, Miedo, Observar personalidad, Quitar el miedo, Resistencia elemental, Resistir el clima, Restablecer resistencia.

Dinero inicial: 1d6 Deales de plata.

Rasgos Personales

El Enano acarició su barba mientras sonreía con astucia; a pesar de la diferencia en altura y complejión, no podía negar que el elfo tenía una mente afín a la suya.

Los rasgos personales de un personaje abarcan tres factores clave en la creación de personajes.

Personalidad

En Arderar, la personalidad de los personajes se define mediante dos variables: moral y rectitud. La moral refleja el equilibrio interno del personaje entre el mal y el bien, mientras que la rectitud mide la relación del personaje con el caos y la ley. Cuanto mayor sea el valor en alguno de estos ejes, más cercano estará el personaje al bien y a la ley.

Moral

La moral en Arderar refleja la bondad o maldad de un personaje. Un alto valor de moral representa virtudes como amabilidad, altruismo, preocupación por los necesitados y caridad. Un valor medio indica que el personaje actúa según las circunstancias sin impulsos buenos o malos. Un valor bajo de moral revela tendencias viles como asesinato, robo, maldiciones y mentiras. Según la tabla, un valor de moral de 3 o inferior se considera maligno, mientras que 4 tiende hacia el mal y 5-6 es neutral. Un valor de 7 es neutral con inclinación hacia el bien, y 8 o superior siempre elige el bien sin importar el costo personal.

Rectitud:

Así como la moral evalúa el bien y el mal en un personaje, la rectitud mide la relación de su alma con la ley y el caos. Un personaje con valores de rectitud entre 1 y 3 se entrega al caos, siempre desafiando las reglas establecidas; sin ataduras y con un espíritu indomable.

Aquellos personajes con un valor de rectitud de 4 buscan mantener un equilibrio entre el orden y el caos, pero tienden a inclinarse más hacia este último.

Los personajes con valores de rectitud entre 5 y 6 buscan constantemente el equilibrio entre la ley y el caos, aplicando las reglas cuando les conviene y desobedeciéndolas cuando es necesario. Mientras tanto, los personajes con un valor de rectitud de 7 son neutrales, pero tienden a elegir las opciones más legales y estrictas. Por último, aquellos personajes con un valor de 8 o superior tienen un carácter estricto y un fuerte código de leyes arraigado en su ser.

- **Caballeroso:** Moral >7, Rectitud >7. Defiende la justicia y la ley con firmeza. Actúa con honor y ayuda a los necesitados siguiendo un código estricto.
- **Altruista:** Moral >7, Rectitud 4–6. Hace el bien sin importar las reglas. Busca ayudar a los demás, guiado por la compasión más que por las leyes.
- **Libertador:** Moral >7, Rectitud <4. Lucha por la libertad y rechaza las estructuras que oprimen. Su causa es liberar a los demás del control y la tiranía.
- Neutral: Moral 4–6, Rectitud 4–6. Evita tomar partido. **Actúa** de forma pragmática, manteniéndose en equilibrio entre extremos.
- **Juez:** Moral 4–6, Rectitud >7. Cree en el orden y el cumplimiento de las reglas. Evalúa todo según normas claras, sin involucrarse emocionalmente.
- **Indómito:** Moral 4–6, Rectitud <5. Rechaza ataduras y normas. Vive según sus propias decisiones, priorizando la libertad personal.
- **Tirano:** Moral <4, Rectitud >7. Usa el orden y la ley para dominar. Controla y somete a otros mediante poder estructurado.
- **Villano:** Moral <4, Rectitud 4–6. Busca poder personal sin preocuparse por el bien o el orden. Egoísta, manipulador y ambicioso.
- **Destructor:** Moral <4, Rectitud <4. Ama el caos y la destrucción. Disfruta causar sufrimiento y romper el orden por placer.

Edad

La edad de una criatura o personaje irá avanzado conforme la campaña en tiempo al igual que la vida real. A demás conforme un personaje crezca sus habilidades físicas irán decreciendo y sus, mentales aumentando, recuerda que estos parámetros marcan hasta el máximo de funcionalidad de una criatura, excedidos estos números las criaturas morirán por su vejez.

Trasfondo

Volter inspiró profundamente mientras acariciaba el gran pino. Antes de la crisis de los huesos oscuros, él había sido un hábil leñador. Ahora, ese pasado yacía enterrado bajo cientos de huesos.

El trasfondo de tu personaje se refiere a quién era antes de embarcarse en sus aventuras. Puede ser que tu personaje abrace su pasado y lo utilice como una gran ayuda en momentos difíciles, o puede ser una debilidad que debe ocultar.

Acolito

Has vivido una vida bajo el techo de un templo o capilla dedicada a una deidad, lo que te ha brindado una comprensión

profunda de lo divino y una intuición aguda en asuntos relacionados con lo sagrado.

Competencia: Herramientas de escriba o un Idioma: Escoge entre celestial o infernal.

Deales y equipo inicial: Comienzas con 2d6 Deales de cobre, que puedes utilizar para adquirir bienes y servicios. Además, obtienes una armadura de hasta dos puntos de defensa, 1 arma y un arma adicional o un escudo y un equipo de Acolito.

Especial: Recibes un símbolo de madera de la deidad que elijas. Y un +1 a tus pruebas de Religión.

Artista

Eres un talentoso artista en diversas formas de expresión, ya sea a través del pincel, el cuerpo o tu voz. Tu objetivo es dar a conocer tus habilidades al mundo.

Competencia: Obtienes competencia en un idioma y en dos artes, ya sean instrumentos, danzas u otras a discreción del Da.

Deales y equipo inicial: Comienzas con 3d6 Deales de cobre. Obtienes un arma a distancia y un arma de cuerpo a cuerpo más una armadura que no supere los 2 Pe. Además, obtienes el equipo inicial del artista.

Especial: Obtienes un bonificador de +1 en tus pruebas de interpretación.

Criminal

Nunca has sentido aprecio por las leyes y has vivido toda tu vida al margen de ellas. Como criminal, eres hábil en el arte del engaño y la manipulación.

Competencia: Obtienes competencia con la espada corta y el Kukri.

Deales y equipo inicial: Comienzas con 1d6 Deales de cobre, con dos armas de cuerpo a cuerpo con la regla sutil un arma a distancia y una armadura que no excedan los 2 puntos de equipo.

Especial: Obtienes un kit de ladrón y un modificador de +1 en subterfugio.

Ermitaño

Viviste muchos años en soledad, aislado de las grandes ciudades y en armonía con la naturaleza.

Competencia: Obtienes competencia con la hoz y la lanza.

Deales y equipo inicial: Comienzas con 1d6 Deales de, además, posees un arma cuerpo a cuerpo y un arma a distancia, junto con una armadura que no exceda los 2 puntos de equipo. Y un conjunto inicial de viajero.

Especial: Como ermitaño, recibes 1d4 pociones anti veneno y un modificador de +1 a tu habilidad de Saber Naturaleza.

Esclavo

Creciste bajo la opresión de la esclavitud, y aunque ahora puedes vivir libre o te encuentres en fuga, los años de servidumbre han forjado en ti un cuerpo resistente.

Competencia: Obtienes competencia en un oficio específico, reflejando las habilidades que desarrollaste durante tu tiempo como esclavo.

Deales y equipo Iniciales: No comienzas con ningún Deal, ya que tu pasado como esclavo te ha privado de posesiones y riquezas salvo una daga.

Especial: Llevas la marca de tu esclavista, lo que puede tener repercusiones tanto positivas como negativas en tu futuro.

Obtienes un +1 en Atletismo

Forastero:

Has dejado atrás tu tierra natal por alguna razón y te encuentras en un lugar desconocido, lejos de tu hogar original.

Competencia: Obtienes competencia con un arma a distancia.

Deales y equipo Iniciales: Comienzas con 1d6. También posees un arma cuerpo a cuerpo, una de distancia y una armadura que no excede los 2 puntos de equipo. Además, cuentas con un conjunto de equipo de aventurero.

Especial: Obtienes una tienda de campaña y un modificador de +1 en supervivencia.

Granjero

Tu infancia transcurrió en una apacible granja, donde aprendiste valiosas lecciones sobre la vida natural y el cultivo de la tierra. Ahora, has decidido dejar atrás tu granja para aventurarte y conocer el mundo.

Competencia: Eres competente en el uso de herramientas de granjero, lo que te otorga habilidades específicas relacionadas con el trabajo en la tierra y el cuidado de los cultivos.

Deales y equipo Iniciales: Comienzas con 1d6 Deales de cobre. Además, posees un arma de mano y una armadura que no excede los dos puntos de equipo, más un equipo de aventurero.

Especial: Cuentas con herramientas de granjero y posees un modificador de +1 en las pruebas de naturaleza.

Héroe del pueblo

Estuviste en el lugar indicado en el momento justo y lograste salvar a toda la gente de tu pequeño pueblo, por lo que te consideran un héroe.

Competencia: Obtienes competencia en un arma no racial a elección.

Deales y equipo inicial: Comienzas con 1d6 Deales. Puedes elegir dos armas de tu preferencia y una armadura que no supere los dos puntos de equipo más un equipo inicial de aventurero.

Especial: Obtienes 1d6 Deales de plata adicionales como recompensa por tu valentía. Además, tienes un aumento de +1 en presencia.

Noble

Has nacido en una familia noble y has sido criado en la opulencia y el privilegio. Tu linaje y estatus social te otorgan ciertos privilegios y respeto en la sociedad.

Competencia: Posees competencia en el manejo de material de escriba.

Deales y equipo Iniciales: Comienzas con 3d6 Deales de cobre, además, puedes elegir dos armas de tu preferencia y una armadura que no supere los dos puntos de equipo. También posees un conjunto de equipo de aventurero.

Especial: Cuentas con una montura y su respectiva silla de montar, y un modificador de +1 en Nobleza y realeza.

Soldado

Te criaste entre las barracas y los establos, forjando tu carácter y habilidades a través de rigurosos entrenamientos. Ahora que eres mayor, te ganas la vida gracias a tus destrezas como soldado.

Competencia: Obtienes competencia en el manejo de un arma de tu elección, que no sea racial.

Deales y equipo Iniciales: Comienzas con 2d6 Deales de cobre, además, puedes elegir dos armas de tu preferencia y una armadura que no supere los dos puntos de equipo, más un conjunto de equipo de aventurero.

Especial: Como soldado experimentado, posees un arma adicional, más un modificador de +1 en atletismo.

Capítulo 3: Habilidades y talentos

Habilidades

Las habilidades en Arderar son esenciales para que personajes y criaturas interactúen en su entorno y entre sí. Tanto para jugadores como para el director de juego, estas habilidades son cruciales para determinar el éxito en diversas actividades a lo largo de la campaña.

Un personaje puede ser competente o no con una habilidad, lo que afecta el cálculo de su valor de poder al realizar acciones relacionadas. Con habilidades competentes, suma el valor completo; con las que aún no domina, suma solo la mitad. Esta distinción añade estrategia y decisiones tácticas para gestionar habilidades y recursos en diversas situaciones del juego.

Las habilidades se dividen en tres grandes categorías:

- Físicas:** Estas habilidades requieren el uso del cuerpo y su condición física para llevarlas a cabo, siendo las siguientes: *Acrobacias, Atletismo, Escapismo, Maniobras, Sigilo, Subterfugio*.
- Intelectuales:** Estas habilidades están relacionadas con el conocimiento de un personaje y sus capacidades para la deducción, la investigación o interpretación. (*Economía, Historia, y Heráldica, Investigación, Medicina, Naturaleza, Religión, Secretos, Arcanos*).
- Sociales/Entorno:** El resto de las habilidades son aquellas usadas para relacionarse con el entorno y las criaturas o

personas en él. (Disfrazarse, *Elocuencia*, *Interpretar*, *Percepción*, *Presencia*, *Saber Regional*, *Supervivencia*).

Descripción de Habilidades

Acrobacias (Agilidad + Bravura)

La habilidad de Acrobacias mide la capacidad de un personaje para realizar maniobras físicas complejas que requieren equilibrio, agilidad y valentía, como saltar entre tejados, esquivar ataques o cruzar superficies inestables.

El modificador de Acrobacias se obtiene sumando Agilidad + Bravura, y consultando la Tabla 1-1 para obtener el valor final que se aplicará en las tiradas.

Las pruebas de acrobacias se usan en situaciones donde el entorno representa un reto físico y la fuerza no puede solucionarlo. Si el personaje falla la tirada por 5 o más, puede caer, tropezar o perder el equilibrio, según la situación.

Atletismo (Fuerza + Constitución)

La habilidad de Atletismo mide la fuerza y resistencia física de un personaje. Se utiliza para correr, saltar, trepar, nadar, empujar objetos y aguantar la respiración. Permite superar terrenos difíciles, sortear obstáculos y realizar acciones físicas exigentes tanto en exploración como en situaciones de riesgo. Es clave para personajes que dependen del esfuerzo corporal para avanzar o sobrevivir.

Crear (Inteligencia + Fuerza*)

Crear es una habilidad que se utiliza en conjunto con competencias de creación, como Herrería, Alquimia, Ebanistería, entre otras. Para obtener más información sobre estas competencias, consulta la sección correspondiente.

Disfrazarse (Convicción + Carisma)

Gracias a tu habilidad para los disfraces, puedes adoptar la apariencia de otros seres de manera convincente. Sin embargo, solo podrás imitar criaturas que no difieran en más de una categoría de tamaño respecto a la tuya.

Escapismo (Agilidad + Inteligencia)

La habilidad de Escapismo en Arderar mide la capacidad de un personaje para liberarse de ataduras, trampas, huecos estrechos o efectos mágicos que lo mantengan aprisionado. Su efectividad depende de la Agilidad e Inteligencia del personaje, y la dificultad varía según el tipo de obstáculo.

Puede utilizarse para soltarse de cuerdas, grilletes, trampas mecánicas o para salir de espacios reducidos si hay suficiente espacio para pasar la cabeza. También se aplica al intentar escapar de una presa física durante el combate, usando una tirada de Acrobacias contra la dificultad del oponente.

El tiempo necesario para liberarse depende del tipo de sujeción: desde 10 turnos en ataduras físicas, 1 turno si es por un conjuro, o según la situación si hay una lucha activa.

Escapismo es fundamental para personajes que valoran la movilidad, la astucia y la capacidad de salir de aprietos con rapidez.

Economía (Inteligencia + Carisma)

La habilidad de Economía te permite regatear precios de objetos y tener conocimiento sobre su valor al venderlos. También te brinda comprensión sobre las leyes económicas de un lugar y el flujo de su economía.

Elocuencia (Carisma + Convicción)

La elocuencia se utiliza para que una criatura se imponga sobre otras con sus argumentos mediante la persuasión o el engaño. Cada uso de *Elocuencia* varía en sus efectos dependiendo si está destinado a un Jugador o un NPC y la actitud que este posea al inicio y al final del intento. Las actitudes están divididas en 5 categorías:

- **Hostil:** La criatura desconfía de ti y se considera agredida por cualquier intento que tengas contra ella.
- **Rechazo:** La criatura desconfía de ti y de tus intenciones.
- **Indiferente:** A la criatura no le importa ni para bien ni para mal tus intenciones.
- **Amistoso:** La criatura está dispuesta a ayudarte sin poner en riesgo su vida o sus valores más importantes.
- **Servicial:** La criatura está dispuesta a ayudarte y confía en ti.

Historia y heráldica (Inteligencia + Convicción)

Conocimientos en historia y heráldica se utilizan para conocer el estrato social y la historia de objetos, criaturas, lugares, etc.

Interpretar (Carisma + Convicción)

Gracias al uso de esta habilidad, serás capaz de representar diferentes tipos de arte, ya sea una obra de teatro, una canción, un baile, tocar un instrumento, o algún tipo de arte que tú y el DJ quieran agregar a la campaña.

Investigación (Inteligencia + Bravura)

La habilidad de Investigación en Arderar permite a los personajes descubrir verdades ocultas, desenmascarar mentiras, interpretar pistas y reunir información valiosa. Es útil tanto en entornos sociales como durante la exploración o la resolución de misterios.

Se emplea para detectar engaños a través de tiradas enfrentadas contra elocuencia, percibir situaciones extrañas mediante coronadas, o incluso reconocer encantamientos en quienes se comportan de forma inusual. También permite leer labios, descifrar mensajes secretos (con el riesgo de interpretarlos mal si se falla gravemente), y recoger información en lugares como bibliotecas, mercados o barrios bajos.

En esencia, Investigación es clave para quienes buscan entender lo que otros ocultan y encontrar respuestas donde otros solo ven confusión.

Medicina (Inteligencia + Constitución)

Esta habilidad abarca tanto los conocimientos teóricos sobre enfermedades, pestes, venenos, heridas y otras afecciones, así como la fisionomía de las criaturas vivas. También serás capaz de sanar afecciones, heridas y otros tipos de daño.

Maniobras (Agilidad + Fuerza)

Siempre que nuestro personaje desee desplazarse a lomos de una montura, comandar un barco, volar o utilizar otros medios de viaje que no sean simples, se requiere de habilidades de maniobra específicas. Dado que las maniobras varían con múltiples vehículos, dividiremos esta habilidad por categorías. La criatura debe poseer la competencia adecuada para cada tipo de objeto o montura que desea utilizar. Todas las criaturas son competentes con los movimientos que posean de manera nativa. Por ejemplo, una criatura que tenga velocidad de vuelo de manera nativa poseerá competencia en Vuelo (personal) automáticamente.

Naturaleza (Convicción + Bravura)

La habilidad de Naturaleza permite conocer y entender la flora, fauna y geografía del entorno, así como interactuar con los animales. Es esencial para identificar plantas curativas, prever el clima y reconocer características especiales de criaturas y plantas.

Con Naturaleza puedes entrenar animales, enseñarles trucos como atacar, quedarse quietos o seguirte, y calmarlos cuando sea necesario. También es útil para quienes practican magia druídica, ya que permite identificar conjuros, rituales y objetos mágicos, contrarrestar hechizos naturales y estudiar eventos mágicos antiguos.

Esta habilidad es clave para aventureros que buscan armonía con el entorno natural y desean aprovechar sus recursos y secretos.

Percepción (Intelecto + Carisma)

La habilidad de Percepción abarca los sentidos del personaje o criatura — vista, oído, olfato, gusto y otros medios especiales — para detectar el entorno y encontrar lo oculto.

Con Percepción puedes:

- **Avistar:** Detectar criaturas u objetos ocultos a la vista dentro de tu rango, aunque la dificultad aumenta con la distancia.
- **Escuchar:** Identificar sonidos y su origen, obteniendo detalles adicionales según lo bien que superes la prueba.
- **Buscar:** Explorar activamente un área moviéndote e interactuando con el entorno para encontrar objetos ocultos o pistas, con dificultades variables según el objetivo.
- **Encontrar trampas:** Solo si posees el talento específico, podrás detectar trampas usando Percepción.

Esta habilidad es esencial para quienes deben estar alerta a amenazas o descubrir secretos en su entorno.

Presencia (Carisma + Bravura)

La habilidad de Presencia permite que una criatura o personaje ejerza influencia sobre otros, ya sea infundiéndole miedo o inspiración.

Presencia se utiliza para medir la interacción entre una criatura y su entorno, y tiene tres formas de uso principales: la intimidación, la seducción y la inspiración.

Religión (Convicción + Carisma)

La habilidad relacionada con los ritos a los dioses, las costumbres tribales, misterios divinos y todo tipo de augurios o profecías está asociada con la religión. También puedes usar Religión cuando intentes dar discursos relacionados con tu deidad o fe.

Saber Regional (Bravura + Carisma)

La habilidad de Saber Regional permite conocer la historia, costumbres y eventos actuales de una región. Gracias a ella, un personaje puede moverse con soltura en entornos nuevos, identificar construcciones locales, entender la cultura y conocer criaturas humanoides propias del área.

También permite:

- Detectar costumbres locales tras pasar unos días y superar una prueba.
- Reconocer arquitectura y obtener datos sobre su procedencia.
- Moverse entre multitudes con facilidad según el entorno.
- Usar diplomacia con individuos o grupos, influyendo en sus actitudes fuera del combate.

Esta habilidad es esencial para personajes que viajan mucho, interactúan con distintas culturas o desean actuar como embajadores, espías o exploradores.

Secretos Arcanos (Bravura + Inteligencia)

La habilidad de Saber Arcano permite a los personajes entender los secretos de la magia, identificar hechizos, estudiar rituales y analizar objetos mágicos. Es clave para quienes desean profundizar en lo arcano, explorar ruinas encantadas o enfrentarse a criaturas místicas.

Con esta habilidad puedes:

- Reconocer conjuros, rituales y objetos mágicos.
- Estudiar magia antigua o detectar rastros de conjuros en un área.
- Conocer entidades mágicas como dragones, golems o seres inmortales.
- Contrarrestar hechizos, si dominas la magia del mismo tipo o círculo.
- Leer pergaminos si posees el talento adecuado.

Es una herramienta esencial para magos, sabios o cualquier aventurero que enfrente lo sobrenatural.

Sigilo (Agilidad + Intelecto)

La habilidad de Sigilo permite a una criatura moverse en silencio, esconderse o disimular objetos de forma discreta. Es esencial para espías, asesinos y exploradores que dependen del factor sorpresa o el sigilo en sus acciones.

Con esta habilidad puedes:

Moverte silenciosamente, evitando ser oído. Si te desplazas a velocidad completa, sufres un penalizador de -3.

Esconderte tras cobertura, siempre que no te hayas movido más de la mitad de tu velocidad, o con penalizador si lo haces a velocidad completa.

Ocultar objetos pequeños entre tu equipo o ropa, enfrentando tu tirada de sigilo contra la investigación de quien busque.

Disparar y ocultarte, si estás a más de 10 metros de tu objetivo, aunque con una penalización de -11.

El entorno, el equipo y los objetos que portes pueden dificultar estas acciones. Esta habilidad se utiliza tanto en combate como en situaciones narrativas.

Aptitudes delictivas (Inteligencia + Agilidad)

Esta habilidad combina inteligencia y agilidad para realizar actos ilegales o clandestinos como falsificar documentos, abrir cerraduras, desarmar trampas o robar sin ser detectado.

Falsificación: Permite crear documentos o sellos falsos usando materiales específicos. La dificultad depende de la complejidad del documento. Si fallas, pierdes los materiales. El destinatario puede intentar descubrir el fraude con una prueba de investigación.

Desarmar trampas: Usando la habilidad de subterfugio y el talento de trumpero, puedes intentar desactivar trampas. Si fallas por mucho, activarás la trampa.

Abrir cerraduras: Puedes abrir cerraduras normales o mágicas si tienes la herramienta adecuada. Sin herramientas, sufres penalización. Fallar por mucho puede bloquear la cerradura permanentemente.

Carterismo: Permite robar objetos pequeños y discretos de otros sin ser detectado, siempre que el objeto sea lo suficientemente pequeño para pasar desapercibido y no esté asegurado.

Supervivencia (Bravura + Agilidad)

La habilidad de supervivencia es crucial para enfrentar desafíos adversos. Desde cazar para obtener alimento hasta resistir tormentas, su dominio permite encontrar comida, resistir climas extremos, evitar peligros naturales, seguir rastros y predecir el clima. La dificultad varía según la situación y el juicio del DJ.

Rastrear:

Si posee el talento Rastrear, podrás realizar pruebas de habilidad para seguir el rastro dejada por algunas criaturas. En el capítulo talentos podrás encontrar más detalles sobre esto.

Competencias

Las competencias representan las habilidades artesanales, herramientas, idiomas u objetos que un personaje domina. Ser competente en algo asegura no solo su correcto uso, sino también la habilidad para mantenerlo en buen estado y reduce la probabilidad de que se dañen en una mala tirada. Todos los personajes son competentes por defecto con el idioma "Común" y con la montura caballo.

Competente o no:

Las competencias sirven para que un jugador determine sus habilidades básicas y qué herramientas y talentos posee. Estas pueden abarcar desde el uso de una espada hasta saber cocinar, así como competencias más complejas como el control de barcos y el rastreo de presas. Un personaje puede intentar hacer o usar cosas para las que no sea competente, pero la posibilidad de fallar en estas actividades es muy alta.

Tipos de competencia:

Armadura X:

Obtienes competencia con un tipo específico de armadura.

Arma X:

Adquieres competencia con un arma particular.

Competencia artística:

Al elegir esta competencia, puedes seleccionar entre varias opciones, como actuación, comedia, baile, canto, instrumentos musicales (cuerda, viento, teclado, percusión) u oratoria. Puedes elegir varias competencias artísticas dentro de cada subcategoría.

Herramientas de Profesión (Herramientas de X):

Te permite utilizar las herramientas específicas asociadas con ciertos trabajos, como herrero, joyero, ebanista, escriba, etc.

Idioma Específico (Idioma X):

Te capacita para hablar, escribir y leer un idioma en particular. Los idiomas disponibles incluyen élfico, enano, Nogbar, Lemen, Minronense, orco, trasgo, gigante, celestial, infernal, draconiano y otros que tu Director de Aventuras (DA) utilice en sus partidas.

Vehículo/Montura: Te permite dirigir un vehículo o montura específica, como barcos, carretas, carros, caballos, lobos, etc. Todos los personajes son competentes con un tipo de montura afín a su raza (*por ejemplo, caballos para humanos, ciervos para elfos, jabalíes para enanos, etc.*).

Rastreo

Esta competencia única se utiliza en conjunto con la habilidad de supervivencia. Permite seguir el rastro de criaturas en diversos entornos mediante pruebas de habilidad, realizadas en intervalos determinados por el Director de Juego (DJ) según lo considere necesario. Durante el rastreo, te mueves a tu velocidad habitual. Las dificultades para rastrear dependen del tipo de superficie y otros factores detallados en una tabla específica.

Talentos

En el vasto mundo de Arderar, los talentos representan habilidades excepcionales que los aventureros pueden adquirir a medida que avanzan en sus niveles de experiencia. Estos talentos conceden a los jugadores y sus personajes reglas especiales que les proporcionan ventajas significativas en diversas situaciones. Desde la capacidad de repetir tiradas cruciales hasta alcanzar la maestría en el manejo de armas o conjuros, estos dones especiales brindan herramientas estratégicas vitales para superar los desafíos más difíciles que se presentan en su camino.

Cuando lees un talento, encontrarás la siguiente información detallada:

[Nombre del talento]: (Aquí va el nombre del talento)

Prerrequisitos: Los requisitos que el personaje debe cumplir para adquirir este talento se basan en las mejoras que el jugador obtiene en el mismo nivel en el que accede a un nuevo talento.

Resumen: La información del talento incluye cómo se utiliza, qué aspectos modifica y cuáles son sus limitaciones.

Especial: Incluye ciertas reglas especiales que el talento posee.

Agilidad Felina

Prerrequisitos: Agilidad 2.

Resumen: Obtienes competencia en Agilidad para tus pruebas de poder.

Aguantar y Disparar

Prerrequisitos: Agilidad 1, Bravura 1

Resumen: Cuando eres víctima de una carga, puedes quedarte en tu lugar y disparar a quien te carga; esto consume tu acción de oportunidad.

Alquimista

Resumen: Obtienes la competencia con herramientas alquímicas y además puedes repetir una prueba de Crear[Alquimia] al día.

Ambidiestro

Prerrequisitos: Agilidad 1

Resumen: Al utilizar ambas manos (ya sea para luchar u otras actividades), siempre debes considerar tus manos como hábiles. Esto elimina el penalizador al combate de dos armas por blandir armas del mismo tamaño.

- **Gladiador:** Flagelo, Kuri, Lanza, Mal, Pico de Guerra, Tridente.
- **Protector:** Broquel, Escudo Lágrima, Escudo Luna, Escudo Pavés, Escudo Redondo, Espada Corta, Mazo.

Al blandir una arma de tu estilo, obtienes un modificador de +1 al impacto y +2 al daño.

Artista Callejero

Prerrequisitos: Carisma 1

Resumen: Gracias a la sangre de artista que corre por tus venas y a los miles de horas vividas en un escenario, puedes repetir una prueba de Interpretar al día.

Carga Mejorada

Prerrequisitos: Fuerza 1

Resumen: Reduces en uno (1) el costo de acciones de tu carga y ya no sufres el penalizador a tus tiradas de impacto por cargar.

Combate con Dos Armas

Prerrequisitos: Agilidad 2, Fuerza 1

Resumen: Gracias a tu versatilidad en combate, ahora puedes blandir una arma en cada mano y atacar con ambas armas por cada ataque que puedas realizar. Cada mano debe lanzar su ataque y daño por separado, y ambas se ven afectadas por penalizaciones: tu mano hábil sufre un penalizador de -1, mientras que tu mano torpe sufre un penalizador de -2. Además, solo sumas la mitad del bonificador por atributo al daño con la mano torpe

Todos los detalles sobre cómo combatir con dos armas los puedes encontrar en el apartado de combate.

Combatiente Feroz

Resumen: Tu personaje no sufre penalizadores por luchar en desventaja numérica.

Conjurador de Batalla

Prerrequisitos: Habilidad para lanzar conjuros

Resumen: Puedes repetir una tirada al día de concentración durante los combates.

Constitución Férrea

Prerrequisitos: Constitución 2

Resumen: Obtienes competencia en Constitución para tus pruebas de poder.

Dedos Ágiles

Prerrequisitos: Agilidad 1

Resumen: Puedes repetir una tirada de Aptitudes delictivas al día.

Desenvainar Rápido

Prerrequisitos: Agilidad 1

Resumen: Puedes desenvainar como acción de oportunidad/rápida en lugar de parcial.

Disparo Cerrado

Prerrequisitos: Agilidad 2

Resumen: Tu personaje no sufre penalizador por disparar estando trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Especialidad en Escudos

Prerrequisitos: Competencia con al menos un escudo

Resumen: El uso continuo del escudo y tu perspicacia con él ha hecho que puedas manejarlo a gusto, por lo que no pierdes su bonificador por defensa contra los ataques de toque o desprevenido que te otorgan tus escudos.

Fuerza de Personalidad

Prerrequisitos: Carisma 2

Resumen: Obtienes competencia en Carisma para tus pruebas de poder.

Fuerza Imparable

Prerrequisitos: Fuerza 2

Resumen: Obtienes competencia en Fuerza para tus pruebas de poder.

Golpes Aplastantes

Prerrequisitos: Fuerza 2

Resumen: Tus golpes con armas a dos manos que causen daño contundente aplastan las defensas de tus enemigos. Siempre que blandas e impactes con una de estas armas, obtendrás un aumento de +2 al daño y +1 a la Perforación de armadura.

Golpes de Leñador

Prerrequisitos: Fuerza 2

Resumen: Cuando blandes un arma a dos manos que cause daño cortante, obtendrás un aumento de +1 al daño y +1 a la Perforación de armadura.

Golpes Precisos

Prerrequisitos: Agilidad 2

Resumen: Cuando blandes armas con la regla sutil, obtienes un modificador de +1 al impactar y +1 a la Perforación de armadura.

Golpes Salvajes

Prerrequisitos: Fuerza 2

Resumen: Atacas ferozmente para causar más daño, aunque pierdes probabilidad de golpe. Logras atacar con una gran fuerza, obteniendo una bonificación de daño de +3, pero pierdes parte de tu precisión, obteniendo un penalizador de -2.

Inteligencia Indómita

Prerrequisitos: Inteligencia 2

Resumen: Obtienes competencia en Inteligencia para tus pruebas de poder.

Lanzador Brutal

Prerrequisitos: Fuerza 2

Resumen: Puedes usar tu fuerza en lugar de agilidad para lanzar armas arrojadizas.

Lengua Negra

Resumen: Puedes repetir hasta 2 tiradas por día de elocuencia cuando intentes engañar a alguien. Debes quedarte con la segunda tirada.

Levantarse de un Salto:

Resumen: Puedes levantarte cuando te derriban sin generar una acción de oportunidad.

Mirada de Ninfas

Resumen: Obtienes una mejora de +2 a la presencia, elocuencia y engaño, siempre y cuando el objetivo tenga interés por tu tipo de sexo y raza.

Mula de Carga

Prerrequisitos: Fuerza 1, Constitución 1

Resumen: No sufres penalizadores por portar carga mediana.

Piel Curtida

Prerrequisitos: Constitución 2

Resumen: Tu cuerpo ha desarrollado una capa protectora por tantas noches de intemperie, haciéndote más resistente. Obtienes un +1 a reducción de daño.

Rápido y Atento

Prerrequisitos: Inteligencia 1, Agilidad 1

Resumen: Has perfeccionado tu perspicacia, lo que te otorga un bonificador de +2 a la hora de tirar reacciones.

Resistencia Mejorada

Prerrequisitos: Constitución 2

Resumen: Ganas 1 punto adicional de resistencia por nivel. A nivel 10, obtienes +2 a la resistencia (aplica la diferencia de ambos modificadores a todos los niveles).

Risa Valerosa

Prerrequisitos: Bravura 2

Resumen: Te ríes del peligro en la cara. Cuando seas víctima de un efecto de pánico o miedo, puedes reírte y liberarte como una acción parcial. Tus aliados a tres metros obtienen la posibilidad de realizar una segunda salvación para liberarse de estos efectos. Puedes usar este talento un número de veces igual a tres más tu nivel de poder al día.

Tirador Lejano

Prerrequisitos: Competencia con el arma a distancia, agilidad 1

Resumen: Aumenta la distancia de tu arma en un 50%.

Voluntad Inquebrantable

Prerrequisitos: Convicción 2

Resumen: Obtienes competencia en las pruebas de poder de convicción.

Capítulo 4: Equipo

En este capítulo encontrarás todo lo necesario para equipar a tu aventurero en sus viajes, incluyendo las reglas sobre la cantidad de equipo que pueden llevar más allá del peso y la coherencia de esto.

Puntos de equipo:

Es el costo en punto de los objetos de un personaje este no puede superar los 5 puntos.

Estilo de Daño

En lo referente al cálculo de daño, las armas con la regla **Cuerpo** se basan en la suma de **Fuerza** más **Bravura**, mientras que aquellas clasificadas como **Dos Manos** emplean el doble del valor de **Fuerza** más **Bravura**.

Las armas de **Distancia** únicamente infligen un daño equivalente a la **Agilidad** del portador dividida entre dos. En el caso de las armas **Arrojadizas**, **Compuestas** o **Sutiles**, el daño se obtiene sumando la **Fuerza** y la **Agilidad** de quien las utiliza.

Por último, las armas con la regla **Casteo** no añaden ningún modificador de daño.

La **Tabla 8-2.1** muestra de manera detallada qué atributos se aplican a cada tipo de arma.

Armamento

Modificador de atributo (Impacto):

Las armas reciben un modificador de impacto que se calcula utilizando un modificador de atributo específico para cada estilo de arma. Este se calcula sumando dos atributos y comparando el valor resultante con la tabla correspondiente 1 - 1.

Modificador de atributo (daño):

Las armas reciben un modificador de daño que se calcula utilizando un modificador de atributo específico para cada estilo de arma. Este se calcula sumando dos atributos y comparando el valor resultante con la tabla correspondiente 1 - 1.

Estilos de armas:

Cada arma poseerá uno o más estilos adecuados a su uso. Estos estilos reflejan la versatilidad y el uso específico de cada arma. Aquí se detallarán las reglas especiales de cada arma, a continuación, daremos la explicación de dichas reglas:

Estilo de Ataques

Las armas destinadas al combate cuerpo a cuerpo, o aquellas utilizadas a muy corta distancia que dependen directamente de la fuerza o el arrojo de su portador, calculan su valor de ataque sumando la **Agilidad** del portador junto con su

Inteligencia o **Bravura**, dividiendo luego el resultado entre dos.

Por otro lado, las armas que dependen principalmente de la destreza de quien las empuña y que poseen la regla **Sutil**, **Distancia** o **Compuesta**, determinan su modificador de impacto únicamente a partir de la **Agilidad** más la

Inteligencia del jugador.

Finalmente, las armas con la regla **Casteo** obtienen su valor de ataque combinando la **Agilidad** del portador con el atributo correspondiente al lanzamiento de conjuros.

Armas cuerpo a cuerpo

- Alabarda: Arma de asta de dos metros con cabeza de hacha y punta de lanza. Versátil y letal en combate.
- Bastón: Hecho de madera flexible y resistente, ofrece buen alcance y simboliza poder y sabiduría.
- Cimitarra: Espada curva usada por combatientes ágiles. Ideal para cortes rápidos y precisos.
- Daga: Pequeña y rápida, perfecta para ataques sigilosos y combates cercanos.
- Daga Lemen: Daga curva con filo interno y externo. Útil para enganchar, cortar y sobrevivir.
- Espada Bastarda: También llamada espada de hoja y media. Puede usarse a una o dos manos, combinando poder y flexibilidad.
- Espada Corta: Compacta y fácil de ocultar. Eficaz en espacios reducidos.
- Espada Larga: Clásica y equilibrada entre fuerza y agilidad. Muy usada por guerreros.

Tabla 8 - 2.1 Modificadores de armas

Estilo de armas	Impacto		Daño	
	Atri 1	Atri 2	Atri 1	Atri 2
Cuerpo	Agi	Bra/Int*	Fue	Bra
Sutil	Agi	Int	Fue'	Agi
A dos manos	Agi	Bra/Int*	Fue'	Bra
Distancia	Agi	Int	Agi	0
Arrojadiza	Agi	Bra/Int*	Fue'	Agi
Compuesta	Agi	Int	Fue'	Agi
Mágica	Agi	Cas"	-	-

*Puede ser uno o el otro

'Multiplica por 2

" Suma el atributo que el conjurador use para lanzar sus hechizos

- **Estoque:** Delgada y precisa. Diseñada para perforar armaduras.
- **Flagelo:** Similar a un látigo corto con múltiples extremidades. Ideal para desarmar y confundir.

Armas arrojadizas:

- **Cuchillos arrojadizos:** Equilibrados para lanzamientos precisos. Se venden en grupos de tres por punto de equipo.
- **Hachas arrojadizas:** Ligeras y diseñadas para el lanzamiento. Se venden en pares por punto de equipo.
- **Jabalinas:** Similares a lanzas, pero más ligeras. Se venden en grupos de cuatro por punto de equipo.

Tabla 8 - 3 Armas a Distancia									
Nombre	Tipo	Daño	P. Arm	Alc	Peso kg	Estilo	PE	Precio	
Arco Corto	Perforante	1d6	1	35	0.4	Distancia	2	35 Dp	
Arco Elfico	Perforante	1d6 + 1d4	2	160	1	Distancia	3	250 Dp	
Arco Largo	Perforante	2d4	1	120	0.6	Distancia	2	55 Dp	
Ballesta	Perforante	1d8	2	100	2	Distancia	2	65 Dp	
Ballesta a Repetición	Perforante	1d6	1	40	1.2	Distancia	3	90 Dp	
Ballesta Ligera	Perforante	1d6	2	50	1	Distancia	2	50 Dp	
Ballesta Pesada	Perforante	1d10	3	130	2	Distancia	2	75 Dp	
Cetro	Contundente	2d4	0	60	0.3	Mágico	2	180 Dp	
Cuhillos Arojados	Perforante	1d4	1	5	0.2	Arrojadizo	1	15 Dp	
Hacha Arojada	Cortante	1d6	1	5	0	Arrojadizo	1	20 Dp	
Honda	Perforante	1d4	1	10	0	Distancia	1	1 Dp	
Jabalina	Perforante	1d6	1	15	0	Arrojadizo	1	5 Dp	

Armas a distancia y mágicas

- **Arco Corto:** Combina alcance seguro y buen daño. Ideal para tiradores móviles.
- **Arco Largo:** Gran alcance y potencia. Exige fuerza y pericia.

- **Arco Élfico:** Obra maestra de precisión y distancia. Exclusivo y legendario.
- **Ballesta:** Usa un arco horizontal con mecanismo de disparo. Recarga con acción parcial o movimiento.
- **Ballesta Ligera:** Más rápida de recargar, pero menos potente. Recarga con media acción de movimiento o parcial.
- **Ballesta Pesada:** Muy potente, pero lenta de recargar. Requiere una acción de movimiento + parcial o dos parciales.

Tabla 8 - 2 Armas Cuerpo a cuerpo

Nombre	Tipo	Daño	P. Arm	Alcance	Peso kg	Fue min	Estilo	PE	Precio
Bastón	Contundente	1d6	1	+ 0.5	0.8		Cuerpo, Dual, Sutil	1	3 Dp
Garrote	Contundente	1d6	1	-	1		Cuerpo	1	8 Dp
Gran Garrote	Contundente	1d8 + 1d4	1	-	0.6		Dos manos	2	14 Dp
Lucero del Alba	Contundente	1d8	2	-	1		Cuerpo	1	37 Dp
Mangual	Contundente	1d8	1	-	1		Cuerpo	1	52 Dp
Maul	Contundente	1d10 + 1d4	2	+ 0.5	2	3	Dos manos	2	72 Dp
Mazo	Contundente	1d8	1	-	1		Cuerpo	1	27 Dp
Mazo enano	Contundente	2d4	1	-	2		Cuerpo	1	73 Dp
Mazo Ligero	Contundente	1d6	1	-	0.8		Cuerpo, Sutil	1	33 Dp
Alabarda	Cortante	1d8 + 1d4	3	+ 1	2	2	Dos manos, Dual	2	60 Dp
Cimitarra	Cortante	2d4	1	-	0.8		Cuerpo, Sutil	1	50 Dp
Daga Lemen	Cortante	1d4	1	-	0		Cuerpo, Sutil	1	20 Dp
Espada Bastarda	Cortante	1d10	1	-	1.2		Cuerpo, Versátil	1	70 Dp
Espada Corta	Cortante	1d6	1	-	0		Cuerpo, Sutil	1	20 Dp
Espada Larga	Cortante	2d4	1	-	0.8		Cuerpo	1	55 Dp
Flagelo	Cortante	1d10	1	-	0		Cuerpo	1	35 Dp
Latigo	Cortante	1d6	1	+ 3	0.3		Sutil, Especial	1	30 Dp
Guadaña	Cortante	1d6 + 1d8	1	+ 1	2	1	Dos manos	2	40 Dp
Hacha de Guerra	Cortante	2d4 + 1d6	2	+ 0.5	1.2	2	Dos manos	2	65 Dp
Hacha de mano	Cortante	1d10	2	-	1		Cuerpo	1	35 Dp
Hoz	Cortante	1d6	1	-	0.4		Cuerpo, Sutil	1	25 Dp
Kukri	Cortante	1d6	1	-	0		Cuerpo, Sutil	1	18 Dp
Mandoble	Cortante	1d6 + 1d8	2	+ 0.5	1.6	2	Dos manos	2	75 Dp
Daga	Perforante	1d4	1	-	0		Cuerpo, Sutil	1	5 Dp
Estoque	Perforante	1d8	3	-	0.4		Cuerpo, Sutil	1	45 Dp
Lanza	Perforante	2d6	1	+ 2	1		Dos manos	2	20 Dp
Lanza Corta	Perforante	1d6	1	-	0.6		Cuerpo	1	15 Dp
Pico de guerra	Perforante	1d8	2	-	1	1	Cuerpo, Versatil	1	42 Dp
Tridente	Perforante	2d6	2	+ 1	1.4		Cuerpo	1	25 Dp

- **Ballesta a Repetición:** Usa un cartucho de 5 viroles, recarga una vez agotados. (Conviene mover esta descripción a una regla especial como “mecanismo de recarga”).
- **Cetro:** Vara mágica de casi un metro. Canaliza conjuros causando daño contundente.
- **Regla mágica:** Solo usable por lanzadores de conjuros. Se usa su atributo de lanzamiento para impactar. No suma atributo al daño.
- **Honda:** Arma antigua que lanza piedras girando tiras de cuero. Simples, pero efectivas.

Armas a distancia y Municiones:

Todas las armas a distancia, excepto el cetro, requieren de municiones para su uso (flechas para los arcos, saetas para las ballestas, balas para la honda, etc.). Cada contenedor de municiones contiene **20 unidades** y estas no tienen coste de equipo a menos que sean municiones especiales.

Escudos

Broquel: Ligero y compacto, este pequeño escudo de madera ofrece una defensa básica sin sacrificar velocidad ni precisión. Ideal para luchadores ágiles.

Escudo Redondo: Robusto y versátil, está hecho de acero o madera reforzada. Su forma circular lo convierte en una excelente opción para bloquear golpes y proyectiles frontales.

Escudo Lágrima: De acero y forma ovalada, este escudo está diseñado para desviar ataques con eficiencia. Es un equilibrio perfecto entre cobertura y movilidad.

Escudo Luna: Variante del escudo redondo con una apertura lateral que recuerda a una luna menguante. Su diseño permite mantener la defensa mientras se estabilizan ataques o se adaptan posturas ofensivas.

Armaduras y escudos

Armaduras

Ropa Reforzada: Una opción básica y versátil. Ofrece protección mínima sin penalizar el movimiento.

Perfecta para aventureros ágiles o discretos.

Armadura de Pieles: Hecha con pieles y cuero, brinda calidez y resistencia. Ideal para climas fríos, aunque algo torpe en combate. Común entre druidas y viajeros de las regiones salvajes.

Armadura de Cuero: Flexible y efectiva, cubre el torso sin comprometer agilidad. La preferida por pícaros y combatientes veloces.

Armadura de Cuero Reforzada: Con remaches metálicos que añaden una capa adicional de protección, mantiene buena movilidad con una defensa superior al cuero básico.

Cota de Anillos: Formada por anillos metálicos entrelazados, protege torso, brazos y espalda. Ofrece una defensa equilibrada sin gran pérdida de movilidad.

Armadura de Escamas: Hecha de plaquetas metálicas superpuestas, proporciona gran defensa y una apariencia imponente. Equilibrio entre robustez y movilidad.

Tabla 8 - 5 Escudos

Nombre	Def	R.Da	Esq Max	Mov	Pen. Hab	Fue Min	CdC	Peso	Pe	Precio
Broquel	1	-	6	-	-	-	1	1	1	13
Escudo redondo	1	-	6	-	1	-	1	4	1	25
Escudo Lagrima	1	1	5	-	2	-	1	6	1	73
Escudo Paves	2	1	4	-	4	-	1	8	2	91
Escudo Luna	3	1	3	-	1	-	2	10	1	129

Tabla 8 - 4 Armaduras

Nombre	Def	R.Da	Esq Max	Mov	Pen. Hab	Fue Min	CdC	Peso	PE	Precio
Ropas Reforzadas	1	-	6	-	-	-	1	1	2	13
Armadura de pieles	1	-	6	-	-	-	1	4	2	25
Armadura de Cuero	1	1	5	-	-	-	1	6	2	73
Armadura de Cuero Reforzada	2	1	4	-	-	-	1	8	2	91
Cota de Anillos	3	1	3	-	1	-	2	10	2	129
Cota de Anillos Elfica	2	2	5	-	-	-	1	8	3	250
Armadura de Escamas	3	2	3	1	2	1	3	20	3	515

Capítulo 5: Conjuros

Desde convocar una pequeña mota de luz hasta dominar las fuerzas de los elementos, los conjuros de Arderar otorgan a sus usuarios poderes inimaginables

Abanico de llamas

Druida (1) Mago (1)

Corriente: Elemental - Fuego [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Centrado / **Área:** Cono 3 M

Duración: Inmediato

Salvación: Agilidad

Componentes: S

Creas un torbellino de llamas que surge desde ti, consumiendo a tus oponentes con su ardiente furia. El abanico causa 2d4 de daño por fuego; aquellos que superen una prueba de agilidad solo sufrirán la mitad del daño, o puedes invocar una onda de aire caliente que causará el efecto de calor sin infiijir daño alguno.

Antorcha mágica

Sacerdote (0) Druida (0) Mago (0)

Corriente: Conjuración [Efecto]

Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial

Alcance: Toque

Duración: 10 Minutos / Nivel

Salvación: -

Componentes: V

Al tocar un objeto, lo haces irradiar una luz igual a la de una antorcha. Esta luz amarillenta tiene las siguientes magnitudes: Brillante en un radio de 6 metros y sombrío en un radio de 12 metros.

Armadura arcana

Mago (1)

Corriente: Arcana [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Toque

Duración: 1 Hora / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Creas una armadura hecha de pura energía que brilla con un resplandor etéreo. La armadura dura 1 hora por nivel de mago, con un máximo de 15 horas a nivel 15, y otorga un modificador de +2 a la defensa y +2 a la reducción de daño. Ambos se consideran modificadores de armadura mágica. Este conjuro no surte efecto si llevas una armadura equipada.

Briza menor

Sacerdote (0) Druida (0) Mago (0)

Corriente: Elemental - Aire [Efecto]

Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: S

El conjurador crea una brisa ligera que dura unos segundos, capaz de mover objetos pequeños y proporcionar efectos estéticos. Esta brisa puede hacer que pequeños papeles vuelen, embellecer el cabello del conjurador o dar un efecto elegante a su capa. Sin embargo, el conjuro no tiene efecto sobre objetos sostenidos o en propiedad de otra persona que no sea el conjurador.

Buscar el norte

Sacerdote (0) Druida (0)

Corriente: Adivinación [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial

Alcance: Personal

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V

El conjurador adquiere el conocimiento de la dirección norte, permitiéndole

orientarse en su entorno. Sin embargo, este conjuro no funciona bajo tierra

Calmar animales

Druida (1)

Corriente: Encantamiento [Estado]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel / **Área:** Toque a distancia

Duración: Inmediato

Salvación: Bravura

Componentes: V, S

Gracias a su unión con la magia de la naturaleza, el conjurador puede calmar a los animales dentro del alcance del conjuro. Estos tienen derecho a una prueba de Bravura para evitar el efecto. Si fallan, dejarán de ser hostiles contra el conjurador y su grupo, a menos que sean dañados intencionalmente. El conjurador puede calmar hasta un máximo de 2 dados de resistencia (DR) por cada nivel de druida que posea. Los animales permanecerán calmados hasta que se los incite nuevamente o hasta que el conjurador o sus aliados les causen daño.

Carga feral

Druida (1)

Corriente: Encantamiento [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V, S

Infundes a tu hermano animal con una furia poderosa, haciéndolo cargar con ímpetu hacia un enemigo. Debes escoger un enemigo dentro del rango del conjuro y que tu hermano pueda ver y alcanzar. Si se cumple esto, tu

hermano animal carga sobre el enemigo, moviéndose el doble de su movimiento normal y realizando un ataque contra el objetivo. Tu hermano animal solo puede recibir este conjuro una vez por turno, y no podrás usarlo si está trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Centella divina

Sacerdote (1)

Corriente: Sagrada [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 40 + 3m/Nivel / **Área:** Proyectil

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V, S

Lanzas una pequeña centella de energía divina sobre un enemigo. La centella es un proyectil que causa 1d4 de daño (sagrado o profano según la moral del sacerdote).

Crecimiento: Puedes lanzar este conjuro en círculos superiores. Por cada círculo adicional, suma 2d4 de daño.

Colchón de hojas

Druida (0)

Corriente: Transmutación [Efecto]

Tiempo de casteo: 1 Minuto

Alcance: Toque

Duración: 8 Hs

Salvación: -

Componentes: V, E*

Juntando un montón de hojas creas un colchón donde dormir. Gracias a esto, consideras tu descanso como normal sin importar dónde duermas.

***Especial:** Un montón de hojas

Como pez en el agua

Druida (1)

Corriente: Trasmutación [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Toque

Duración: 1 Minuto / Nivel

Salvación: -

Componentes: S, E*

Tragando una pequeña escama de pescado, tus habilidades en el agua mejoran como las de un pez. Gracias a esto, tu movimiento de nado se multiplica por 1,5 y obtienes un modificador de +2 a las pruebas de atletismo al nadar.

Crecimiento: puedes lanzar este conjuro como uno de círculo 3 y podrás compartir el efecto del conjuro con una criatura adicional cada tres niveles que poseas, hasta un máximo de 5 criaturas más a nivel 15.

***Especial:** Una escama de pescado

Dañar resistencia

Sacerdote (1)

Corriente: Conjuración [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Toque

Duración: Inmediato

Salvación: Constitución

Componentes: V, S

Dañas la resistencia de un enemigo, y este tiene derecho a una prueba de constitución para reducir el daño a la mitad. La cantidad de daño que causas depende del círculo de conjuro que uses para lanzar este conjuro:

Círculo 1: 1d6 + Convicción.

Círculo 2: 3d6 + Convicción.

Círculo 3: 5d6 + Convicción.

Dardo Envenenado

Druida (1) Mago (1)

Corriente: Elemental - Ácido [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 40 + 3m/Nivel / **Área:** Proyectil

Duración: Inmediato

Salvación: Constitución

Componentes: S

Creas un dardo de energía verdosa que lanzas a tu enemigo. Este causa 1d6 de daño por ácido y reduce la fuerza del oponente en 1 por 1 turno por nivel, con un máximo de 5 turnos a nivel 5. Si tu enemigo logra superar la prueba de

constitución, no sufrirá daño sobre su fuerza, pero sí el daño de ácido.

Detectar Magia

Sacerdote (0) Druida (0) Mago (0)

Corriente: Universal [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Personal / **Área:** Cono 6 M

Duración: 10 Minutos / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Al lanzar este conjuro, deberás mantener tu vista fija en una dirección durante un turno completo. Todas las criaturas u objetos en un cono de 6 metros que no estén cubiertos brillarán en un tono azulado. Mientras mayor sea la categoría, mayor será la intensidad del brillo. Tras lanzar este conjuro, puedes realizar una prueba de habilidad (Secretos arcanos, Naturaleza o Religión) para determinar el tipo de magia específica, lo cual cambiará el color del aura mágica.

Escalones Arbóreos

Druida (1)

Corriente: Trasmutación [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Toque

Duración: 1 Minuto / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Ruegas a un árbol para que te permita subir a él, y en el mismo nacen escalones. Los escalones permiten trepar hasta la copa sin necesidad de realizar chequeos de atletismo. Estos escalones duran 1 minuto por nivel. Durante la duración del conjuro, puedes hacer desaparecer o aparecer los escalones a voluntad en el mismo árbol.

Escudo Arcano

Mago (1)

Corriente: Arcana [Mejora]

Tiempo de casteo: Ac. Reacción

Alcance: Personal

Duración: 1 Minuto / Nivel

Salvación: -	radio de 6 metros y una luz sombría en un radio de 12 metros.	enemigos. Creas una circunferencia de 6 metros de radio, donde el terreno se convierte en un área resbaladiza compuesta por grasa.
Componentes: V, S	Favorecer <i>Sacerdote (1)</i> Corriente: Universal [Mejora]	*Especial: Un trozo de grasa o manteca (3dc)
Creas un escudo de energía que flota frente a ti, bloqueando los ataques de tus enemigos. Este escudo te otorga un modificador de +1 a la defensa y un +2 a la reducción de daño, ambos considerados como modificadores por tener un escudo mágico. Sin embargo, este conjuro no funciona contra ataques cuando estás desprevenido o si ya estás utilizando un escudo físico.	Tiempo de casteo: 1 Turno Alcance: 20 + 3m/Nivel / Área: Cilindro 3 M Duración: 10 Minutos / Nivel Salvación: - Componentes: V, S	Huesos de piedra <i>Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)</i> Corriente: Trasmutación [Mejora] Tiempo de casteo: 1 Hora Alcance: Toque Duración: 1 Minuto / Nivel Salvación: - Componentes: V, S
Esfera Cinética <i>Mago (1)</i> Corriente: Conjuración [Efecto] Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial Alcance: 20 + 3m/Nivel / Área: Toque a distancia Duración: Inmediato Salvación: - Componentes: V, S	Favoreces a todos los que te rodean con la fuerza de tu deidad. Tu deidad acepta a tus amigos y, gracias a esto, impone un modificador de +1 a las tiradas de habilidades, salvaciones y daño de tus aliados. Este efecto dura 1 minuto por nivel de sacerdote, hasta un máximo de 15 minutos a nivel 15.	Endureces los huesos de una criatura objetivo, gracias a esto, su reducción de daño aumenta en +2.
Lanzas una esfera de energía que causa 1d6 de daño contundente más tu poder, con una perforación de armadura de 5 puntos. Si logras impactar al primer enemigo, la esfera rebota a un segundo enemigo situado a 3 metros de distancia.	Gema lumínica <i>Sacerdote (0) Druida (0) Mago (0)</i> Corriente: Transmutación [Efecto] Tiempo de casteo: 1 Turno Alcance: Toque Duración: 1 Hora / Nivel Salvación: - Componentes: V, S, E*	Identificar <i>Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)</i> Corriente: Adivinación [Efecto] Tiempo de casteo: Especial Alcance: Toque Duración: Varia Salvación: - Componentes: V, S, E*
Esfera de Luz <i>Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)</i> Corriente: Conjuración [Efecto] Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial Alcance: Centrado / Área: Circunferencia 50 M Duración: 10 Minutos / Nivel Salvación: - Componentes: V, S	Encantas una gema para que irradie luz como una antorcha. La luz poseerá el mismo color que la gema que utilices. La luz tendrá la siguiente intensidad: brillante en un radio de 7 metros y sombrío en un radio de 14 metros. *Especial: Una gema de cualquier tipo	Concentrándote en un objeto específico, puedes averiguar sus propiedades mágicas. Este conjuro revelará las propiedades mágicas de un objeto tras concentrarte en él por una cantidad de tiempo igual a 10 minutos por cada punto de equipo del objeto seleccionado. Si eres interrumpido durante ese tiempo, el conjuro falla y pierdes los materiales invertidos. Al finalizar el tiempo, sabrás todas las características mágicas de dicho objeto. *Especial: Polvo de diamante valorado en 50 Plata
Creas una esfera de luz que flota y puedes enviar a diferentes lugares siempre y cuando no superes la distancia de 50 metros y poseas línea de visión con ella. Mover la esfera cuesta una acción gratuita por turno y solo puedes moverla una vez por turno. La esfera irradia una luz brillante en un	Grasa <i>Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)</i> Corriente: Creación [Estado] Tiempo de casteo: 1 Turno Alcance: 40 + 3m/Nivel / Área: Circunferencia 6 M Duración: Inmediato Salvación: - Componentes: V, S, E*	Imagen Sagrada/Profana <i>Sacerdote (0)</i> Corriente: Quimerismo [Efecto] Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial Alcance: 20 + 3m/Nivel Duración: 1 Turno / Nivel Salvación: -

Componentes: V

Puedes crear una imagen de tamaño grande o menor, representando deidades, ángeles, demonios u otros símbolos religiosos. Debes superar una prueba de Saber religión para dar forma a la imagen, con una dificultad de 6 o más según lo que quieras emular. La imagen será de un único color.

Crecimiento: Puedes lanzar este conjuro como uno de círculo dos para que la figura posea varios colores y hasta tres poses distintas que cambiarán en un patrón de tiempo que tú estipules.

Imágenes Múltiples

Mago (1)

Corriente: Quimerismo [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Personal

Duración: Inmediato

Salvación: Inteligencia

Componentes: V, S

Creas de 1d4 imágenes ilusorias que te otorgan un 20% de probabilidad de ocultación por cada una. Cada vez que evites un impacto superando la prueba de ocultación, pierdes una de las imágenes.

Crecimiento: Puedes lanzar este conjuro como uno de círculo 3 para aumentar la probabilidad de fallo a un 25% y crear 1d4 +1 imágenes.

Manto elemental

Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)

Corriente: Elemental - Varia [Mejora]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Personal

Duración: 1 Turno / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S, E*

Tomando una pequeña porción de un elemento, te cubres con un manto que te protege de él. Debes tener una pequeña porción del elemento que deseas protegerte: una ligera chispa

para el fuego, unas gotas de agua para el frío, un suave corriente de aire para el eléctrico o una pequeña porción de polvo para el ácido. Una vez lances el conjuro, obtendrás una reducción de 5 puntos de daño elemental sobre el elemento escogido. El manto dura 1 turno por nivel.

***Especial:** Una pisca del elemento deseado

Miedo

Sacerdote (1) Mago (1)

Corriente: Encantamiento [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel

Duración: 1 Turno / Nivel

Salvación: Bravura

Componentes: V, S

Llenas la mente y el corazón de tu adversario con terror y pesadillas. La criatura objetivo debe superar una prueba de bravura contra tu conjuro, o será víctima de un efecto de miedo durante una cantidad de turnos igual a 1d4 más el valor de poder del conjurador.

Observar personalidad

Sacerdote (1)

Corriente: Universal [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Minuto

Alcance: Personal

Duración: 10 Minutos / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Puedes observar el alma y los patrones de conducta de las personas o criaturas. Durante una hora por nivel de sacerdote, podrás ver el aura que rodea a las personas o criaturas, sabiendo el valor estimado de moral y rectitud que posean.

Onda elemental

Druida (1) Mago (1)

Corriente: Conjuración [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Centrado / **Área:** Cono 6 M

Duración: Inmediato

Salvación: Agilidad

Componentes: S

"Trazando un arco de múltiples colores con tu mano, creas un cono frente a ti de 6 metros que causa diversos efectos según el color que toque a cada enemigo. Lanza un d4 por cada enemigo tocado por el conjuro para determinar los efectos que causas sobre ellos.

- ❖ Rojo: Causas 1d3 de daño por fuego y el estado acalorado.
- ❖ Azul: Infliges 1d3 de daño por frío y el estado enfriado.
- ❖ Verde: Impones el estado mareado por 1d4 turnos.
- ❖ Amarillo: Impones el estado aturdido por 1d4 turnos.

Piel de camaleón

Druida (1)

Corriente: Trasmutación [Efecto]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Toque

Duración: 1 Minuto / Nivel

Salvación: -

Componentes: V

Frotándote la piel mientras entonas un cántico, esta comienza a cambiar de color para adecuarse al entorno.

Obtienes un bonificador de +2 a Sigilo gracias a la pigmentación cambiante de tu piel.

Proyectil elemental

Druida (1)

Corriente: Elemental - Varia [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel / **Área:** Proyectil

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V, S, E*

Tomando una porción del elemento deseado, lanzas un proyectil de energía a tu enemigo. Puedes lanzar un proyectil de un único elemento que

causa 2d6 de daño. Debes poseer una ligera porción del elemento para poder lanzar este conjuro (aire/eléctrico, polvo/tierra ácida, chispa/fuego, etc.). ***Especial:** Una pisca del elemento deseado

Proyectiles arcanos

Mago (1)

Corriente: Arcana [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: 60 + 3m/Nivel / **Área:** Proyectil

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V, S

Lanzas proyectiles de pura energía a tu enemigo. Lanzas un proyectil por cada dos niveles de conjurador que poseas, hasta un máximo de 3 proyectiles a nivel seis (6). Cada proyectil causa 1d6 de daño arcano. Puedes decidir lanzar cada proyectil a un objetivo diferente, pero debes realizar una única tirada por objetivo para ver si impactas.

Quitar el Miedo

Sacerdote (1)

Corriente: Encantamiento [Mejora]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Toque

Duración: Inmediato

Salvación: -

Componentes: V, S

Tocas a una criatura, infundiéndola con valor y retirando el efecto de miedo que sufre.

Crecimiento: Puedes lanzar este conjuro como uno de círculo tres para remover el miedo de todas las criaturas en una circunferencia de 3 metros centrada en ti.

Resistencia elemental

Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)

Corriente: Elemental [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Turno

Alcance: Toque

Duración: 1 Minuto / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

"Gracias a este conjuro, puedes resistir una cantidad de daño producido por un elemento (fuego, frío, eléctrico, ácido). Obtendrás una resistencia por golpe de un valor determinado y una guarda total que es la máxima cantidad de puntos de daño que puedes absorber. Una vez alcanzado este límite, el conjuro finaliza, o cuando termine el tiempo. La cantidad de resistencia y la cantidad de daño que puedes absorber dependen del círculo de conjuro que utilices para lanzar el conjuro:

- ❖ Círculo 1: Resistencia 5 puntos, guarda 20
- ❖ Círculo 2: Resistencia 10 puntos, guarda 40
- ❖ Círculo 3: Resistencia 15 puntos, guarda 60.

Resistir el clima

Sacerdote (1) Druida (1) Mago (1)

Corriente: Universal [Mejora]

Tiempo de casteo: 1 Minuto

Alcance: Toque

Duración: 1 Hora / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Te cubres de una energía que te protege de los efectos climáticos del calor y el frío extremo, volviéndote inmune a ellos.

Restablecer Resistencia

Sacerdote (1) Druida (1)

Corriente: Conjuración [Efecto]

Tiempo de casteo: 2 Ac. Parcial

Alcance: Toque

Duración: Inmediato

Salvación: Constitución

Componentes: V, S

"Restableces la resistencia de una criatura. La cantidad de energía

restablecida depende del círculo de conjuro que uses para lanzar el conjuro:

- ❖ Círculo 1: 1d6 + Convicción.
- ❖ Círculo 2: 3d6 + Convicción.
- ❖ Círculo 3: 5d6 + Convicción.

Telequinesis menor

Mago (0)

Corriente: Conjuración [Efecto]

Tiempo de casteo: 1 Ac. Parcial

Alcance: 20 + 3m/Nivel / **Área:** Toque a distancia

Duración: 1 Turno / Nivel

Salvación: -

Componentes: V, S

Puedes mover objetos que no pesen más de 1/2 kilogramo y no estén sujetos por nada ni por nadie.

Vigías Arbóreas

Druida (1)

Corriente: Trasmutación [Efecto]

Tiempo de casteo: 5 Minutos

Alcance: Toque

Duración: 24 Hs

Salvación: -

Componentes: V, S

Invocando la ayuda de los árboles que te rodean, creas una guardia que te avisará sobre los intrusos que se acercan. Para poder lanzar este conjuro, debes estar en una zona boscosa, y todos los árboles afectados deben estar a menos de 3 metros de distancia entre sí. Además, debes especificar qué tipo de situación llamará la atención de los vigías. Por ejemplo, puedes ordenar: "Avísame si se acerca otra cosa que no sea un animal" o "si hay fuego", entre otros. Si la situación clave se da, los árboles cercanos a la misma comenzarán a mover sus hojas, y recibirás una visión de este suceso, sabiendo en qué dirección se encuentran dichos árboles. Este conjuro tiene una duración de 24 horas.

Capítulo 5: Anexo

La ficha

La **ficha de personaje** es el documento donde toda la información de tu héroe se encuentra a tu alcance: desde su nombre y raza hasta los objetos mágicos que porta para acompañarlo en sus aventuras. A continuación, te presentamos cada apartado de la ficha para que te resulte sencillo completarla.

1. Datos básicos

En la parte inicial encontrarás los datos esenciales de tu personaje: su nombre, clase, especialidad o modalidad, tu propio nombre como jugador, la raza, el nivel, la experiencia y otros valores fundamentales, incluyendo precisión, desviación y poder.

2. Atributos

El segundo apartado reúne los atributos principales de tu personaje. Cada uno cuenta con un recuadro doble: uno para el valor base del atributo y otro para reflejar su valor modificado por el poder.

3. Combinaciones y modificadores

Aquí podrás acceder fácilmente a las combinaciones de atributos y modificadores más usados. Estos determinan aspectos como el impacto base, modificador de daño, esquiva, modificador de vida, movimiento básico y reacción. En este mismo espacio también podrás anotar las heridas actuales de tu personaje.

4. Habilidades y defensa

En este apartado se incluye una tabla completa con todas las habilidades de *Arderar*, donde podrás registrar los valores y competencias de tu personaje. A la derecha encontrarás recuadros destinados a la defensa total y sus variantes frente a ataques de toque y desprevenido, así como la resistencia general del personaje.

- ❖ **Defensa desprevenido:** Es igual a tu defensa total menos tu esquiva y escudo.
- ❖ **Defensa de toque:** Es igual a tu defensa total meno tu armadura y escudo.

5. Armas

Más abajo dispones de un espacio para detallar cada arma de tu personaje: modificadores de ataque, daño, perforación de armadura y reglas especiales asociadas a cada una.

6. Armadura

En esta sección podrás describir la armadura de tu personaje y calcular sus valores de defensa y reducción de daño totales.

7. Objetos consumibles

Finalmente, encontrarás una tabla donde anotar los objetos consumibles que tu personaje posea, como pocións, pergaminos u otros recursos de aventura.

Personaje		Jugador		P.Exp		Pre	Des	Poder
Clase		Raza		P.Pro				
Nodal		Deidad		Nivel				

 Fuerza	 Agilidad	 Constitución	 Inteligencia	 Convicción	 Carisma	 Bravura
						
Valor	Poder	Valor	Poder	Valor	Poder	Valor

Habilidades					Defensa	Toque	Resistencia Clase + Vida	Daño Recibido
Habilidades	Total	Atri	Com	Var				
Físicas								
Acrobacias (Agi+Bra)		+	+		4	Desprevenido		
Escapismo (Agi + Int)		+	+					

Atletismo (Fue+ Con)	+	+	+	Arma					T
Maniobras (Agi + Fue)	+	+	+	Total	Impacto	Pre	Magia	Talento	Varios
Sigilo (Agi + Int)	+	+	+						
Subterfugio (Bra+Agi)	+	+	+						

Intelectuales					Daño	P. Arm	Arma	Talento	Mag	Alc
Economía (Car + Int)		+	+	+						
His y Heráldica (Cov + Int)		+	+	+						
Investigación (Bra + Int)		+	+	+						
Medicina (Con+Int)		+	+	+						

Naturaleza (Cov + Bra)	+	+	+				T
S. Arcanos (Bra + Int)	+	+	+				
Religión (Car + Cov)	+	+	+				
Sociales/entorno							
Antitudes delictivas (Agi + Int)	

Aplicaciones delentivas (Alg. + Int.)	+	+	+	Daño	P. Arm	Arma	Talento	Mag	Alc
Disfrazarse (Cov + Int)	+	+	+						
Elocuencia (Car + Cov)	+	+	+						
Interpretar (Car + Cov)	+	+	+						
Percepción (Car + Int)	+	+	+						

Presencia (Car + Bra)	+	+	+	6						
S. Regional (Bra + Car)	+	+	+							
Supervivencia (Agi + Bra)	+	+	+							
Crear (Fue+Int)*	+	+	+							
Total	B	Esquivar	+	Arm	Esc	Magia	Talento	Varios		
	3+									
R.D total	Armadura (Mag)			Escudo (Mag)	Magia	Talento	Varios			

Consumables					
					

Lobo [ND 1]*Animal Mediano***Resistencia:** 7 (1d8 + 1) / Heridas: 11**Reacción:** 1 / Movimiento: 10m**Defensa:** 5 (+3 base + 1 desviación + 1 esquiva) /

Desprevenido [3] Toque [5]

Ataque completo: Mordisco (Dist [1m]) + 4 // Daño: 2d4 + 2**Talentos:** Derribar mejorado,**Atributos (P. Poder):** *Fuerza 2 (2), Agilidad 2 (2), Constitución 1 (1),**Intelecto 0 (0), Convicción 1 (1), Carisma 1 (1), Bravura 2 (2).***Habilidades:** Acrobacias (2), Atletismo (1), Crear (1), Elocuencia (1),

Interpretar (1), Investigación (1), Maniobras (2), Naturaleza (1),

Presencia (1), Religión (1), S Regional (1), Secretos Arcanos (1), Sigilo (1), Subterfugio (2), Supervivencia (1),

Habilidades especiales: Rastreador Olfato (Radio 3): Gracia si esto tiene la competencia rastreo y posee una prueba gratis de percepción si su presa está en un área de 3m cercana a él.**Pantera [ND 1]***Animal Mediano***Resistencia:** 6 (1d8 + 1) / Heridas: 11**Reacción:** 2 / Movimiento: 11m**Defensa:** 6 (+3 base + 1 desviación + 2 esquiva) /

Desprevenido [3] Toque [6]

Ataque completo: Garra (Dist [1m]) + 4 // Daño: 1d6 + 2

[P. Arm 1]

Talentos: Habitante de lo Salvaje,**Atributos (P. Poder):** *Fuerza 2 (2), Agilidad 4 (4), Constitución 1 (1),**Intelecto 0 (0), Convicción 0 (0), Carisma 0 (0), Bravura 2 (2).***Habilidades:** Acrobacias (3), Atletismo (1), Crear (1), Interpretar (2),

Investigación (1), Maniobras (3), Naturaleza (1), Presencia (1), S Regional (1), Secretos Arcanos (1), Sigilo (2), Subterfugio (3), Supervivencia (1),

Habilidades especiales:**Acechador alfa:** Al atacar a alguien desprevenido si la pantera estaba oculta suma 1D6 de daño extra perforante.**Agradecimiento especial**

Aunque Arderar es un sueño hecho realidad que comencé hace muchos años, no sería posible sin el apoyo de muchas personas que ofrecieron su ayuda durante todo este proceso, y algunas continúan haciéndolo. Quiero agradecerles desde lo más profundo de mi corazón toda la ayuda brindada.

Tomas Olaran**Roxana Anabel Bruno****German Victorio spaccesi mira (Kino)**

