

# IMMORTALS COMPANION

## REGLAS PARA INMORTALES

Reglas y opciones de alto nivel para la quinta edición del mayor juego de rol  
de todos los tiempos

# INMORTALS COMPANION

## REGLAS PARA INMORTALES



**INTERNATIONAL GAMES**  
RPG Translation and More

### Copyright

Todo el texto de “Immortals Companion” procede del Dominio Público y la traducción se adjudica también al Dominio Público hasta la máxima extensión permitida por la ley. Donde no sea posible, se concede permiso para hacer cualquier cosa con esta obra.

### Créditos de la traducción

Traducción y maquetación: Santi Güell ([www.internationalgames.info](http://www.internationalgames.info))

Este libro está publicado a través de [www.drivethrurpg.com](http://www.drivethrurpg.com) con la opción “paga lo que quieras”, puedes apoyarnos comprándolo al precio que quieras para que sigamos publicando nuevo material. ¡Gracias!

### Créditos de las ilustraciones

**Cubierta:** modificada de peter.pyw

**Página 6:** original de noupload

**Página 7:** original de Rachealmarie

**Página 9:** original de thefairypath

**Página 10:** modificada de werner22brigitte

**Página 14:** original de lextotan

**Página 18:** modificada de Dieterich01

**Página 20:** modificada de kudybadorota

**Página 21:** original de Comfreak

**Página 24:** modificada de Foundry

**Página 27:** modificada de Hans

**Página 30:** modificada de Mysticartdesign

**Página 34:** original de darksouls1

**Página 36:** original de FunPhotos

**Página 40:** modificada de Parker\_West

**Página 58:** original de Larisa-K

**Página 60:** original de Greendragon-Gecko

**Página 62:** original de genty

**Página 64:** modificada de darksouls1

**Página 72:** modificada de kellepics

Todas las ilustraciones originales pueden encontrarse en pixabay.com bajo el nombre de usuario de sus creadores, liberadas mediante Creative Commons 0. Todas las ilustraciones derivadas se liberan bajo la misma licencia que las originales. Para más información sobre obras liberadas bajo CC0 consulta esta página: <https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/cc0>

### Créditos de las fuentes

Este libro usa las siguientes fuentes:

**Títulos:** “Immortal” de Apostrophic Laboratories, bajo licencia freeware

**Texto:** “Junicode” de Peter S. Baker, licencia SIL Open Font License (<http://scripts.sil.org/OFL>)

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Copyright.....	2	Tácticas.....	19
Créditos de la traducción.....	2	<b>Resolver el enfrentamiento.....</b>	<b>20</b>
Créditos de las ilustraciones.....	2	<b>MULTIVERSO.....</b>	<b>21</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>	Elementos y principios cósmicos.....	21
Esencia.....	5	<b>El plano primario.....</b>	<b>22</b>
Señoríos.....	5	Dimensiones, percepción y magia.....	22
Multiverso.....	5	Dimensiones paralelas y de pesadilla.....	22
Inmortales.....	5	Inclinación.....	24
Cronomancia.....	5	<b>Otros planos.....</b>	<b>24</b>
<b>ESENCIA.....</b>	<b>6</b>	<b>Los planos interiores.....</b>	<b>24</b>
¿Qué es la esencia?.....	6	<b>El plano etéreo.....</b>	<b>24</b>
<b>Destilar la esencia.....</b>	<b>7</b>	Inclinación.....	25
<b>Usar la esencia.....</b>	<b>7</b>	Aire y respiración.....	25
Lanzamiento de conjuros.....	7	Movimiento y viaje.....	25
Alquimia.....	7	<b>Los planos elementales.....</b>	<b>25</b>
Objetos mágicos.....	8	Inclinación.....	26
<b>Nuevos conjuros.....</b>	<b>8</b>	Aire y respiración.....	26
Desencantar.....	8	Movimiento y viaje.....	26
Destilar esencia.....	8	<b>El plano astral.....</b>	<b>26</b>
Encantar objeto.....	8	Aire y respiración.....	27
Recolectar esencia.....	9	Movimiento y viaje.....	28
<b>SEÑORÍOS.....</b>	<b>10</b>	Inclinación.....	28
<b>Principios básicos del señorío.....</b>	<b>11</b>	<b>Los planos exteriores.....</b>	<b>28</b>
Las medidas básicas.....	11	Aire y respiración.....	29
<b>Asentamiento inicial.....</b>	<b>11</b>	Movimiento y viaje.....	29
<b>Mantenimiento estacional.....</b>	<b>11</b>	<b>Fisuras.....</b>	<b>30</b>
Población.....	12	<b>Semiplanos.....</b>	<b>30</b>
Ánimo.....	12	Aire y respiración.....	31
Ingresos.....	13	Movimiento y viaje.....	31
Gastos.....	13	<b>Planos aleatorios.....</b>	<b>31</b>
Obra pública.....	14	Dimensiones.....	31
Acontecimientos.....	15	Tamaño.....	31
<b>Combate de masas.....</b>	<b>16</b>	Sistemas estelares.....	32
<b>Ejércitos.....</b>	<b>16</b>	Número de sistemas.....	32
Puntuación de capacidad.....	16	Vida indígena.....	32
Rango.....	16	Número y tipo de planetas.....	32
Combinar y reclutar.....	17	Avance físico.....	32
Valoración de batalla.....	17	Avance mágico y tecnológico.....	32
<b>Batallas.....</b>	<b>17</b>	<b>INMORTALES.....</b>	<b>36</b>
<b>Turnos de batalla.....</b>	<b>17</b>	<b>Qué hacen los inmortales.....</b>	<b>36</b>
Movearse.....	17	<b>Interacción con los mortales.....</b>	<b>37</b>
Dividirse y combinarse.....	18	<b>Alcanzar la inmortalidad.....</b>	<b>38</b>
Escisiones de combate.....	18	<b>Principios básicos de la inmortalidad.....</b>	<b>39</b>
Factores de situación.....	18	<b>Poder y experiencia.....</b>	<b>39</b>
Tamaño.....	18	Almas perdidas.....	40

<b>Maná</b> .....	40	Terraformación.....	58
<b>Criaturas elevadas</b> .....	41	Transformar.....	59
Plantilla de criatura elevada.....	41	<b>CRONOMANCIA</b> .....	<b>60</b>
<b>El personaje inmortal</b> .....	<b>42</b>	<b>La naturaleza del tiempo</b> .....	<b>60</b>
<b>Rasgos de clase</b> .....	<b>42</b>	<b>Líneas temporales</b> .....	<b>61</b>
Puntos de golpe.....	42	Ramas.....	61
Competencias.....	42	<b>Anclados, corrientes y alts</b> .....	<b>62</b>
Equipo.....	42	<b>Viajar en el tiempo</b> .....	<b>64</b>
<b>Forma espiritual</b> .....	<b>42</b>	<b>Las reglas</b> .....	<b>64</b>
<b>Avatares</b> .....	<b>43</b>	<b>Permutaciones</b> .....	<b>64</b>
Avatares mayores y menores.....	43	<b>Ejemplos de escenarios</b> .....	<b>66</b>
Avatares menores.....	44	<b>“Matemos al emperador”</b> .....	<b>66</b>
Avatares mayores.....	44	Resumen.....	66
Aptitudes de los avatares.....	45	Explicación detallada.....	66
Avatares mortales.....	45	<b>“La paradoja de la abuela”</b> .....	<b>67</b>
Avatares elevados.....	45	Resumen.....	67
<b>Magia elevada</b> .....	<b>46</b>	Explicación detallada.....	67
Mecánica de los conjuros.....	47	<b>“Matar al viajero cuando era un bebé”</b> .....	<b>67</b>
<b>Aura</b> .....	<b>47</b>	Resumen.....	67
Llamaradas del aura.....	47	Explicación detallada.....	67
Combate de auras.....	47	<b>“Hacer trampas en la lotería”</b> .....	<b>67</b>
Mecánica del combate de auras.....	47	Resumen.....	67
Tipos de ataque.....	48	Explicación detallada.....	67
Cubrir como defensa.....	48	<b>“Cruce de flujos”</b> .....	<b>68</b>
Falta de maná.....	49	Resumen.....	68
Combate de auras y magia.....	49	Explicación detallada.....	68
<b>Competencia inmortal</b> .....	<b>49</b>	<b>“Recogiendo a mi yo pasado”</b> .....	<b>69</b>
<b>Nivel de lanzador inmortal</b> .....	<b>49</b>	Resumen.....	69
<b>Daño adicional</b> .....	<b>49</b>	Explicación detallada.....	69
<b>Ataques adicionales</b> .....	<b>50</b>	<b>“Buscando a mi yo futuro 1”</b> .....	<b>69</b>
<b>Conjuros de nivel inmortal</b> .....	<b>50</b>	Resumen.....	69
Analizar plano.....	50	Explicación detallada.....	69
Cosmogénesis.....	50	<b>“Buscando a mi yo futuro 2”</b> .....	<b>69</b>
Crear artefacto.....	51	Resumen.....	69
Crear especie.....	52	Explicación detallada.....	69
Crear objeto mundano.....	53	<b>“Con la ayuda de mis amigos”</b> .....	<b>70</b>
Crear recipiente elevado.....	53	Resumen.....	70
Crear recipiente mortal.....	54	Explicación detallada.....	70
Escudo contra sondas.....	54	<b>Objetos de cronomancia</b> .....	<b>70</b>
Investir brujo.....	54	Amuleto de anclaje.....	70
Manipulación de fisuras.....	55	Brazal de cronomancia.....	70
Mejorar puntuación de característica.....	56	Cabinas del tiempo.....	71
Ocultar naturaleza mágica.....	56	Rubí de vuelta a casa.....	71
Ojo inmortal.....	56	<b>Conjuros de nivel inmortal</b> .....	<b>71</b>
Otorgar inmortalidad.....	57	Crear portal temporal.....	71
Sonda.....	57	Viajar en el tiempo.....	72
Supervisar mundo.....	57	<b>APÉNDICE</b> .....	<b>73</b>

# Introducción

Este libro es una actualización no oficial y no comercial para la quinta edición del mayor juego de rol del mundo. Toma varios conjuntos de reglas de ediciones anteriores del juego y las actualiza para hacerlas compatibles con las reglas de la quinta edición.

La mayoría de reglas de este libro proceden de las cajas publicadas a principios y mitad de los ochenta y que suelen recibir la denominación de “BECMI” (por las iniciales de: Basic, Expert, Companion, Master e Inmortal) y el nombre de este libro se deriva también de tales nombres.

Este libro contiene los siguientes conjuntos de reglas:

## ESENCIA

Reglas para la creación de objetos mágicos. Plantean la existencia de una sustancia naturalmente mágica llamada ‘esencia’, que se recolecta de criaturas mágicas, se usa para fabricar objetos mágicos y se libera en su destrucción. Las reglas también contienen los nuevos conjuros requeridos para crear y destruir objetos mágicos usando esencia.

Estas reglas son las únicas de este libro que proceden de una edición diferente a las “BECMI”, pues tienen su origen en la cuarta edición del juego.

## SEÑORÍOS

Estas son las reglas para gobernar señoríos como noble, incluyendo el aspecto económico y la gestión de la moral pública. También se incluyen reglas para reclutar y entrenar a ejércitos, así como llevar a cabo combates a gran escala con ejércitos de centenares o millares de miembros. Se hace hincapié en la estrategia y la dirección de los movimientos a gran escala adoptando el papel de un general.

## MULTIVERSO

Esta sección es más descriptiva que las anteriores, aunque también contiene reglas de juego. Incluye la descripción de un multiverso con diversos planos que puede usarse como cosmología para un escenario de elaboración propia o como alternativa a la de un escenario publicado.

Aunque esta sección es principalmente descriptiva, contiene un conjunto de reglas para generar planos aleatorios y su contenido para usar cuando los grupos de jugadores exploran el multiverso.

## INMORTALES

Esta sección contiene reglas para los inmortales, unos seres cósmicos de gran poder. Estos seres cósmicos pueden usarse como personajes no jugadores para añadir detalles de trasfondo a un escenario, como personajes jugadores de una campaña de muy alto nivel, o como parte final de una campaña épica de nivel mortal.

## CRONOMANCIA

Estas reglas proporcionan un conjunto de mecánicas para viajar a través del tiempo, centrándose en las claves esenciales para hacer que el viaje en el tiempo sea interesante desde la perspectiva del juego (dándote la capacidad de ‘arreglar’ la línea temporal cuando alguien cambia la historia, por ejemplo), al mismo tiempo que son lo suficientemente sencillas para ser jugables y evitar la mayor parte de paradojas. Aunque estas reglas nunca se publicaron específicamente en la edición “BECMI”, en varias de sus aventuras aparecían viajes en el tiempo, y estas reglas se han diseñado para que los diferentes tipos de viaje en el tiempo sean consistentes entre ellos.

### **Dependencia de las reglas**

Los cinco conjuntos de reglas de este libro están diseñados para encajar formando un estilo de campaña concreto. Pero no tienes que usarlos todos. Es perfectamente posible usar solo uno y prescindir de los demás.

Los tres conjuntos más independientes del resto son las reglas de la esencia, las reglas de los señoríos y las de la cronomanía. Cualquiera puede usarse aisladamente sin necesidad de otras reglas y, también, cualquiera de ellos puede ignorarse sin que los otros conjuntos lo necesiten.

Las reglas para el escenario del multiverso dan por sentado que se usan las reglas de los inmortales, pero no son imprescindibles. Pueden usarse aisladamente con solo pequeñas modificaciones.

Las reglas sobre los inmortales son las que tienen más dependencia del resto. Los inmortales pasan mucho tiempo viajando por (y a veces modificando) los planos, y sus reglas dan por sentado que también usas las reglas del multiverso que se presentan en este libro. Si deseas usar las reglas de los inmortales sin usar las del multiverso tendrás que llevar a cabo las adaptaciones necesarias.

# Esencia



Por todo el multiverso se encuentran muchas sustancias mágicas, como cristales, polvos, hierbas, plantas y bestias mágicas. Algunas pueden ser útiles como componentes materiales de conjuros. Otras son mágicas por sí mismas.

Los alquimistas y los usuarios de la magia han aprendido a extraer la magia en bruto de estas sustancias y reducirla a su forma más pura. Esta magia en bruto destilada ha recibido muchos nombres en diferentes lugares, pero la mayoría de aventureros la llaman sencillamente “esencia”.

## ¿QUÉ ES LA ESENCIA?

La esencia es un fluido plateado que se parece levemente al mercurio (aunque un alquimista será capaz de distinguir inmediatamente las diferencias entre ambos). Casi no tiene masa, y tiene una flotación casi neutral tanto en el aire como en el agua. Cuando está en uno de tales ambientes, cuelga como una bruma plateada y desciende lentamente hasta el suelo a la velocidad de una burbuja.

En su mayor parte, la esencia es inerte y puede almacenarse durante semanas o incluso meses. No se evapora ni es absorbida por otros materiales, pero tras mucho tiempo puede desaparecer espontáneamente al tiempo que crea un efecto mágico impredecible. Cuando ocurre esto se dice que la esencia “se quiebra” y, en general, es un efecto secundario no deseado por sus usuarios. La esencia no suele quebrarse hasta que han pasado años o incluso décadas tras su destilación, y su tiempo de conservación puede prolongarse a un siglo o más guardándola en un contenedor recubierto de plomo.

La esencia suele medirse en dracmas, igual que el alcohol y otras sustancias alquímicas. Una dracma de esencia es aproximadamente una cucharadita. Para almacenar grandes cantidades de esencia, un frasco puede contener alrededor de 100 dracmas, un cubo alrededor de 3.000 dracmas y un barril unas 25.000 dracmas.

## ¿Qué hiciste QUÉ?

La esencia no es tóxica, aunque la mayoría de animales evitan comérsela. Algunos mitos folclóricos sobre la esencia hablan de mujeres embarazadas que se la toman para incrementar la probabilidad de que sus hijos nazcan hechiceros, o sobre gente que obtiene poderes mágicos o incluso extraños efectos mágicos temporales debido a la consumición de esencia; pero tales historias no suelen ser más que rumores. En realidad, si comes esencia no la digerirás y se mezclará con la comida de tu sistema digestivo, para después excretarse inofensivamente con los restos de los alimentos.

Por supuesto, es muy poco probable que si la esencia ha estado flotando durante mucho tiempo desde que se destiló se quiebre mientras está en tu interior. Es posible que esta rara coincidencia se encuentre tras los rumores sobre los extraños efectos secundarios mágicos debidos a su ingestión.

## DESTILAR LA ESENCIA

Un personaje que tiene competencia en los suministros de alquimista puede usarlos para destilar la esencia de las sustancias que la contienen. No es necesaria ninguna prueba de característica.

Si usa materiales que solo contienen pequeñas trazas de magia, como plantas, hierbas o cristales normales, se necesita una gran cantidad de materia prima para conseguir una cantidad significativa de esencia, y un personaje solo puede producir una dracma al día, de acuerdo con las reglas de fabricar entre aventuras.

No obstante, es posible producir más esencia de los cadáveres de criaturas mágicas. Las aberraciones, celestiales, dragones, elementales, hadas, infernales y monstruosidades se consideran mágicos y se puede extraer una gran cantidad de esencia de su cuerpo. El cadáver de una criatura de este tipo producirá un número de dracmas de esencia según la fórmula siguiente:

**Dracmas de esencia = 5 x Valor de desafío x Valor de desafío**

Se debe redondear el resultado de manera normal, de modo que las criaturas con valor de desafío  $\frac{1}{2}$  solo producen 1 dracma de esencia, y aquellas con un valor de desafío inferior no producen ninguna.

Destilar la esencia del cadáver de una criatura mediante la alquimia toma una cantidad de tiempo basada en su tamaño, y el cadáver es destruido en el proceso. Si el cadáver no está entero, el alquimista sólo puede destilar una proporción de esencia equivalente a la parte con la que puede trabajar.

### Tiempo de destilación de esencia

Tamaño de la criatura	Tiempo necesario
Diminuta	10 minutos
Pequeña	$\frac{1}{2}$ hora
Mediana	1 hora
Grande	3 horas
Enorme	8 horas
Gargantuesca	3 días



### La esencia como tesoro

Uno de los usos principales de la esencia en una campaña es como una alternativa al tesoro. Aunque la cantidad de esencia que puedes destilar del cadáver de un dragón siempre será de poco valor en comparación a su acumulación de tesoro, para otros monstruos la capacidad de conseguir algo de valor de su cadáver es un método más realista de recompensar al grupo que hacer que los monstruos sin inteligencia tengan una acumulación de dinero u objetos mágicos en su guarida de manera inexplicable.

## USAR LA ESENCIA

La razón principal para usar esencia es almacenar y transportar poder mágico. Es mucho más fácil almacenar un frasco de esencia que la quimera muerta de la que se destiló, y mucho más fácil de transportar hasta donde puede usarse.

No obstante, almacenar y transportar poder mágico no tiene ninguna utilidad si el poder no puede liberarse de algún modo.

### Lanzamiento de conjuros

El uso principal de la magia almacenada en la esencia es el lanzamiento de conjuros. Puede usarse para sustituir el componente material de cualquier conjuro que tenga un componente con valor y que se consume con el lanzamiento. Por cada 5 po de componentes materiales que consumiría el conjuro, puede usarse (y consumirse) 1 dracma.

Por ejemplo, si un conjuro consume polvo de diamante valorado en 500 po cada vez que se lanza, puede lanzarse usando 100 dracmas de esencia, que se consume.

Ten en cuenta que si se usa esencia para impulsar un conjuro, debe hacerse por completo con esencia. No es posible mezclar la esencia con componentes de conjuro normales. Por ejemplo, si un conjuro consume 10 po de carbón, incienso y hierbas durante su lanzamiento, pueden usarse 2 dracmas como sustitución. No obstante, no puede lanzarse usando 1 dracma de esencia y 5 po de carbón, incienso y hierbas. Debe ser una cosa o la otra.

### Alquimia

La esencia puede servir como materia prima para cualquier sustancia que se fabrica con suministros de alquimista. Cada 5 po de ingredientes necesarios para crear una sustancia pueden sustituirse por 1 dracma.

## Objetos mágicos

La esencia puede usarse para encantar objetos mágicos. Consulta los conjuros de este capítulo para conocer más detalles.

### La esencia y la economía de los objetos mágicos

La idea subyacente a poder crear objetos mágicos a partir de esencia es desvincularlos de algún modo de la economía monetaria. Si los personajes pueden fabricar sus propios objetos mágicos se elimina la necesidad de “tiendas de objetos mágicos” y tener que viajar a grandes ciudades tras cada aventura para comerciar (igualmente, gracias a que el conjuro *circulo de teletransportación* proporciona un método fácil y barato de transporte entre ciudades, se trata más de un mero trámite que de una aventura emocionante).

Así, por una parte fabricar objetos mágicos permite que los jugadores consigan los objetos que quieren sin tener que ir de ciudad en ciudad para encontrarlos, y por otra parte significa que no hay tiendas llenas de objetos mágicos esperando a que las roben.

## NUEVOS CONJUROS

Todos los conjuros de este capítulo tratan de un modo u otro con la esencia. Están diseñados para añadirse a las siguientes listas de clase:

**Bardo:** *encantar objeto, recolectar esencia*

**Clérigo:** *desencantar, encantar objeto*

**Druida:** *destilar esencia, encantar objeto, recolectar esencia*

**Hechicero:** *desencantar, encantar objeto*

**Brujo:** *destilar esencia, encantar objeto*

**Mago:** *desencantar, destilar esencia, encantar objeto, recolectar esencia*

### Desencantar

*Transmutación de 3<sup>er</sup> nivel (ritual)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S, M (la miniatura de un torno hecha de estaño)

**Duración:** instantáneo

Quitás el encantamiento de un objeto mágico de cualquier tipo (excepto artefactos). El objeto no sufre

ningún daño físico (excepto si su estructura es dependiente de sus propiedades mágicas), pero ya no es mágico; se convierte en un objeto mundano de su tipo.

La magia que impulsaba al objeto se extrae en forma de esencia. Normalmente, un objeto mágico desencantado de este modo proporcionará una cantidad de esencia según el poder de su encantamiento (10 dracmas para un objeto común; 50 dracmas para un objeto poco común; 500 dracmas para un objeto raro; 5.000 para un objeto muy raro; y 50.000 para un objeto legendario).

Los objetos consumibles (por ejemplo aquellos con un número limitado de usos o cargas, y que no se recargan por sí mismo) proporcionan menos esencia que los permanentes. La cantidad básica para un objeto consumible es la mitad de uno permanente de la misma rareza, y si se han gastado usos o cargas, la cantidad de esencia obtenida se reduce en concordancia.

### Ejemplo

Un *yelmo de fulgor* es un objeto mágico muy raro que tiene 100 cargas y que no puede recargarse. Si uno al que le quedan 60 cargas se desencanta, la cantidad de esencia que se produce es:

$$2.500 \times 60/100 = 1.500 \text{ dracmas}$$

### Destilar esencia

*Abjuración de 4<sup>o</sup> nivel (ritual)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S, M (un frasco, vial o cuenco hecho de jade valorado en, como mínimo, 2000 po)

**Duración:** instantáneo

Extraes toda la esencia del cadáver de una criatura, depositándola en el contenedor que sirve de componente material para el conjuro. Si el cadáver no está entero solo obtienes la parte proporcional de la esencia según los restos de los que dispones.

### Encantar objeto

*Transmutación de 1<sup>er</sup> nivel*

**Tiempo de lanzamiento:** 8 horas

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S, M (las miniaturas de un yunque y unas tenazas hechas de estaño)

**Duración:** instantáneo

Infundes un objeto mundano con esencia, haciendo que la absorba y se convierta en un objeto mágico común o en un objeto mágico consumible poco común (un objeto mágico poco común con un número limitado





de usos o cargas y que no se recarga a sí mismo). Puedes elegir el tipo de objeto que se crea y cualquier detalle como las palabras de mando, pero debe ser compatible con el tipo básico de objeto mundano sobre el que usas el conjuro. Un hacha mundana puede convertirse en cualquier tipo de hacha mágica, pero no puede convertirse en una espada mágica o en una poción.

El tipo de encantamiento creado debe ser equivalente a los objetos mágicos estándar que ya existen en la campaña. No puedes usar este conjuro para inventar objetos únicos.

La rareza del objeto a crear determina la cantidad de esencia que debe absorber el objeto durante el lanzamiento del conjuro. Un objeto consumible común requiere 10 dracmas; un objeto normal común requiere 20 dracmas; y un objeto consumible poco común requiere 50 dracmas. Ten en cuenta que la esencia forma parte del objetivo del conjuro y no es un componente material, por lo que simular el lanzamiento de este conjuro usando un pergamino, *deseo* o magia similar no

elimina la necesidad de tener esencia además del objeto mundano.

**A niveles superiores:** cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, puedes crear objetos más raros. Se necesita una cantidad proporcional de esencia para crearlos.

- Con un espacio de conjuro de 2º nivel, puedes crear un objeto normal poco común (usando 100 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 3º nivel puedes crear un objeto consumible raro (usando 500 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 4º nivel puedes crear un objeto normal raro (usando 1.000 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 6º nivel puedes crear un objeto consumible muy raro (usando 5.000 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 7º nivel puedes crear un objeto normal muy raro (usando 10.000 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 8º nivel puedes crear un objeto consumible legendario (usando 50.000 dracmas de esencia).
- Con un espacio de conjuro de 9º nivel puedes crear un objeto normal legendario (usando 100.000 dracmas de esencia).

### Recolectar esencia

*Transmutación de 1º nivel*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S

**Duración:** concentración, hasta 1 minuto

Tocas el cadáver de una criatura (de los tipos aberración, celestial, dragón, elemental, hada, infernal o monstruosidad) y toda la esencia de su interior se recolecta en el lugar que también tocas.

Con este conjuro, puedes concentrar la esencia de una criatura en una sola parte del cuerpo, como un cuerno o una garra. Si esta parte del cuerpo se extirpa antes de que termine el conjuro, contendrá toda la esencia del cadáver. Extraer alquímicamente la esencia de la parte del cuerpo es como hacerlo de una criatura Diminuta, sea cual sea el tamaño del cadáver original.

Si la parte del cuerpo se extirpa del cadáver antes de que termine el conjuro, la esencia que ya contenía se escapa y vuelve al resto del cadáver.

# Señoríos



Los mundos de fantasía en los que se sitúan muchas campañas son un gran desafío para la mayoría de gobernantes. Mientras que en el mundo real es bastante raro que un gobernante sea asesinado, los mundos de fantasía suelen ser lugares mucho más sangrientos. Un rey del mundo real tiene guardias y tropas para protegerle, pero poco podrían hacer contra el tipo de enemigos que pueden teletransportarse a tu habitación y desintegrarte mientras duermes, o que pueden destrozarte a ti y a tu guardia en una furia ver-serker tras fallar en recompensarles el servicio como creían merecer.

Debido a este nivel de peligro, los gobernantes de un escenario de campaña que son meros “hombres normales” y no el equivalente a aventureros con experiencia, no durarán mucho, y las largas dinastías en las que sus miembros gobiernan en una vida regalada simplemente porque sus padres lo hicieron antes son algo casi desconocido. Los señoríos cambiarán de manos y serán saqueados casi constantemente mientras reina el caos.

Para que exista una estabilidad política a largo plazo se necesitan dos cosas. Primero, debe haber una tradición de gobernantes competentes y capaces de cuidar de sí mismos. Y segundo, debe existir algún modo por el cual la mayoría de aventureros siguen su camino con un comportamiento socialmente aceptable.

Estas reglas dan por sentado que la solución de tales problemas es un sistema de mecenazgo, y que ir de aventuras es una senda de alto riesgo para cambiar de posición social.

Este sistema tiene, básicamente, dos caras. Primero, hay una tradición por la que para gobernar tienes que haber viajado y experimentado el mundo como aventurero. Se da por sentado que es necesario prepararse y equiparse para gobernar adecuadamente y poder tratar con otras razas, ataques de dragones, invasiones mágicas de cambiaformas y amenazas similares para tu señorío.

Esto significa que si un gobernante quiere que sus hijos hereden su posición tendrá que enviarles de aventuras como rito de iniciación antes de transmitirles su dominio.

En segundo lugar, como ir de aventuras es peligroso y existen bastantes probabilidades de que el hijo de un gobernante no vuelva vivo (o que no tenga el impulso para convertirse en aventurero), el gobernante necesitará relacionarse con otros aventureros para encontrar a un heredero adecuado. Esta relación es de mecenazgo. El gobernante supervisa la carrera de los aventureros y los educa para que se conviertan en gobernantes.

Este tipo de relación es beneficiosa para todos (¡tanto dentro como fuera de personaje!). Desde el punto de

vista del personaje proporciona una estabilidad política en la que los gobernantes suelen ser aventureros de alto nivel retirados y por lo tanto están mucho más a salvo de complots y asesinatos que un “hombre normal” que obtuvo la posición por nacimiento. También proporciona un medio para el ascenso social y la respetabilidad de la profesión aventurera. Convertirse en aventurero es algo tentador para un aldeano como medio para mejorar su posición social y unirse a la clase gobernante, y algo que un noble hará para probar que es merecedor de su posición.

Desde el punto de vista de fuera del personaje proporciona una razón por la que un puñado de aventureros de nivel medio no puede sencillamente matar al gobernante local y robar sus cosas, ya que ese gobernante probablemente será de mayor nivel que ellos, y también promueve que los gobernantes de alto nivel patrocinen y empleen a aventureros de bajo nivel para tareas que podrían hacer ellos mismos. El gobernante no lo hace por pereza, sino porque forma parte de una tradición de mecenazgo y mentoría para guiar a aventureros jóvenes. Esto hace que los aventureros estén arraigados en las costumbres de la sociedad y apoya a la siguiente generación de gobernantes.

Estas reglas dan por sentado que el nivel de competencia necesario para merecer el gobierno de un señorío se alcanza aproximadamente al 9º nivel en una clase de personaje aventurera.

### PRINCIPIOS BÁSICOS DEL SEÑORÍO

Una finca de terreno gobernada por un noble en un sistema feudal (en el que el noble jura lealtad a un rey) se llama feudo. Un feudo normalmente está formado por una villa o pueblo central, en el que se encuentra la vivienda del gobernante (normalmente algún tipo de fortaleza), y un área circundante de tierras de cultivo que puede contener aldeas o villas más pequeñas. Debido a la necesidad de retirarse a la fortaleza por protección, o a la de sacar tropas de la fortaleza a tiempo de proteger la parte exterior de la finca, un feudo suele tener un radio de 12 a 15 millas. Si usas mapas con hexágonos eso es, aproximadamente, un hexágono de 24 millas: un hexágono de 8 millas más seis hexágonos más que lo rodean; o un hexágono de 6 millas más los seis hexágonos de su alrededor y doce hexágonos más en el exterior. No obstante, debido a los diferentes rasgos geográficos, la forma y el tamaño de un feudo pueden variar ligeramente.

#### **Las medidas básicas**

El estado de un feudo se registra mediante dos puntuaciones: su población (medida en familias más que en individuos, con un tamaño aproximado de ocho perso-

nas por familia si es necesario contar la población total de un feudo por algún motivo), y su confianza. La confianza es una puntuación (normalmente situada entre 0 y 400) de la felicidad y la satisfacción de la población que vive en el feudo. La puntuación de confianza de un feudo se traslada a un ánimo concreto, que tiene efecto en los ingresos y en la estabilidad de la población.

Los cambios en ambos valores se registran estacionalmente, con cuatro actualizaciones por año de juego.

### ASENTAMIENTO INICIAL

Cuando un jugador se asienta en las tierras salvajes, atrae a 1d10x10 familias que acuden para estar bajo su protección. Este asentamiento tendrá una confianza inicial igual a 150+1d100 (si un jugador ocupa un feudo ya existente, el director de juego tendrá que decidir esta puntuación basándose en su estado actual).

El área recién asentada tendrá un número de recursos accesibles localmente según una tirada de d10:

#### Recursos iniciales (número)

d10	Recursos
1	Un recurso
2-7	Dos recursos
8-9	Tres recursos
10	Cuatro recursos

Cada recurso será de un tipo concreto según una tirada de d10:

#### Recursos iniciales (tipo)

d10	Tipo de recurso
1-3	Animal
4-8	Vegetal
8-10	Mineral

### MANTENIMIENTO ESTACIONAL

Al empezar cada estación, el jugador lleva a cabo las acciones siguientes:

Recibe cualquier excedente de dinero de la estación anterior, o paga cualquier déficit.

Incrementa la población de su feudo en base al crecimiento ocurrido durante la estación anterior.

Ajusta la confianza de su feudo según los planes y acontecimientos ocurridos durante la estación anterior, cambiando el ánimo si es necesario.

Planea la siguiente estación:

- Asignando a su población la explotación los diferentes recursos que controla su feudo.
- Fijando el nivel de impuestos y el número de festivales que se celebrarán.

- Contratando o despidiendo a tropas del ejército o la milicia del feudo.
- Asignando ingresos sobrantes de los servicios (o dinero) a la construcción de obra pública.

Suele ser conveniente calcular con antelación la cantidad de ingresos y gastos que tendrán lugar en esa estación durante la fase de planificación, así como calcular de antemano cómo afectarán estos planes a la confianza del feudo. A veces uno o los dos valores cambiarán durante el curso de la estación debido a acontecimientos no previstos, pero es útil saber qué esperar al inicio de la estación.

Ten en cuenta que todos los cambios de confianza debidos a la planificación para la estación o por acontecimientos que ocurren en su transcurso solo se aplican al inicio de la estación siguiente. No cambian durante la propia estación y, por lo tanto, no es necesario volver a calcularlo todo a media estación.

## POBLACIÓN

En cada estación se incrementa la población (gracias a una combinación de crecimiento natural y nuevos

colonos) de acuerdo con la tabla siguiente:

### Crecimiento de población

Población actual	Incremento de población
1-100	+100%
101-200	+75%
201-300	+50%
301-400	+33%
401-500	+15%
501-750	+10%
751-1.000	+5%
1.001+	+1%

### ÁNIMO

Al empezar cada estación, el ánimo del feudo se establece según su nivel de confianza en ese momento. Los cambios de confianza de un feudo debidos a los acontecimientos que ocurren durante una estación (o los cambios según cómo se gestiona la estación, como aquellos en los impuestos) no alteran el ánimo del feudo de manera inmediata. En vez de eso se tienen en cuenta al inicio de la siguiente estación, cuando vuelve a calcularse el ánimo.

### Ánimo y malestar

Confianza	Ánimo	Tropas necesarias	Rebeldes por carencia de tropas	Confianza en la siguiente estación	Prevención de un desastre
<50	Turbulento	n/a	95% (atacarán con apoyo de forasteros)	-10	Ninguna
50-99	Beligerante	50%	50% (atacarán con un 50% de probabilidad de apoyo de forasteros)	-10	Ninguna
100-149	Rebelde	33%	50% (protesta pacífica)	-10	Ninguna
150-199	Desafiante	33%	50% (protesta pacífica)	0	Ninguna
200-229	Inestable	Ninguna	n/a	-2	Ninguna
230-269	Promedio	Ninguna	n/a	0	Ninguna
270-299	Estable	Ninguna	n/a	0	Ninguna
300-349	Saludable	Ninguna	n/a	0	Ninguna
350-399	Próspero	Ninguna	n/a	0	25%
400-449	Florecente	Ninguna	n/a	0	25%
450+	Ideal	Ninguna	n/a	+25	25%

**Tropas necesarias:** la cantidad de tropas necesarias (como un porcentaje del número de familias en el feudo) para evitar que tenga lugar una rebelión. Ten en cuenta que en un feudo turbulento tendrá lugar una rebelión sin importar el número de tropas presente.

**Rebeldes por carencia de tropas:** el número de familias que se rebelaran y rehusaran trabajar si faltan tropas. Si

los rebeldes atacan, reclutan un ejército de milicia plebeya formada por 2,5 soldados por familia rebelde.

**Confianza en la siguiente estación:** un bonificador o penalizador a la puntuación de confianza de la siguiente estación.

**Prevención de un desastre:** la probabilidad de evitar desastres que tendrían lugar en esta estación.

## Ánimo e ingresos

Confianza	Ánimo	Impuesto principal	Servicios y recursos con rebeldes	Servicios y recursos sin rebeldes
<50	Turbulento	Ninguno	0%	n/a
50-99	Beligerante	Ninguno	0%	25%
100-149	Rebelde	Ninguno	25%	33%
150-199	Desafiante	Ninguno	n/a	100%
200-229	Inestable	100%	n/a	100%
230-269	Promedio	100%	n/a	100%
270-299	Estable	100%	n/a	100%
300-349	Saludable	110%	n/a	110%
350-399	Próspero	110%	n/a	110%
400-449	Florecente	110%	n/a	110%
450+	Ideal	110%	n/a	110%

**Impuesto principal:** la cantidad que puede recaudarse durante esta estación con el impuesto principal.

**Servicios y recursos con rebeldes:** la cantidad de ingresos por servicios y recursos que pueden recaudarse durante la estación con una rebelión en marcha (pacífica o no). Ten en cuenta que en el caso de ingresos por recursos hay un doble daño, ya que las familias rebeldes no pueden asignarse a la explotación de recursos y este penalizador se aplica a los ingresos por recursos de las familias que siguen trabajando.

**Servicios y recursos sin rebeldes:** la cantidad de ingresos por servicios y recursos que puede recaudarse durante la estación si no hay ninguna rebelión en marcha.

### INGRESOS

Durante el curso de cada estación, el feudo recibe ingresos de la explotación de recursos, la recaudación del impuesto principal y la servidumbre de su población.

**Ingresos por recursos:** cada familia que explota recursos animales proporciona 40 po; cada familia que explota recursos vegetales proporciona 20 po; y cada familia que explota recursos minerales proporciona 60 po. Si más del 50% de las familias del feudo está explotando recursos minerales, el nivel de confianza sufre un penalizador -1 por cada punto porcentual por encima de 50. Si cualquier recurso se queda con menos del 20% de las familias del feudo, el nivel de confianza sufre un penalizador -1 por cada punto de porcentaje por debajo de 20. Los ingresos por recursos se recaudan en forma de dinero procedente del beneficio comercial.

**Impuesto principal:** el impuesto principal por defecto recauda 20 po por familia. Por cada 2 po menos que tenga se obtiene un +1 al nivel de confianza. Cada 1 po adicional causa un -1 al nivel de confianza. Incrementar

el impuesto causa un -30 excepcional al nivel de confianza. Reducir el impuesto proporciona un +5 excepcional al nivel de confianza. El impuesto principal se recauda en dinero.

**Servicios:** cada familia proporciona 200 po de ingresos “virtuales” en forma de servicios. Esto puede usarse para pagar gastos, pero si queda algo sin gastar no se transforma en dinero contante y sonante.

### GASTOS

Durante el paso de la estación, el feudo debe gastar dinero en diezmos, impuestos al señor superior (normalmente el rey), festivales seculares y religiosos, y la contratación de un ejército regular.

**Diezmos:** el feudo debe pagar el 10% de sus ingresos brutos (dinero y servicios) a “la iglesia” (el término colectivo para todos los templos y religiones autorizados por el estado, que a su vez proporcionan servicios religiosos a la población). Esto puede pagarse mediante una combinación de dinero y servicios. Si no se paga por completo se aplica un -50 al nivel de confianza.

**Impuestos:** el feudo debe pagar un 20% de sus ingresos brutos (dinero y servicios) al rey. Se puede pagar con una combinación de servicios y dinero.

**Festivales:** cada festival que se celebra cuesta 50 po por familia. Puede pagarse con una combinación de servicios y dinero, y los festivales religiosos también pueden pagarse con el diezmo. La norma es que haya dos festivales religiosos por estación. Si se cancela alguno se aplica un penalizador -5 a la confianza. Cada festival adicional (ya sea religioso o secolar) da un bonificador +2 de confianza.

**Tropas:** las tropas pueden pagarse con una combinación de servicios y dinero. Suelen usarse los siguientes tipos de tropa:

## Tipos de tropa estándar

Tipo	Coste	Puntuación de capacidad*	Notas
Caballería pesada	400 po/estación	5	Armados con espada, visten armadura de mallas o escamas, y montan caballos con barda de mallas.
Caballería ligera	400 po/estación	3	Armados con lanza, visten armadura de cuero o ninguna, y montan caballos sin barda.
Arqueros a caballo	300 po/estación	4	Armados con arco corto, visten armadura de cuero o ninguna, y montan caballos sin barda.
Infantería pesada	60 po/estación	2	Armados con espada larga, visten armadura de mallas o escamas.
Infantería ligera	40 po/estación	0	Armados con lanza y escudo, visten armadura de cuero.
A distancia pesados	200 po/estación	3	Armados con arco largo o ballesta pesada, visten armadura de cuero.
A distancia ligeros	100 po/estación	1	Armados con arco corto, honda o ballesta ligera, visten armadura de cuero.
Milicia plebeya	20 po/estación	0	Armados con lanza, sin armadura. No incrementan su rango con el tiempo.

\*Para conocer el funcionamiento de la puntuación de capacidad y el rango consulta las reglas de combate de masas más adelante.

También pueden contratarse tropas más exóticas (como jinetes de mamut, por ejemplo), aunque el Director de

juego tendrá que calcular la puntuación de capacidad y estimar el coste por estación.



## OBRA PÚBLICA

En cada estación, cualquier ingreso de servicios sobrante que se perdería puede usarse para empezar (o continuar) una obra pública, como una fortaleza, templo o castillo. El PJ puede complementar los ingresos por servicios que se usan para la obra pública con su propio dinero para poder terminarla antes. Además, si el PJ (o un conocido) es un lanzador de conjuros con acceso a los conjuros *fabricar, moldear la piedra y/o muro de piedra*, y se

presenta voluntario para lanzar tales conjuros sin cobrar, puede doblar todo el progreso de edificación (tanto en servicios como en dinero). Contratar un lanzador de conjuros ajeno no dobla el progreso, ya que se da por sentado que, a largo plazo, cuesta una cantidad de dinero similar a la que se habría ahorrado.

Cuando se empieza una obra pública, el feudo obtiene un aumento de confianza inmediato. Este aumento se produce por segunda vez cuando se termina la obra

pública. Si los trabajos se abandonan (como por ejemplo si pasa una estación sin que haya ningún progreso) la confianza desciende inmediatamente en una cantidad

igual al aumento inicial del proyecto. Los aumentos de confianza y el resto de efectos de las obras públicas se muestran en la tabla siguiente.

### Obra pública

Edificio	Coste	Aumento de confianza	Otros efectos
Mansión fortificada	35.000 po	+0	Las bajas al defenderse en batalla descienden en un cuarto.
Templo	150.000 po	+30	25% de prevención de un desastre.
Torre de mago	200.000 po	+0	Las bajas al defenderse en batalla descienden a la mitad.
Fortaleza	450.000 po	+20	La mitad de bajas y multiplicador de tropas x2 al defenderse en batalla.
Castillo pequeño	900.000 po	+40	La mitad de bajas y multiplicador de tropas x3 al defenderse en batalla.
Castillo grande	1.400.000 po	+50	La mitad de bajas y multiplicador de tropas x4 al defenderse en batalla.
<i>Círculo de teletransportación</i>	18.250 po*	+10	Su creación siempre toma un año, y debe pagarse en dinero (no en servicios)

Una fortaleza existente puede ampliarse para construir un castillo pequeño, y cualquiera de los dos puede mejorarse hasta ser un castillo grande. En cada caso, el coste y el aumento de confianza se calculan según la diferencia entre la estructura existente y la nueva.

Aunque un *círculo de teletransportación* permanente no se considera una obra pública (no puede pagarse usando ingresos de servicios y requiere que un lanzador de conjuros de alto nivel lo construya durante un año) proporciona un aumento de confianza similar al de una obra pública. Si se crea tal maravilla en un feudo, este obtiene un bonificador +10 a la confianza al inicio de cada periodo de construcción, y se pierde la misma cantidad si el círculo se abandona antes de terminarse.

### ACONTECIMIENTOS

Al inicio de cada estación, después de que el jugador haya tomado sus decisiones sobre cómo encargarse del feudo durante la estación, el Director de juego debe tirar en la tabla siguiente para determinar qué tipo de acontecimiento ocurre en el feudo durante esa estación.

#### Acontecimientos aleatorios

Tirada de d20	Acontecimiento
1	Desastre
2	Acontecimiento negativo mayor
3-6	Acontecimiento negativo menor
7-16	Ningún acontecimiento
17-18	Acontecimiento neutral
19	Acontecimiento positivo menor
20	Acontecimiento positivo mayor

**Desastre:** ocurre algo terrible que le cuesta al feudo la combinación de -25 a confianza, -25% de población, y/o -75% de ingresos sin importar lo bien que se gestione y, si el gobernante maneja mal la situación, la confianza del feudo caerá hasta el límite superior de la categoría de ánimo inmediatamente inferior (a tener en cuenta tras cualquier caída de confianza causada por el propio desastre). Si el ánimo del feudo es lo suficientemente alto, o si tiene un templo, existe cierta probabilidad de evitar el desastre.

**Acontecimiento negativo mayor:** pasa algo malo que le cuesta al feudo la combinación de -25 a confianza, -25% de población, y/o -75% de ingresos si el gobernante maneja mal la situación, e incluso si la maneja bien sigue costando la combinación de -10 a confianza, -10% de población y/o -30% de ingresos.

**Acontecimiento negativo menor:** pasa algo malo que le cuesta al feudo la combinación de -15 a confianza, -15% de población, y/o -50% de ingresos si el gobernante maneja mal la situación, pero ningún coste si la maneja bien.

**Acontecimiento neutral:** pasa algo que le da al feudo una combinación de +10 a confianza, +10% de población, y/o +25% de ingresos si el gobernante maneja bien la situación; o le cuesta una combinación de -10 a confianza, -10% de población, y/o -25% de ingresos si la maneja mal.

**Acontecimiento positivo menor:** pasa algo bueno que le da al feudo una combinación de +15 a confianza,

+15% a población, y/o +50% a ingresos si el gobernante maneja bien la situación, pero ningún beneficio si la maneja mal.

**Acontecimiento positivo mayor:** pasa algo bueno que le da al feudo una combinación de +25 a confianza, +25% de población, y/o +100% de ingresos si el gobernante maneja bien la situación, e incluso si la maneja mal da una combinación de +10 a confianza, +10% de población, y/o +40% de ingresos.

En todos los casos, el Director de juego debe determinar la naturaleza exacta del acontecimiento (y este debe interpretarse hasta que termina). El jugador no debe saber qué tipo de acontecimiento va a ocurrir (o si ocurrirá alguno o no).

## COMBATE DE MASAS

### EJÉRCITOS

Los ejércitos reflejan su efectividad en la batalla mediante dos puntuaciones. Su tamaño y su valoración de batalla. El tamaño de un ejército es simplemente el número de criaturas que contiene. La valoración de batalla se mide por lo efectivos que son sus miembros luchando (de media). Ten en cuenta que estas dos puntuaciones son independientes; un ejército no obtiene ningún bonificador a su valoración de batalla por ser grande.

Calcular el tamaño de un ejército es algo trivial, se trata simplemente del número de criaturas que lo componen. Calcular la valoración de batalla se hace teniendo en cuenta dos valores en una tabla: la puntuación de capacidad y el rango.

### Puntuación de capacidad

La puntuación de capacidad de un ejército mide lo que son capaces de hacer las criaturas que lo componen. Existen catorce pruebas que se aplican al ejército para medir diferentes capacidades que puede tener y se obtiene un punto de capacidad por cada prueba. Por lo tanto, la puntuación de capacidad de un ejército es siempre un valor de 0 a 14. Las catorce pruebas son:

- ¿Al menos el 20% del ejército va montado?
- ¿Al menos el 50% del ejército va montado?
- ¿Al menos el 1% del ejército puede volar?
- ¿Al menos el 20% del ejército puede volar?
- ¿El índice de movimiento medio del ejército es de al menos 35 pies por asalto?
- ¿Al menos el 20% del ejército tiene armas de proyectil?
- ¿Al menos el 20% del ejército tiene armas de proyectil con un alcance mínimo de 100 pies?

- ¿Al menos el 50% de las tropas tiene armadura mediana o pesada?
- ¿Al menos el 50% de las tropas tiene armas marciales?
- ¿Al menos el 1% del ejército tiene aptitudes mágicas (arma de aliento, veneno, regeneración, ataque de mirada, etc.)?
- ¿Al menos el 20% del ejército tiene aptitudes mágicas (arma de aliento, veneno, regeneración, ataque de mirada, etc.)?
- ¿El 100% del ejército tiene aptitudes mágicas (arma de aliento, veneno, regeneración, ataque de mirada, etc.)?
- ¿Al menos el 5% del ejército son lanzadores de conjuros?
- ¿Al menos el 20% del ejército son lanzadores de conjuros?

### Rango

El rango de un ejército mide su habilidad. Esto tiene en cuenta tanto la habilidad individual de cada criatura que lo compone como también el entrenamiento que tiene para luchar como una unidad. Hay ocho rangos con nombre: sin entrenamiento, pobre, inferior a la media, aceptable, medio, bueno, excelente y de élite. Para los personajes esto se basa en su nivel. Para los ejércitos regulares de feudos se calcula como parte de las reglas de feudo según el tiempo que el ejército haya entrenado. Para monstruos, se basa en su valor de desafío.

#### Rangos de ejército

Nivel de personaje	Valor de desafío	Rango
1-2	<1	Sin entrenamiento
3-4	1-2	Pobre
5-6	3-4	Inferior a la media
7-9	5-6	Aceptable
10-12	7-9	Medio
13-15	10-12	Bueno
16-18	13-15	Excelente
19+	16+	De élite

Las tropas compuestas por personajes no jugadores para los que no tienes en cuenta la clase y el nivel individual (los ejércitos regulares de los feudos, por ejemplo) calculan su rango de la siguiente manera:

- Un ejército a tiempo completo con entrenamiento regular empieza como inferior a la media al formarse.
- Un ejército a tiempo completo con entrenamiento regular incrementa su rango en un paso por cada año, hasta un máximo de medio (si nunca ha ganado una batalla) o de elite (si ha ganado al menos una batalla).



- Un ejército a tiempo completo con entrenamiento regular sube inmediatamente un rango cuando gana una batalla por primera vez, y pierde inmediatamente un rango si queda desbandado.
- La milicia plebeya empieza como pobre si se forma con el 10% o menos de las familias del feudo. Si se forma con más del 10% de las familias, empieza sin entrenamiento. La milicia plebeya no incrementa su rango con el tiempo, ya que no es un ejército a tiempo completo con entrenamiento regular.

### Combinar y reclutar

Cuando dos ejércitos se combinan en uno (o cuando un grupo de nuevos reclutas se añade a un ejército existente para incrementar su tamaño), el rango del ejército combinado se calcula como sigue.

#### Valoración de batalla

Capacidad	Sin entrenamiento	Pobre	Inferior a la media	Aceptable	Medio	Bueno	Excelente	De élite
0	2	6	9	12	15	18	22	28
1	2	7	10	13	17	20	24	31
2	2	7	11	14	18	22	26	34
3	3	8	12	16	20	23	29	36
4	3	8	13	17	21	25	31	39
5	3	9	14	18	23	27	33	42
6	3	10	14	19	24	29	35	45
7	3	10	15	20	26	31	37	48
8	4	11	16	22	27	32	40	50
9	4	11	17	23	29	34	42	53
10	4	12	18	24	30	36	44	56
11	4	13	19	25	32	38	46	59
12	4	13	20	26	33	40	48	62
13	5	14	21	28	35	41	51	64
14	5	14	22	29	36	43	53	67

### BATALLAS

Cuando los ejércitos se enfrentan cara a cara, debes preparar un mapa aproximado de la localización dividido en áreas. Puede hacerse usando hexágonos o sencillamente dividiendo el lugar en regiones geográficas (por ejemplo “el bosque”, “la parte occidental del pueblo”, “los campos al norte del puente”, “la colina”, etcétera). Cada área debe medir entre media milla y una milla de ancho, y solo puede contener un ejército. Los ejércitos atacan invadiendo el área ocupada por otro ejército.

#### Turnos de batalla

Durante la batalla, el tiempo se mide en turnos de batalla. Cada turno es mucho más largo que un asalto de combate, y puede durar entre media hora y dos horas, dependiendo de la batalla. Al inicio de cada turno de batalla, todos los ejércitos que están adyacentes a un

- Empieza con el rango más alto de los dos ejércitos.
- Por cada 20% del ejército combinado que provenga de las tropas inferiores, reduce el rango en un nivel.
- El rango nunca puede reducirse por debajo del menor de ambos ejércitos.

Recuerda que si los dos ejércitos tienen capacidades diferentes también puedes tener que volver a calcular la puntuación de capacidad.

#### Valoración de batalla

Para determinar la valoración de batalla del ejército, consulta el rango y la puntuación de capacidad en la tabla siguiente.

ejército enemigo se consideran trabados entre ellos.

Cuando los ejércitos se enfrentan durante un turno de batalla, esto se resuelve calculando el bonificador de batalla para cada ejército en base a tres factores:

- La táctica.
- El tamaño relativo.
- Diferentes factores de situación.

El rendimiento de cada ejército en el enfrentamiento se determina sumando su bonificador de batalla a la valoración de batalla, y añadiendo un d20. El ejército que obtiene el resultado más alto “gana” el enfrentamiento.

#### Moverse

Los ejércitos actúan en orden desde el más pequeño al más grande. Si un ejército no está trabado, puede mo-

verse hasta dos áreas, pero debe terminar su movimiento si queda adyacente a un enemigo tras moverse la primera área. No puede moverse a través de otros ejércitos.

### Dividirse y combinarse

Durante su movimiento, un ejército puede dividirse en dos o más ejércitos más pequeños del mismo tipo que pueden moverse a lugares diferentes. Cada ejército más pequeño debe tener al menos el 20% de las tropas del ejército dividido. Un ejército que se traba en combate puede dividirse de este modo, pero al menos uno de los ejércitos más pequeños en los que se divide debe quedarse atrás. De manera similar, dos ejércitos formados por el mismo tipo de tropas pueden combinarse en un ejército más grande simplemente moviéndose a la misma área.



### Escisiones de combate

Cuando todos los ejércitos se han movido, los que están trabados en combate con otro (los que están adyacentes a al menos un ejército enemigo) deben luchar contra todos los ejércitos a los que se enfrentan. Si uno está trabado con más de un ejército enemigo, debe dividirse temporalmente para luchar individualmente. Igual que con el movimiento, la división no puede tener como resultado a dos ejércitos de tamaño inferior al 20% del ejército completo (¡excepto si está rodeado y trabado con más de cinco oponentes a la vez!).

Esta escisión temporal solo permanece durante el combate, y al inicio del siguiente turno de batalla los ejércitos más pequeños (si siguen estando en la misma área) se reúnen para volver a convertirse en un solo ejército.

### Factores de situación

Finalmente, todos los bandos obtienen bonificadores de batalla adicionales como se indica a continuación:

- +2 si el ejército está en su territorio natal.
- +2 si el ejército ha derrotado antes a este enemigo.
- +2 si el rango del ejército está al menos dos rangos por encima del de su enemigo.
- +6 si embosca al enemigo mientras este no está preparado.

- -2 si cualquier fuerza aliada ha sido derrotada.
- +4 si la batalla es por la noche y todo el ejército tiene visión en la oscuridad.
- +4 si se ataca o se defiende desde terreno más alto o desde una villa.
- -4 si se trata de tropas a caballo en montañas, bosques o en una fortaleza.
- -4 para el combate sobre terreno difícil, excepto si al menos la mitad del ejército puede volar.
- +2 si el ejército está defendiendo.
- +10 si se está defendiendo un puente, un paso estrecho o un cañón.
- +8 si se está defendiendo y el atacante debe cruzar aguas profundas.
- +6 si el ejército tiene más armas de asedio (por su valor) que el enemigo.
- +5 si al menos el 10% del ejército es resistente a al menos el 80% de los ataques del enemigo.
- +10 si todo el ejército es inmune a al menos el 80% de los ataques del enemigo.
- -2 si el ejército está moderadamente cansado.
- -6 si el ejército está muy cansado.

### Tamaño

En cada batalla, el ejército de mayor tamaño de los dos que se enfrentan obtiene un bonificador de batalla basado en el ratio de su tamaño en comparación con el del oponente:

#### Bonificador de batalla según tamaño relativo

Ratio	Bonificador de batalla
Más de 50 a 1	+32
Más de 40 a 1	+30
Más de 30 a 1	+28
Más de 20 a 1	+26
Más de 15 a 1	+24
Más de 10 a 1	+22
Más de 8 a 1	+20
Más de 7 a 1	+18
Más de 6 a 1	+16
Más de 5 a 1	+14
Más de 4 a 1	+12
Más de 3 a 1	+9
Más de 2 a 1	+6
Más de 1,5 a 1	+3
1,5 a 1 o menos	+0

Ten en cuenta que si un ejército está defendiendo una plaza fuerte (una mansión fortificada, fortaleza o castillo) puede aplicar un multiplicador a sus tropas antes de consultar esta tabla según el tipo de plaza fuerte que defiende.

## Tácticas

El comandante de cada ejército enfrentado debe elegir una táctica que usar contra el enemigo. Todas las tácticas de los ejércitos se eligen en secreto y se revelan simultáneamente (lo mejor es escribirlas en un papel y descubrirlas a la vez). Las seis posibles tácticas son:

**Atraer:** el ejército intenta atraer al enemigo para que lleve a cabo envites costosos y maniobras de flanqueo, para luego atacar a las tropas que intentan tales maniobras. Esta táctica es efectiva contra tropas al ataque y puede ser devastadora contra las que cargan contra ti, pero es muy débil contra ejércitos que se muestran reacios a cargar directamente, los que intentan mantener la posición y aquellos que se retiran del combate. Es un tipo de defensa.

**Avanzar:** el ejército intenta avanzar de manera controlada en el área de su enemigo, manteniendo la formación, si la tiene. Aunque es efectiva contra ejércitos que se retiran o que mantienen la posición, los ejércitos que usan esta táctica pueden sufrir si el enemigo intenta envolverles o atraerles a una trampa. No obstante, en general es una de las tácticas menos arriesgadas. Es un tipo de ataque.

**Carga:** un ataque total a la carga contra el enemigo con la intención de atravesar sus filas delanteras y golpear a las tropas más vulnerables. Es perfecta para abrir una brecha en las tropas que intentan envolverte o para correr tras las que intentan huir, pero puede tener un gran coste en bajas. Es un tipo de ataque.

**Envolver:** el ejército intenta rodear al enemigo y atacar desde todos lados. Es especialmente efectiva contra enemigos que mantienen la posición, pero deja al ejército atacante vulnerable a los contraataques directos y a las cargas. Es un tipo de ataque.

**Mantener:** el ejército intenta mantener la posición (y la formación, si tiene una), dejando que el enemigo se acerque y enfrentándose a él cuando lo hace. Esta táctica es una buena defensa contra el avance normal o contra un intento de atraer al enemigo a una trampa, pero puede envolverse fácilmente y puede ser contraproducente cuando el enemigo carga contra el ejército que mantiene la posición. Es un tipo de defensa.

**Retirarse:** se trata simplemente de intentar abandonar el área luchando lo menos posible. Es una maniobra arriesgada contra enemigos que atacan, pero a menudo puede evitar el combate por completo si el enemigo mantiene la posición. Es un tipo de defensa.

Un ejército que usa las tácticas avanzar, cargar o envolver se considera que ataca. El que usa las tácticas atraer, mantener o retirarse se considera que defiende. Esto puede significar que en un enfrentamiento ambos pueden estar atacando, ambos defendiendo, o uno puede atacar y el otro defender.

Cuando se han revelado las tácticas, cada pareja de ejércitos enfrentada se compara en la tabla siguiente (ten en cuenta que ambos ejércitos miran la tabla para obtener su bonificador o penalizador respectivo según la táctica que han elegido; no se mira solo una vez para ambos):

### Comparación de tácticas

Tu táctica	El enemigo atrae	El enemigo avanza	El enemigo carga	El enemigo envuelve	El enemigo mantiene	El enemigo se retira
Atraer		+2 al bonificador de batalla	+4 al bonificador de batalla	-4 al bonificador de batalla	-4 al bonificador de batalla	-10% de bajas
Avanzar	+10% de bajas	+10% de bajas	-4 al bonificador de batalla	+10% de bajas		+2 al bonificador de batalla
Cargar	+20% de bajas	+20% de bajas	+20% de bajas	+2 al bonificador de batalla	+20% de bajas	+4 al bonificador de batalla
Envolver	-10% de bajas	-2 al bonificador de batalla	+10% de bajas		+4 al bonificador de batalla	+2 al bonificador de batalla
Mantener	-10% de bajas	-10% de bajas	-5 al bonificador de batalla	+20% de bajas	Sin combate	Sin combate
Retirarse	-10% de bajas	+20% de bajas	+30% de bajas	-10% de bajas	Sin combate	Sin combate

## Resolver el enfrentamiento

El comandante de cada ejército tira lo siguiente:

Valoración de batalla + Bonificador de batalla (por tácticas, número y situación) + d20

El ejército que obtiene el total más alto es el ganador. Resta la puntuación del perdedor de la puntuación del ganador y consulta el resultado en la tabla siguiente:

### Resultado del enfrentamiento

Diferencia	Bajas del ganador	Movimiento del ganador	Fatiga del ganador	Bajas del perdedor	Movimiento del perdedor	Fatiga del perdedor
0	10%	Ninguno	Ninguna	10%	Ninguno	Ninguna
1	0%	Ninguno	Ninguna	10%	Retirada	Ninguna
2-3	0%	Ninguno	Ninguna	20%	Retirada	Ninguna
4-5	10%	Ninguno	Ninguna	20%	Retirada	Media
6-7	10%	Ninguno	Ninguna	30%	Retirada	Media
8	20%	Retirada	Media	40%	Retirada	Severa
9-10*	0%	Ninguno	Ninguna	30%	Retirada	Severa
11-13	20%	Avance	Media	50%	Retirada	Severa
14-16	30%	Avance	Media	60%	Retirada	Severa
17-18	10%	Avance	Ninguna	50%	Retirada	Severa
19-20	0%	Avance	Ninguna	30%	Brecha	Desbandado
21-30	10%	Avance	Ninguna	70%	Brecha	Desbandado
31+	10%	Avance	Ninguna	100%	Brecha	Desbandado

\*Máximo resultado posible si el ganador elige una táctica defensiva.



El número de bajas que sufre cada bando se modifica según la táctica que usa, y también si está defendiendo una plaza fuerte.

El movimiento se basa en las áreas donde se encuentran los ejércitos al inicio del enfrentamiento:

**Ninguno:** el ejército finaliza el enfrentamiento donde lo empezó. Si eligió la táctica “retirarse”, este resultado se trata como “retirada”.

**Retirada:** el ejército debe retirarse a un área adyacente vacía (que no contiene ningún otro ejército) de su elección. Si no hay ningún área adyacente disponible (o si el ejército defiende una plaza fuerte), se queda dónde está.

**Avance:** el ejército avanza al área liberada por el ejército enemigo. Si el ejército perdedor es incapaz de retirarse, este resultado se trata como “ninguno”.

**Brecha:** si el enemigo está defendiendo una plaza fuerte, las defensas de esta sufren una brecha y no concederán bonificadores hasta que se arregle. De otro modo, trata este resultado como “retirada”.

**Fatiga:** la fatiga media o severa no tiene un efecto inmediato, pero causa un penalizador en las próximas batallas que tengan lugar en el mismo día. Un resultado de desbandada significa que el ejército deja de existir, con sus miembros a la fuga o rindiéndose, excepto si se está defendiendo una plaza fuerte.

# Multiverso



Tanto si es por convertirse en etéreos, convocar a elementales o ir de aventuras a los reinos más allá de las puertas, la mayoría de aventureros mortales han tenido al menos un contacto fugaz con otros planos de existencia ajenos al mundo normal en el que tienen lugar las aventuras de bajo nivel. Incluso aquellos que no han tenido tal contacto probablemente son conscientes de que existe todo un multiverso de planos ahí fuera, y que estos planos son el hogar de criaturas extrañas y seres de un poder increíble.

Cuando una campaña trata con inmortales, los planos tienen un papel mucho mayor en su desarrollo. El viaje planario será rutinario y los personajes inmortales tendrán todo un plano exterior propio al que llaman hogar.

Debido al mayor papel de los planos y el viaje planario en las campañas de inmortales, esta sección describe el multiverso.

## ELEMENTOS Y PRINCIPIOS CÓSMICOS

Los mortales saben bien que todo en el multiverso está formado por cuatro elementos: aire, agua, fuego y tierra. Algunos eruditos familiarizados con el plano etéreo añadirían que este debe considerarse un quinto elemento, aunque hay claras diferencias entre el éter y el resto de elementos.

La razón por la que ocurre esta confusión es que el multiverso en realidad está gobernado por cinco principios cósmicos. Cuatro funcionan en competición y el quinto se opone a todos ellos. Los cinco principios son:

**Energía:** el principio de la energía está asociado a la actividad y al caos, así como a las escuelas mágicas de evocación e ilusión y al elemento fuego. La energía domina la materia haciéndola inestable, se opone a la categorización del pensamiento, y está sujeta a la organización del tiempo. El fuego quema la tierra y a su vez es apagado por el agua.

**Materia:** el principio de la materia está asociado a la estática y la estabilidad, así como a las escuelas mágicas de abjuración y conjuración y al elemento tierra. La materia domina el pensamiento obligándolo a ser lógico, se opone a los intentos del tiempo de cambiar las cosas, y está sujeto a la introducción del caos por la energía. La tierra ahoga al aire y a su vez es quemada por el fuego.

**Pensamiento:** el principio del pensamiento está asociado con la percepción y la categorización de las cosas, así como a las escuelas mágicas de adivinación y encantamiento, y al elemento aire. El pensamiento domina al tiempo obligándolo a conceder el libre albedrío, se opone al caos de la energía, y está sujeto a las restricciones de la materia. El viento seca el agua y a su vez el bloqueado por la tierra.

**Tiempo:** el principio del tiempo está asociado con el cambio constante, así como con las escuelas mágicas de nigromancia y transmutación, y al elemento agua. El tiempo domina al caos de la energía organizando su cambio, se opone a la estabilidad de la materia y está sujeto a la imposición de libre albedrío del tiempo. El agua apaga el fuego y a su vez se seca con el viento.

**Entropía:** el principio de la entropía está asociado con la muerte y la destrucción, pero no a ninguna escuela mágica ni elemento. La entropía se opone al resto de principios.

Todo el multiverso se basa en que estos principios mantienen el equilibrio y los inmortales son los agentes encargados de que tal equilibrio no se rompa. La energía, la materia, el pensamiento y el tiempo funcionan en una competición creativa entre ellos, con los inmortales devotos de cada principio trabajando para que ninguno de ellos consiga dominar al resto, mientras que los inmortales devotos del principio de la entropía trabajan para romper y destruir lo que crea el resto para hacer espacio a la creación futura.

Aunque esta competición y oposición directa entre los principios cósmicos y los inmortales que los sirven existe, todos excepto los inmortales más enloquecidos sirven en último término a mantener el equilibrio, cada uno a su manera. La relación entre los inmortales que siguen principios diferentes, incluso entre aquellos que siguen a la entropía y el resto, no es una guerra abierta. Es algo más parecido a la relación entre jugadores que pertenecen a diferentes equipos deportivos. Pueden oponerse al juego de otros, y tal oposición puede parecer bastante violenta para sus aficionados, pero normalmente no existe animosidad; todos los inmortales devotos a principios opuestos pueden relacionarse socialmente con corrección.

Siempre existen excepciones en las que los inmortales frustran repetidamente los planes de otro y se desarrollan rivalidades o incluso venganzas sanguinarias, pero se trata de la excepción y no la regla.

Por su puesto, esto sirve de poco consuelo a los mortales atrapados en el fuego cruzado.

## EL PLANO PRIMARIO

El plano primario (también conocido como plano material primario o sencillamente el Primario) es el plano en el que empiezan la mayoría de campañas de nivel mortal. El Primario tiene un tamaño infinito y contiene un incontable número de galaxias, estrellas y planetas. El mundo en el que empezarán la mayoría de campañas mortales es uno de tales planetas, no muy diferente de billones de otros planetas.

Aunque esto, en sí mismo, es suficiente embrollo para la mente de muchos mortales, el Primario es en realidad mucho mayor en tamaño y alcance.

Las criaturas mortales tienen una naturaleza de tres dimensiones y suelen pensar que el Primario también tiene tres dimensiones porque eso es lo que perciben sus

sentidos. De hecho, el Primario tiene al menos cinco dimensiones.

## DIMENSIONES, PERCEPCIÓN Y MAGIA

Imagina una hoja de papel lisa sobre un escritorio con dibujos en su superficie. Ahora imagina que esos dibujos en realidad son pequeñas criaturas que están vivas y pueden moverse. Estas criaturas tienen dos dimensiones y todo su marco de referencia es la hoja de papel bidimensional. Nunca podrán mirar hacia arriba ni levantarse del papel. Desde su punto de vista todo el universo es bidimensional. Aunque desde nuestro punto de vista superior podemos ver que su perspectiva está limitada y que hay una tercera dimensión que no conocen, no son capaces de experimentarla. Todo su universo es bidimensional.

Los mortales tridimensionales están en una situación similar. Habitan una región del espacio tridimensional, la mayoría felizmente inconscientes de la existencia de la cuarta y la quinta dimensión, igual que nuestras criaturas del papel habitan un espacio bidimensional, felices sin conocer la existencia de la tercera dimensión.

No obstante, a diferencia de las criaturas del papel, algunos mortales tridimensionales tienen cierto uso para la cuarta dimensión incluso sin percibirla. La magia mortal funciona realizando conexiones y atajos en la cuarta dimensión. Esto significa que la magia mortal no funciona en planos que solo tienen tres dimensiones.

Los inmortales son criaturas de cuatro dimensiones, y pueden percibir y viajar por la cuarta dimensión a voluntad. Esto significa que son capaces de percibir la magia mortal y moverse por medios mágicos con tanta facilidad como los mortales pueden ver y moverse por medios mundanos. No obstante, ni siquiera los inmortales pueden percibir la quinta dimensión. La magia inmortal usa esta dimensión, y por lo tanto solo funciona en planos que tienen cinco dimensiones.

Como el Primario es pentadimensional, en él funciona tanto la magia mortal como la inmortal.

## **Dimensiones paralelas y de pesadilla**

Volviendo al ejemplo de una hoja de papel bidimensional sobre un escritorio, imagina un montón de hojas de papel, todas horizontales pero una encima de la otra, y todas con criaturas dibujadas. Cada hoja es un espacio bidimensional que contiene criaturas, y no importa lo lejos que se muevan sobre su hoja de papel, nunca terminarán en una hoja diferente.

Desde la perspectiva de las criaturas que las habitan, estas hojas están totalmente separadas; pero desde

nuestro punto de vista simplemente forman parte del mismo espacio tridimensional. Están en paralelo, lo que significa que nunca se tocan, aunque se extienden hasta tener un tamaño infinito, pero están juntas.

De nuevo, los espacios tridimensionales dentro de un plano pentadimensional funcionan exactamente igual. El Primario, siendo un plano de cinco dimensiones, contiene un número infinito de planos tridimensionales. Están apilados unos “encima” de los otros, y no se solapan a pesar de su infinito tamaño.

Estos múltiples espacios tridimensionales en paralelo dentro del Primario a menudo son llamados “dimensiones paralelas”, “mundos paralelos” o “universos paralelos” por la gente que vive en ellos, y cada uno es en realidad un universo tridimensional propio alojado dentro del plano pentadimensional. El único modo de salir de uno de estos universos y llegar a otro es a través de la cuarta dimensión.

Pero esto no termina aquí, es algo aún más raro.

Imagina nuestro escritorio con la hoja de papel, pero imagina también que en el fondo del escritorio hay una hoja de papel clavada a la pared en vertical. Ambos papeles son bidimensionales y están dentro del mismo espacio tridimensional, pero cada uno usa dos dimensiones diferentes de las tres. No están en absoluto en paralelo, sino en perpendicular entre ellos; y eso significa que se atraviesan tocándose por una línea infinitamente pequeña. En este caso, si alguien del papel horizontal se mueve, nunca acabará en el papel vertical. Simplemente llegará al punto en el que los dos papeles se encuentran y lo atravesará. Aquí es donde nuestra analogía se rompe un poco, ya que nuestras hojas de papel no son infinitamente delgadas. Tienen un grosor, así que para que esto funcione tienes que imaginarte que son infinitamente delgadas.

Pero en este caso, incluso si la criatura del papel del escritorio se mueve por la tercera dimensión y se levanta del escritorio nunca llegará a la hoja colgada de la pared, no importa lo lejos que vaya. Ir de una hoja de papel a la otra no solo requiere viajar en una dirección perpendicular sino también rotar dimensionalmente tu perspectiva durante el movimiento.

De igual modo, existen otras regiones tridimensionales (cada una un universo de tamaño infinito) dentro del Primario pentadimensional, que usan un conjunto diferente de las cinco dimensiones disponibles; y que no pueden alcanzarse sencillamente viajando por la cuarta dimensión usando magia. También se debe rotar dimensionalmente la propia perspectiva durante el movimiento.

Estas dimensiones suelen llamarse “dimensiones de pesadilla” o “reinos lejanos”, y del mismo modo que existe un número infinito de dimensiones paralelas familiares también hay un número infinito de dimensiones de pesadilla.

Como viajar a las dimensiones de pesadilla requiere rotar dimensionalmente tu perspectiva, se trata de, literalmente, geometrías alienígenas (en el sentido Lovecraftiano) para la gente de un mundo más familiar; y el viajero novato las encontrará incomprendibles, alienígenas y de pesadilla. Dicho esto, llamarlas dimensiones de pesadilla es un poco tendencioso. Las criaturas de esas dimensiones (a las que se llama “aberraciones”) no creen ser ningún modo de pesadilla o alienígenas. En su opinión las dimensiones familiares son tan alienígenas como los humanos creen que son sus mundos. Esta alienación explica hasta cierto punto el comportamiento extraño y desagradable de las aberraciones cuando se encuentran en mundos más familiares. No solo son increíblemente alienígenas, sino que sus mentes se han retorcido para ser capaces de sobrevivir en nuestra dimensión (que es tan de pesadilla para ellos como la suya para nosotros).

Usando magia de nivel inmortal pentadimensional, los inmortales son capaces de viajar y rotar en las cinco dimensiones. Por lo tanto pueden viajar entre universos paralelos familiares y también desde y hacia los universos de la dimensión de pesadilla (y como pueden rotar libremente su perspectiva de manera controlada en vez de retorcerla artificialmente en la transición de un conjunto de universos a otro, ninguno de ellos les parece de pesadilla).

Volviendo al escritorio por última vez, vemos que la hoja horizontal y la hoja vertical no son las únicas opciones. Cada una usa dos de las tres dimensiones y en realidad hay otra configuración posible. También podría haber hojas verticales en paralelo a un lado del escritorio así como las horizontales y las verticales paralelas al fondo. Las hojas de cada una de estas tres configuraciones están en paralelo con las otras dos. En un plano pentadimensional existen un total de diez opciones posibles para regiones o universos tridimensionales; cada uno de los cuales es perpendicular a los otros nueve.

Sin embargo, resulta que en el Primario hay solo dos conjuntos, no diez. El conjunto de los universos “normales” y los universos del conjunto de la “dimensión de pesadilla”. Los inmortales lo saben porque al ser capaces de rotar su perspectiva en cualquier dirección habrían sido capaces de encontrar otros conjuntos de universos si existieran. Sospechan que, por alguna razón

relacionada con el funcionamiento del multiverso, solo estas dos configuraciones dimensionales son estables.

### **Inclinación**

El plano primario es el único plano del multiverso (excepto el Astral) que está en equilibrio y no tiene inclinación hacia ninguno de los cinco principios cósmicos.

### **OTROS PLANOS**

Como ya se ha mencionado, aunque el Primario contiene un número incontable de dimensiones paralelas y de pesadilla, cada una de las cuales es un universo tridimensional infinitamente grande; el Primario no es todo lo que existe. Hay varios planos adicionales más.

Estos planos pueden dividirse en tres categorías: planos interiores, planos exteriores y el plano astral.

### **Los planos interiores**

Las planos interiores son un grupo de planos a los que se accede directamente desde el Primario si tener que cruzar el plano astral. Hay cinco planos interiores: cuatro planos elementales correspondientes a los cuatro elementos (aire, agua, fuego y tierra) y el plano etéreo. Cada uno de estos planos es un espacio pentadimensional infinitamente grande como el plano primario.

Existe una correspondencia exacta entre los planos interiores y el plano primario, en la que cada plano interior tiene su copia en los cuerpos astronómicos contenidos en el plano primario, y estos cuerpos contienen aproximadamente los mismos rasgos geológicos (cadenas montañosas, mares, etc.) que en el plano primario. No obstante, las estructuras artificiales y la vegetación no se replican.

La correspondencia entre planos también se aplica al movimiento. Si alguien viaja del plano primario al etéreo, se mueve una milla hacia el norte, y luego regresa, llegará una milla al norte de su posición inicial.

Esta correspondencia de posición y lugar es pentadimensional, por lo que los planos interiores también tienen dimensiones paralelas y de pesadilla equivalentes a las del plano primario.

### **EL PLANO ETÉREO**

El plano etéreo es el plano que los aventureros visitan más a menudo. Está en contacto directo con el plano primario en todos sus puntos, lo que facilita el tránsito (por ejemplo, un aventurero bajo los efectos del conjuro *excursión etérea* puede moverse entre los planos etéreo y primario en cualquier sitio).

Todo en el plano etéreo está hecho de éter, que es una especie de pegajoso ectoplasma gris que parece humo denso y se nota frío y pegajoso al tacto. El éter sólo puede existir en el plano etéreo. Si se saca de ese plano hasta cualquier otro simplemente se evapora y desaparece sin dejar rastro.

El plano etéreo está constantemente bajo una luz tenue, aunque la visibilidad es equivalente a la luz de una antorcha. No hay ninguna sombra, ya que la luz penetra por todo el plano, pero cualquier aptitud que requiera de sombras para funcionar lo hará normalmente en el tenuemente iluminado etéreo. En este lugar tampoco hay colores, ya que todo es gris, aunque el éter más denso tiene un color blanquecino. Los únicos colores que pueden verse son los objetos o criaturas que han entrado desde otros planos. Esto a menudo hace que los objetos destaquen vívidamente en la tímida luz.



Mientras que todos los planos interiores están en contacto con el plano primario, el plano etéreo, hasta cierto punto, se solapa con el Primario. El éter es atraído hacia la materia del plano primario, y se hace más denso en el lugar etéreo equivalente, perdiendo densidad donde hay vacío en el plano primario y obteniéndola donde hay metal. Debido a este efecto, es posible “ver” la forma de las cosas que están en el plano primario desde el etéreo al observar los parches de éter más denso que les corresponden. Este efecto de acumulación es lo sufi-



cientemente rápido para que una criatura en movimiento tenga una “sombra” que se desplaza con ella.

### **Inclinación**

El plano etéreo tiene inclinación hacia la entropía.

### **Aire y respiración**

Aunque en realidad no hay aire ni agua en el plano etéreo, tanto quienes respiran aire como agua pueden respirar en el ectoplasma etéreo sin sufrir ningún daño.

### **Movimiento y viaje**

Entrar en el plano etéreo normalmente requiere de los conjuros *desplazamiento entre planos*, *excursión etérea* o *portal*. No hay portales naturales ni fisuras hacia el este plano.

El movimiento en el plano etéreo es, como mínimo, complicado, ya que incluso el “suelo” más sólido cede al contacto. Es posible caminar, pero solo a la mitad de velocidad, ya que es como moverse por arena suelta o nieve y se cuenta como terreno difícil. No obstante, esta sustancia blanda tiene sus ventajas, ya que un visitante sólido puede atravesar las representaciones etéreas de los objetos sólidos del plano primario. Atravesar el éter más denso de este modo reduce el movimiento a una cuarta parte de lo normal.

Es posible volar (tanto con alas como mágicamente) en el éter a velocidad normal a través del éter menos denso que se corresponde en el plano primario con agua, aire o vacío, y se puede volar a la mitad de velocidad a través del éter más denso que se corresponde con materia sólida en el plano primario.

Una segunda consecuencia del solapamiento entre el plano primario y el etéreo es que las criaturas capaces de ver cosas invisibles (ya sea mediante una aptitud innata o a través del conjuro *ver invisibilidad*) pueden ver las criaturas u objetos del plano etéreo.

### **LOS PLANOS ELEMENTALES**

Además del plano etéreo, existen cuatro planos elementales en contacto con el plano primario. Se trata de los planos elementales del aire, el agua, el fuego y la tierra.

Como con el etéreo, hay una correspondencia directa entre todos los puntos de estos planos y los equivalentes en el plano primario, incluso en las dimensiones paralela y de pesadilla.

Cada plano elemental contiene vacío igual que el plano primario, y copias de los mismos cuerpos astronómicos. No obstante, a diferencia de las versiones de estos cuerpos en el plano primario, toda la materia de un

plano elemental está compuesta únicamente por un elemento, en diferentes estados que simulan al resto de elementos lo mejor posible. Pero en todos los casos, la versión del vacío del espacio es sencillamente vacío.

Cada una de estas versiones elementales de los cuerpos astronómicos tiene los mismos rasgos geográficos básicos (montañas, ríos, etc.) que el cuerpo equivalente en el primario, pero la vegetación y las estructuras artificiales no están representadas.

Los equivalentes elementales de otros elementos se describen a continuación:

**Aire:** el suelo está hecho de nubes sólidas pero blandas, que reducen el índice de movimiento a la mitad para cualquier criatura terrestre, considerándose terreno difícil. No obstante, estas nubes son lo suficientemente sólidas para no poder atravesarlas. La atmósfera es de aire limpio, y los cuerpos de agua están hechos con un vapor humeante que se asienta en las depresiones como si fuera líquido. Este “aire líquido” es viscoso como el agua y permite que se nade por su superficie, aunque las criaturas que respiran aire podrán respirar normalmente en su interior (pero no las que respiren agua). El sol y otras grandes fuentes naturales de fuego están hechas con bolas de relámpago. La naturaleza blanda del suelo y el hecho de que las criaturas que respiran aire no puedan ahogarse en los ríos y mares hace que el plano elemental del aire sea un sitio bastante seguro.

**Agua:** en el plano elemental del agua, el suelo está hecho principalmente de hielo y nieve. Los ríos y mares están hechos de agua dulce. La atmósfera está formada por vapor de agua puro, y las criaturas que respiran aire se ahogan en ella. Quienes respiran agua pueden respirar el vapor sin dificultad. El sol y otras grandes fuentes de fuego están hechas con brillantes nubes de vapor. Estas nubes son cálidas al contacto, pero no tanto como el fuego real. Siempre que los viajeros puedan respirar agua y protegerse bien del frío, el plano elemental del agua es un lugar bastante seguro que explorar, aunque la humedad constante puede hacer que los viajeros se sientan terriblemente incómodos tras un tiempo.

**Fuego:** el plano elemental del fuego es extremadamente cálido de manera natural. El suelo está hecho de ceniza y ascuas al rojo vivo, y los mares son de lava líquida con remolinos de metal fundido. La lava es lo suficientemente blanda para nadar en ella (dando por sentado que se puede soportar el calor) pero quienes respiran aire o agua no pueden respirar en su interior. La atmósfera del plano elemental del fuego está formada por completo de llamas. Aunque quemará los pulmones de cualquiera que intente respirarla, aquellos que están protegidos del calor encontrarán que en realidad

es respirable por aquellos que normalmente respiran aire. El sol y otras grandes fuentes de fuego son, por supuesto, sencillamente fuego candente. A primera vista, el plano elemental del fuego parece el menos hospitalario de los planos elementales. No obstante, una vez superado el problema del calor mediante alguna protección mágica, no está tan mal. La atmósfera puede respirarse y el suelo es sólido.

**Tierra:** el suelo es, naturalmente, piedra y rocas normales. La atmósfera está formada por completo de motas de polvo en suspensión, lo que obliga a la mayoría de viajeros del plano primario a tener que cubrirse la boca y la nariz con un pañuelo o tela para evitar ahogarse. Incluso sin ahogarse por el polvo, sigue siendo una atmósfera irrespirable, de modo que los viajeros deben ser capaces de sobrevivir sin aire o tener algún medio para crearlo. Los mares del plano elemental de la tierra están compuestos por una finísima arena que se comporta de manera muy parecida a un líquido. No es necesario decir que es tan inhóspita a quienes respiren aire (y agua) como la atmósfera. El sol y otras grandes fuentes naturales de fuego están compuestas por cristales brillantes que (aunque brillan con fuerza) no despiden ningún calor apreciable. El mayor problema para los viajeros al plano elemental de la tierra es la respiración. Aparte de eso, explorar el plano es relativamente seguro.

### **Inclinación**

Cada uno de los planos elementales tiene inclinación hacia el principio cósmico asociado a su elemento. El aire tiene inclinación hacia el pensamiento, el agua hacia el tiempo, el fuego hacia la energía y la tierra hacia la materia.

### **Aire y respiración**

En el plano elemental del aire puede respirarse normalmente, incluso el vapor humeante que cumple las funciones de líquido en sus mares.

Respirar en el plano elemental del agua requiere el conjuro *respirar bajo el agua* o un equivalente. No obstante, ese conjuro permitirá respirar tanto en los vapores de agua que conforman la atmósfera como en los mares y ríos del plano.

Intentar respirar en el plano elemental del fuego requiere el conjuro *protección contra energía (fuego)* o un equivalente para evitar sufrir 2d6 pg de daño por asalto debido al calor. Siempre que se tenga protección, la atmósfera ardiente del plano puede respirarse sin mayores problemas.

Respirar en el plano material de la tierra requiere tanto un conjuro de *respirar bajo el agua* (mientras se está en este plano se puede lanzar como “*respirar el polvo*”) o un equivalente, y también bloquear la nariz y la boca con tela para evitar ahogarse con las partículas.

### **Movimiento y viaje**

Los cuatro planos elementales están en contacto con el plano primario en todos los puntos, y existen fisuras naturales (no mágicas) que pueden llevar de un punto del Primario al punto correspondiente de uno de los cuatro planos elementales (o viceversa). Debido a la correspondencia directa entre los planos, viajar a uno de ellos y caminar una milla hacia el norte antes de volver al plano primario, hará que regreses una milla al norte de donde saliste. Por supuesto, muchos conjuros para el viaje planario te permiten especificar tu lugar de destino dentro del plano, de modo que esta correspondencia no siempre es aparente para el viajero ocasional. Viajar a los planos elementales mientras se está bajo tierra sin haber especificado un destino no se recomienda de ningún modo, ya que es muy poco probable que los túneles que se han excavado en el plano primario también hayan sido abiertos en los planos elementales, y un viajero incauto podría aparecer dentro de roca sólida (o su equivalente) y morir al instante.

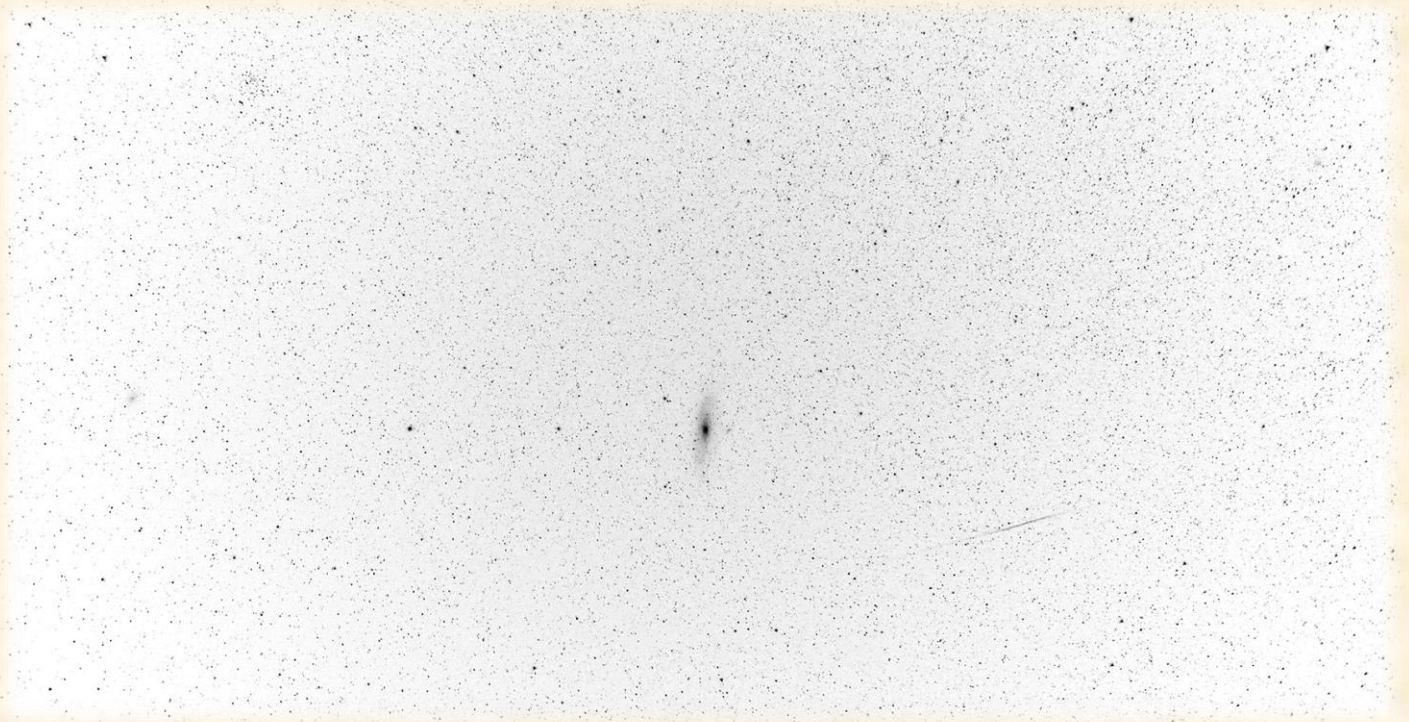
Una vez en los planos elementales, el movimiento y el viaje no suele ser diferente a viajar por el plano primario. La única excepción es que el movimiento terrestre queda reducido a la mitad en el plano elemental del aire debido a la naturaleza blanda del suelo.

### **EL PLANO ASTRAL**

El plano astral (a veces conocido como espacio astral o sencillamente el Astral) es un espacio único y diferente a cualquier otro plano interior o exterior.

Como el Primario, es un plano infinitamente grande pentadimensional. No obstante, algo sobre la naturaleza del plano hace que las criaturas con menos de cinco dimensiones sean capaces de percibir las cinco dimensiones a la vez. Esto significa que, a diferencia del plano primario en el que sus habitantes perciben que hay universos tridimensionales concretos que son perpendiculares o paralelos entre ellos, los visitantes del Astral perciben un único gran, y bastante confuso, vacío.

El Astral parece ser un vacío plateado homogéneo desde cualquier punto, y hay pocas marcas del terreno que permitan la orientación. Aquí no hay gravedad, por lo que ninguna dirección concreta parece estar “arriba”. Debido a la percepción alterada quienes entran y al



hecho de que las criaturas tridimensionales pueden moverse libremente por un espacio pentadimensional, las cosas tienen una apariencia diferente. Cualquier ser tridimensional parece como estuviera hecho de cartón recortado. Si estás delante de alguien, parece estar frente a ti, y si das la vuelta a su lado siguen estando ahí, pero solo puedes ver su perfil. Sólo los seres tetradimensionales como los inmortales parecen figuras tridimensionales sólidas en el Astral.

Sin embargo, todo el mundo tiene un aura brillante (se trata de una ilusión óptica, no algo real) y cualquier efecto mágico que tienen aplicado puede verse en ella. Esta aparente forma plana también afecta a objetos y conjuros, de modo que una *bola de fuego* parecería un ardiente disco plano. Esto hace que sea mucho más difícil apuntar y, debido a este efecto, todos los conjuros de nivel mortal que normalmente permitirían salvar contra Destreza para la mitad de daño, aquí los permiten para evitar todo el daño. Los ataques de proyectiles y cuerpo a cuerpo no quedan afectados. Tienen un aspecto plano, pero esto no afecta a la mecánica del juego.

El Astral no contiene ningún rasgo natural como estrellas o planetas, pero sí un vasto número de fisuras hacia otros planos. Un gran número se dirigen hacia el plano primario, ya sea a universos paralelos o de pesadilla, con múltiples fisuras hacia cada universo. Además, hay una sola fisura en dirección a cada uno de

los planos exteriores que rodean el Astral (la mayoría de ellos). Desde lejos, estas fisuras parecen motas oscuras contra el fondo plateado, dándole al plano una apariencia similar a un negativo fotográfico del cielo estrellado. Estas fisuras parecen formarse más fácilmente donde hay masa en el plano del otro lado, así que la mayoría se abren en la superficie de planetas y no en medio del espacio.

Otra curiosa cualidad del Astral es que tiene una extraña atemporalidad. Aunque el tiempo pasa y la causa y efecto funcionan normalmente, los objetos y las criaturas no envejecen en el plano astral. Las criaturas que se encuentran aquí (ya sea mediante *proyección astral* o físicamente) no necesitan respirar, comer ni dormir. Tampoco envejecen ni se cansan.

A su vez, no es posible descansar ni recuperarse en el Astral y las heridas no sanan naturalmente. En términos de juego, no importa el tiempo que se pase descansando en el plano Astral, no se consiguen los beneficios de un descanso corto ni largo. Los objetos en el Astral no se pudren, oxidan ni estropean. Tras miles o millones de años seguirán igual de nuevos.

### **Aire y respiración**

Aunque el astral no contiene aire, esto no representa ningún problema para los viajeros debido a su naturaleza atemporal, lo que significa que pueden estar un tiempo indefinido sin tomar aire de nuevo.

## Movimiento y viaje

Entrar en el plano astral suele hacerse mediante *proyección astral* o gracias a algún tipo de *cambio de plano* o *portal*. También existen algunas fisuras naturales (no mágicas) hacia el Astral desde el plano primario, que pueden usarse.

Cuando se está en el plano astral no hay gravedad ni ninguna sustancia que atravesar ni que impida el viaje. Los objetos y las criaturas que carecen por completo de inteligencia simplemente vagarán eternamente hasta que finalmente choquen con algo.

Las criaturas inteligentes son capaces de moverse por el plano astral mediante el poder del pensamiento. Es una aptitud instintiva y no necesita enseñarse, aunque las criaturas con menor inteligencia pueden entrar en pánico y debatirse durante algunos minutos antes de acostumbrarse. Cualquier criatura del Astral puede volar en cualquier dirección a una velocidad igual a 10 pies por asalto por punto de Inteligencia.

Aunque el plano astral es, en teoría, colindante con el Primario por la correspondencia entre sus puntos en el mapa, debido a que las criaturas que viajan por él lo hacen en cinco dimensiones y no solo en tres, las distancias se retuercen de manera extraña en comparación con el Primario. Dos objetos pueden estar juntos en el movimiento astral a un alcance normal, pero todas las distancias son aproximadamente mil veces inferiores a las equivalentes en el Primario. Esto significa que si hay dos fisuras desde el Primario al Astral (ya sean naturales o mágicas) y están separadas dos mil millas en el plano primario, en el plano astral tales fisuras estarán separadas solo dos millas y serán fácilmente visibles entre ellas. Esta distorsión espacial junto con la completa falta de rasgos del terreno hacen virtualmente imposible navegar por estima en el plano astral, y esto restringe su uso como atajo entre puntos distantes excepto si tales puntos son fisuras existentes.

Como las criaturas en el plano astral pueden ver en las cinco dimensiones, las fisuras en dirección a otras dimensiones paralelas y de pesadilla también son visibles cuando llegan desde su planeta natal, así como varias fisuras a los planos exteriores. La situación relativa de tales fisuras entre ellas suele ser constante (no se separan ni se acercan) y la situación y los patrones de fisuras que se pueden ver desde cada punto junto con su distancia aparente puede usarse como ayuda a la navegación.

## Inclinación

Como el plano primario, el Astral está en equilibrio y no tiene inclinación hacia ninguno de los principios cósmicos.

## PLANOS EXTERIORES

La vasta mayoría de los planos del multiverso son planos exteriores. A diferencia de los planos descritos anteriormente, los exteriores son de tamaño finito. Aun así, hay un incontable (y probablemente infinito) número de ellos.

Debido a que los inmortales son capaces de alterar y mover los planos exteriores, y lo han estado haciendo durante eones, estos pueden ser extremadamente variados. Las descripciones presentadas aquí son para los planos exteriores en su estado natural: planos que no han tenido interferencia inmortal.

Todos los planos exteriores originales tienen varias fisuras naturales entre ellos y el Astral, aunque también pueden crearse otros portales mágicos temporales desde y hacia el Astral u otros planos. Más allá de cada fisura, cada plano exterior delimita con cualquier otro plano. No obstante, es posible que un inmortal desplace un plano exterior o cree uno en un lugar inusual, así que algunas veces una fisura de un plano exterior se encontrará en algún lugar diferente al Astral.

Los planos exteriores varían mucho de tamaño. Los más pequeños pueden contener solo un sistema geocéntrico formado por un planeta y un pequeño número de lunas y soles, y en los mayores cabe un universo entero lleno de galaxias.

Casi todos los planos exteriores son pentadimensionales y muy parecidos al plano primario en el hecho de que contienen un número de dimensiones paralelas y de pesadilla que, para los seres tridimensionales, parecen universos en sí mismas. Pero a diferencia del Primario, aquí hay un número finito de dimensiones paralelas y de pesadilla, el número exacto de las cuales será proporcional al tamaño del plano en una relación de una por cada galaxia que pueda contener. Por lo tanto, solo los mayores planos exteriores tienen varias dimensiones paralelas y de pesadilla. La vasta mayoría solo tiene una dimensión de cada tipo. Una fisura a un plano exterior pentadimensional es igual de probable que lleve a un espacio dimensional normal dentro del plano o a un espacio dimensional de pesadilla de su interior.

Los planos exteriores pentadimensionales suelen tener su propia vida indígena, y en los planos con un gran número de planetas habitables es probable que haya vida inteligente con desarrollo de culturas y sociedades.

Debido a que tienen cinco dimensiones, tanto la magia mortal como la inmortal funcionan en estos planos. La presencia de magia significa que cualquier sociedad indígena es probable que sea de naturaleza mágica y no tecnológica, ya que la habilidad de usar magia suele

ralentizar el desarrollo tecnológico. Las soluciones tecnológicas a los problemas suelen quedarse como curiosidades y no llegan a tener un uso masivo. Muy de vez en cuando, una sociedad desarrollará tanto la tecnología como la magia, pero tales sociedades tienen tendencia a destruirse a sí mismas cuando combinan magia y tecnología de manera peligrosa, de modo que a escala cósmica suelen ser raras y breves.

Los planos exteriores tetradimensionales conforman la mayor parte del resto de planos exteriores. Debido a que solo tienen cuatro dimensiones, contendrán solo dimensiones paralelas o de pesadilla (con una igual probabilidad) pero no ambas. En casi todos los demás aspectos son idénticos a los planos pentadimensionales. Tienen los mismos tipos de vida y la misma probabilidad de sociedades mágicas y tecnológicas. La única diferencia real es que la magia inmortal no funciona en estos planos.

Casi todos los planos exteriores restantes son tridimensionales. Los planos exteriores de tres dimensiones son universos sencillos que no contienen dimensiones múltiples. Todo el plano es una única área dimensional, con igual probabilidad de ser de naturaleza normal o de pesadilla. Tienen las mismas probabilidades de tener vida y sociedades que los planos de cuatro y cinco dimensiones, pero como la magia no funciona, tales sociedades siempre serán de naturaleza tecnológica.

Una pequeña minoría de planos exteriores solo tiene dos dimensiones. Los planos bidimensionales pueden contener estrellas, planetas e incluso galaxias como los planos con tres o más dimensiones. No obstante, es mucho menos probable que contengan vida, y la vida que contienen casi nunca es más compleja que un organismo unicelular. Debido a esto y a que la magia no funciona en estos planos, se trata de lugares ignorados por la mayoría de inmortales y, como máximo, se consideran curiosidades. Es posible a algún inmortal le encuentre uso a un plano bidimensional para ocultar algo que no quiere que se encuentre fácilmente. Los planos bidimensionales solo tienen un área dimensional, y se considera que es de pesadilla para todos los visitantes no nativos que están acostumbrados a los planos con tres o más dimensiones.

El resto de planos exteriores, una diminuta proporción, tienen solo una dimensión. Los planos unidimensionales están siempre vacíos de energía y materia, y nunca contienen vida nativa. De hecho, lo único que puede encontrarse en un plano unidimensional es algo que un inmortal ha dejado ahí. Igual que con los lugares bidimensionales, los planos de una dimensión solo tienen un área dimensional, y se considera una

dimensión de pesadilla para todos los visitantes no nativos que están acostumbrados a los planos con tres o más dimensiones.

### **Aire y respiración**

Los planos exteriores son iguales que el plano primario en el hecho de que contienen principalmente vacío sin aire pero muchos de los planetas de su interior tienen atmósfera.

### **Movimiento y viaje**

Ir a un plano exterior normalmente requiere de los conjuros *desplazamiento entre planos* o *portal*, aunque también es posible viajar a un plano exterior usando su fisura en el plano astral.

Es posible que un inmortal haya alterado un plano exterior de manera que no pueda viajar hacia o desde el plano y la única vía sea a través de la fisura. También es posible que un inmortal haya movido la fisura del plano fuera del astral y a otro plano exterior (y si esto ha pasado es probable que se hayan formado múltiples fisuras al chocar los planos). Si han sucedido ambas cosas, entonces el único modo de llegar al plano es viajar al que contiene su fisura o fisuras, localizar físicamente una de ellas y usarla para entrar.

Finalmente, también es posible que un inmortal haya sellado la fisura hacia el plano, en cuyo caso solo otro inmortal puede abrirla (pero recuerda que si el plano tiene menos de cinco dimensiones, entonces la magia inmortal no funciona, por lo que la fisura no podrá ser abierta por un inmortal situado dentro del plano, únicamente desde el exterior).

El movimiento dentro de un plano exterior generalmente es el mismo que en el plano primario. Los medios normales de movimiento por tierra, volando, nadando y similares funcionan como se esperaría. No obstante, si el plano exterior en cuestión tiene menos de cuatro dimensiones, entonces los desplazamientos mágicos como el *teletransporte* no funcionan.

Es importante tener en cuenta que las restricciones a la magia en planos con menos de cinco dimensiones solo afectan a quienes están en su interior. Alguien que lance el conjuro *portal* desde el plano primario podría abrir un portal a un plano tridimensional y este se podría atravesar en ambas direcciones incluso aunque nadie en el interior del plano sería capaz de lanzar el mismo conjuro. Los viajeros sabios y bien preparados que parten hacia planos tridimensionales dejan a un avatar o a un amigo en el exterior que pueda ir en su rescate en caso de que queden atrapados.

Debido a que los planos exteriores son finitos, es posible viajar hasta su borde. Cuando esto sucede, el viajero encuentra un muro sólido de oscuridad de tacto frío y suave como el cristal o la obsidiana. Ninguna magia, mortal o inmortal, es capaz de mellar, marcar, rascar, penetrar ni afectar de ningún modo esta frontera.

## FISURAS

Las fisuras son un fenómeno natural que conecta los planos exteriores entre ellos y con el plano astral. Como es posible que los inmortales controlen y desplacen las fisuras, también pueden encontrarse a veces en los planos interiores.

Cada punta de una fisura tiene el aspecto de una grieta o un agujero en el mundo de unos 20 pies de diámetro que emite una potente luz azulada (en el plano astral parecen emitir oscuridad debido a su naturaleza que altera la percepción). Los bordes de una fisura suelen estar agrietados, dándole una apariencia similar a un agujero de bala en un cristal. Normalmente no permiten el paso del aire ni del agua, pero los objetos sólidos y las criaturas pueden atravesarlos. Un objeto que atraviesa una fisura parece “caer” al interior de su silueta contra la luz como si cayera por un profundo agujero, y es expulsado por la otra punta de la fisura.

Debido a su naturaleza opaca, viajar a través de una fisura sin conocer de antemano qué hay en el otro lado (mediante adivinaciones mágicas, por ejemplo) es extremadamente peligroso.

Los inmortales son capaces de sellar una fisura para evitar que nada la atraviese. Cuando una fisura está sellada de este modo sigue siendo visible y emite luz, pero parece solo una serie de grietas imposibles de abrir en vez de un agujero abierto. La magia mortal no permite abrir una fisura sellada, ni siquiera un conjuro de *deseo*.

Los inmortales también son capaces de “arrastrar” un plano exterior a otro sitio a través de una de sus fisuras. Pueden mover la punta más cercana de una fisura a un nuevo lugar del plano en el que se encuentra e incluso desplazarla a un plano diferente.

Cuando se mueve un plano de este modo, formará un nuevo conjunto de fisuras en su nueva localización. Para determinar el número de fisuras que se forman mira cada plano para saber cuántos planetas rocosos de tamaño medio o mayor contiene, y conecta los planetas del plano con menos planetas con un planeta del que tenga más. Estas fisuras conectarán los planetas de las regiones dimensionales normales entre ellos por una parte y los planetas de las dimensiones de pesadilla por otra. El plano astral es un caso especial. Si un plano

exterior se mueve para que está adyacente al Astral, todos los planetas del plano exterior (tanto en regiones dimensionales normales como de pesadilla) formarán una fisura con un lugar aleatorio del plano astral. En el caso de planos exteriores que no contienen planetas, da por sentado que se formará una fisura en el espacio en algún lugar cerca del centro del plano.

Las criaturas que atraviesan una fisura en dirección a un plano con menos dimensiones quedan automáticamente (y temporalmente) reducidas en su número de dimensiones para igualar el plano de destino. Su dimensionalidad completa se restablecerá cuando salgan del plano.



## SEMIPLANOS

Los semiplanos son una variante de los planos exteriores. A diferencia de los planos exteriores completos, es posible que tanto personajes mortales como inmortales creen semiplanos de manera mágica. Estos semiplanos son mucho más pequeños que los planos exteriores, poco más que una pequeña burbuja de otro plano desplazada al Astral que no suele superar el tamaño de un pequeño granero (aunque los inmortales son capaces de crear semiplanos más grandes que los mortales).

Los semiplanos siempre tienen el mismo número de dimensiones que el plano del que se crearon. Como se

crean usando magia de nivel mortal, debe tratarse al menos de cuatro dimensiones y es probable que sean cinco. No obstante, debido a su pequeño tamaño, no contienen múltiples áreas dimensionales. En vez de eso, son normales o de pesadilla, igual que el lugar en el que fueron creados.

### Aire y respiración

A diferencia de los planos exteriores normales, los semiplanos normalmente están llenos de aire y no contienen cuerpos astronómicos. En vez de eso existe una dirección “hacia abajo” definida de la que tira la gravedad.

### Movimiento y viaje

A diferencia de los planos exteriores normales, los semiplanos no tienen una fisura hacia el plano astral, y por lo tanto se debe entrar en ellos usando los conjuros *desplazamiento entre planos* o *portal* (o el mismo lanzador puede volver a usar el conjuro *semiplano*). La falta de fisura al plano astral significa que no es posible viajar a un semiplano usando la *proyección astral*.

Debido a esto, es posible que los semiplanos “se pierdan” si no queda nadie vivo que conozca la manera de acceder a ellos. Los semiplanos no son estables y su magia se desvanece con el tiempo. Acceder a ellos mediante conjuros de *portal* o *semiplano* hace que permanezcan estables, pero si no se accede a ellos durante varios siglos, se derrumban y vacían su contenido al plano desde el que fueron creados.

Dentro de un semiplano el movimiento suele ser bastante mundano. Su pequeño tamaño significa que caminar y volar son medios de locomoción perfecta-

mente adecuados, aunque el hecho de que tengan cuatro o cinco dimensiones significa que el desplazamiento mágico también es posible, si se desea.

## PLANOS ALEATORIOS

Usa las reglas siguientes para generar los planos aleatorios y su contenido.

### Dimensiones

Un plano que se encuentra aleatoriamente (como por ejemplo el que está al otro lado de una fisura que se cruza por primera vez) tendrá un número de dimensiones aleatorio.

- Tira 1d10. Si sacas de 1 a 9 el plano es pentadimensional; si sacas un 0 vuelve a tirar.
- Si sacas de 1 a 9 en la segunda tirada, el plano es tetradimensional; si sacas un 0 vuelve a tirar.
- Si sacas de 1 a 9 en la tercera tirada, el plano es tridimensional; si sacas un 0 vuelve a tirar.
- Si sacas de 1 a 9 en la cuarta tirada, el plano es bidimensional; si sacas un 0 el plano es unidimensional.

### Tamaño

Tira 3d6 para determinar el tamaño del plano, aplicando un bonificador o penalizador a la tirada dependiendo del número de dimensiones que tenga.

- Una dimensión: -2
- Dos dimensiones: -1
- Tres dimensiones: +0
- Cuatro dimensiones: +1
- Cinco dimensiones: +2

### Tamaño aleatorio del plano

Tirada de 3d6	Tamaño	Descripción
6 o menos	Nanoplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema geocéntrico con un único planeta, y un pequeño sol y alguna pequeña luna en órbita.
7 a 10	Microplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema solar heliocéntrico estándar con múltiples planetas orbitando.
11 a 15	Plano estándar	Lo suficientemente grande para contener 10 sistemas estelares.
16 a 17	Megaplano	Lo suficientemente grande para contener una galaxia entera de unos 200 miles de millones de sistemas estelares.
18 o más	Gigaplano	Lo suficientemente grande para contener un universo entero con alrededor de 150 miles de millones de galaxias.

## Sistemas estelares

Los planos unidimensionales siempre están vacíos. Para los planos con más dimensiones, el número y tipo de sistemas estelares dependerá de su tamaño.

Los nanoplanos tienen un 20% de probabilidad de estar vacíos, o contienen un planeta, un pequeño sol y 1d3-1 pequeñas lunas. Compruébalo de manera independiente para sus regiones normales y de pesadilla.

Para los microplanos o los planos de mayor tamaño usa las reglas siguientes para generar sistemas estelares aleatorios.

### Número de sistemas

Los microplanos tienen un 10% de probabilidad de estar vacíos, o contienen un solo sistema estelar. Compruébalo de manera independiente para sus regiones normales y de pesadilla.

Los planos estándar tienen un 5% de probabilidad de estar vacíos, o contienen 2d3+4 sistemas estelares. Compruébalo de manera independiente para sus regiones normales y de pesadilla.

Los megaplanos contienen una galaxia entera llena de estrellas en cada una de sus regiones normales y de pesadilla. A esta escala el número exacto de estrellas no es probable que sea relevante, pero si quieres determinar el tamaño aproximado de la galaxia tira 2d20+80 y multiplica el resultado por 20.000 para conocer el número aproximado de estrellas que contiene.

Los gigaplanos contendrán 1d10+100 miles de millones de regiones normales y de pesadilla, cada una con 1d100+100 miles de millones de galaxias de diferentes tamaños. Como con los megaplanos, si quieres determinar el tamaño aproximado de una galaxia concreta tira 2d20+80 y multiplica el resultado por 20.000 para conocer el número aproximado de estrellas que contiene.

### Vida indígena

Para cada planeta, usa las reglas siguientes para generar a sus habitantes:

- Los planetas que están cerca de su sol (números 1 y 2) tienen una probabilidad del 1% cada uno de tener vida resistente al fuego.
- Los planetas que están en la "zona de habitabilidad" (números 3, 4 y 5) tienen una probabilidad del 25% cada uno de tener vida.
- Los planetas alejados de su sol (números 6 o más) tienen un 1% de probabilidad de tener vida resistente al frío.

## Número y tipo de planetas

Un sistema estelar heliocéntrico encontrado aleatoriamente tendrá 1d12-2 planetas (un resultado de -1 significa ningún planeta). Por cada planeta, tira 1d10 y súmale el orden planetario (por ejemplo, el planeta más cercano a la estrella es el 1, el segundo es el 2, etc.).

### Tipo aleatorio de planeta

Tira (1d10 + # Planeta)	Tipo
2-3	Planeta rocoso pequeño
4-7	Planeta rocoso mediano
8	Cinturón de asteroides
9	Planeta líquido mediano
10-12	Planeta gaseoso grande
13	Planeta líquido mediano (superficie helada)
14-16	Planeta helado pequeño
17-20	Pequeña estrella binaria

### Avance físico

Los planetas bidimensionales solo contendrán vida microscópica. Para los planos con más de dos dimensiones, el nivel de sofisticación de la vida encontrada en un planeta aleatorio se determina tirando un d10.

### Vida planetaria

Tirada	Tipo
1	Solo vida microscópica
2-3	Limos y cienos
4-6	Vida vegetal completa
7-8	Vida vegetal y animal
9-10	Vida inteligente

### Avance mágico y tecnológico

Aunque existen excepciones, la mayoría de planetas que tienen vida inteligente siguen uno de los tres senderos de desarrollo, determinados principalmente por la actitud de la población hacia la magia.

**Tecnología:** en los mundos en los que la actitud principal hacia la magia es de desconfianza, el mundo tiene un renacimiento en el que la tecnología sustituye a la magia y en el que la mayoría de criaturas mágicas mueren o son cazadas hasta la extinción. En tales mundos la magia es rara o inexistente.

**Magia:** en los mundos donde se abraza la magia, las soluciones mágicas a las necesidades se extienden y la magia florece. Aunque la tecnología básica está por todas partes, la mayor parte de la tecnología post-medieval permanecerá sin descubrir o se verá únicamente como algo curioso, ya que las técnicas mágicas pueden producir resultados superiores.



**Tecnomagia:** en algunos mundos, la balanza no se decanta hacia ningún lado, y la magia y la tecnología se desarrollan una junto a la otra para crear una sociedad tecnomágica. Esto ocurre cuando una forma relativamente avanzada de una u otra rama del conocimiento se introduce en un mundo que ya ha adoptado el sendero opuesto, pero a veces se desarrolla naturalmente en un mundo que ha mantenido un equilibrio perfecto entre las dos ideas en puntos cruciales de su desarrollo.

Mezclar magia con tecnología lleva a poblaciones capaces de empuñar un gran poder, a menudo mayor de lo que son capaces de controlar. Por lo tanto, los mundos tecnomágicos tienen tendencia a ser muy inestables, y la mayoría se destruyen a sí mismos en terribles apocalipsis. Por esta razón, los inmortales a menudo intervienen en los planetas que se dirigen hacia sociedades tecnomágicas de los que tienen conocimiento, y empujan el desarrollo hacia una u otra vía. Como el desarrollo mágico es la ruta que más probablemente producirá a nuevos inmortales, este empuje suele dirigirse hacia esa dirección, suprimiendo el desarrollo tecnológico y promoviendo el mágico.

Por supuesto, con los inmortales entre bambalinas, las sociedades de cualquier sendero pueden tener su desarrollo artificialmente ralentizado, acelerado o incluso

invertido. Aunque algunas de las sociedades más “avanzadas” parecen lugares bonitos donde vivir, suelen resultar en estancamiento y decadencia espiritual, algo que es lo último que quieren los inmortales en busca del dominio de su principio. La gente debe tener desafíos para desarrollarse, y en las sociedades más avanzadas el desafío se sustituye por una comodidad infinita.

Existe un cuarto sendero que puede tomar un mundo: el de la tecnología pura. En los mundos que existen en planos tridimensionales, la magia sencillamente no funciona. A la práctica, estos mundos tienen pocas diferencias con los mundos normales que siguen el sendero de la tecnología, excepto que en vez de existir poca magia esta no existe en absoluto.

Para determinar el sendero que ha seguido un mundo encontrado aleatoriamente y el nivel de desarrollo en el que se encuentra a lo largo de ese sendero, tira 1d20 para conocer el sendero y 1d12 para saber el camino que ha recorrido:

#### Sendero de desarrollo

d20	Sendero
1-14	Mágico
15-19	Tecnológico
20	Tecnomágico

#### Avance del mundo

Tirada de d12	Mágico	Tecnológico	Tecnomágico
1	Edad de piedra	Edad de piedra	Edad de piedra
2	Druidismo tribal	Edad de bronce	Druidismo tribal
3	Clericanismo de clanes	Edad de hierro	Clericanismo de clanes
4	Hechicería de la edad oscura	Edad de hierro	Hechicería de la edad oscura
5	Magia medieval	Medieval	Magia medieval
6	Magia medieval	Medieval	Magia medieval
7	Magia medieval	Pre-industrial	Industria de elaboración
8	Renacimiento de elaboración	Pre-industrial	Industria de elaboración
9	Renacimiento de elaboración	Industrial	Construcción mágica
10	Encantamientos para las masas	Era espacial incipiente	Construcción mágica
11	Encantamientos para las masas	Colonización estelar	Colonias encantadas
12	Magitopía post-carestía	Robots y rayos laser	Tecnomagia post-carestía

Las diferentes edades se describen a continuación.

**Clericanismo de clanes:** las razas del planeta han descubierto (o han sido descubiertas por) los dioses que existen en el escenario. Les habrán enseñado a usar el hierro y habrán desarrollado imperios principalmente teocráticos, con aquellos fuera de los imperios organizados por sí mismos en clanes descentralizados.

**Colonias encantadas:** con una combinación de magia y tecnología, las razas del planeta han empezado a

colonizar otros sistemas estelares. Los planetas adecuados se encuentran mediante una combinación de vuelo espacial tecnológico y magia adivinatoria, y el transporte y la comunicación interestelar se llevan a cabo instantáneamente con medios mágicos como la teletransportación. Cuando una sociedad tecnomágica ha llegado a este periodo obtiene un cierto nivel de protección contra la autodestrucción. Aunque una colonia individual (o el mundo original) puede ser



destruido, es probable que el resto de colonias sobrevivan.

**Colonización estelar:** aunque el viaje a velocidades superiores a la luz no es posible en los planos tridimensionales, en los planos con más dimensiones las civilizaciones que nunca han descubierto la magia encuentran métodos tecnológicos para acceder a las dimensiones adicionales, y en este periodo se hace posible el viaje interestelar y la colonización de otros sistemas solares. Para aquellas civilizaciones que se encuentran en planos tridimensionales, esto debe llevarse a cabo con naves durmientes o naves colonia.

**Construcción mágica:** la combinación de magia y tecnología le da al mundo una sensación de modernidad, pero con mecanismos mágicos tan presentes como los electrónicos. La gente está acostumbrada a teletransportarse hasta el trabajo y a tener a *sirvientes invisibles* limpiando la casa mientras usan su portátil. Es el periodo más peligroso para las sociedades tecnomágicas, ya que las batallas ideológicas, las guerras, el terrorismo, las sectas e incluso los agentes solitarios pueden tener un acceso potencial tanto a magia poderosa como a tecnología avanzada. Imagina el daño que puede causar un solo terrorista con, por ejemplo, el conjuro *deseo* en un mundo en el que existen los reactores y las bombas

nucleares. Incluso sin maldad, la probabilidad de que las sociedades de este periodo se destruyan accidentalmente a sí mismas es inmensa.

**Druidismo tribal:** el uso primitivo del metal y la sociedad de la edad de bronce asociada ha llevado al desarrollo del druidismo y a las primeras formas de lanzamiento de conjuros gracias a la incipiente veneración a los espíritus. Bajo el liderazgo de los druidas y con la ayuda de la magia natural, las tribus se unen para formar las primeras naciones.

**Edad de bronce:** las razas del planeta han empezado a usar el metal, lo que resulta en una mejora de la agricultura y la capacidad de guerrear. Las tribus se unen en pequeñas ciudades y se convierten en las primeras naciones.

**Edad de hierro:** los utensilios (y armas) de bronce se sustituyen por los de hierro, y el paisaje político del mundo cambia al derrumbarse los viejos reinos y ocupar su lugar grandes imperios. Las mejoras de la agricultura y las herramientas hacen que las ciudades se expandan y crezcan, y que existan muchas guerras por el mundo.

**Edad de piedra:** las razas inteligentes han surgido en el planeta, pero solo son capaces de utilizar la piedra, la madera y el hueso para fabricar herramientas. Tanto la

magia como la tecnología quedan lejos como futuros descubrimientos, ya que la mayor parte del tiempo se ocupa en tareas básicas de supervivencia y queda poco para experimentar y explorar.

**Encantamientos para las masas:** la enseñanza de la magia se organiza y se extiende lo suficiente en el planeta para que pueda parecer superficialmente una sociedad medieval o renacentista, pero la gente tiene los lujos equivalentes al mundo moderno, con entretenimiento, comunicación, asistencia sanitaria, transporte sencillo y otras comodidades proporcionados por la magia.

**Era espacial incipiente:** las razas del planeta han empezado a explorar su sistema solar y a construir estaciones espaciales o incluso colonias en otras lunas o planetas de ese sistema. En su planeta, han llegado a un nivel de tecnología moderno (del siglo XXI) y se inician en la era de la información.

**Hechicería de la edad oscura:** el incremento de tiempo libre y de la educación causado por la organización y la estratificación de la sociedad ha permitido que la gente con talento mágico natural lo desarrolle de manera estructurada, llevando al surgimiento de hechiceros y bardos. Los cambios sociales también causan una brecha con las teocracias del pasado para formar estados de menor tamaño. Sin las antiguas teocracias, suelen extenderse religiones y sectas oscuras para llenar el vacío.

**Industria de elaboración:** la sociedad tecnomágica se ha desarrollado hasta el punto en que las técnicas tecnológicas e industriales como las líneas de producción y la energía de vapor avanzada se usan rutinariamente para fabricar objetos mágicos. Esto a menudo le proporciona al mundo una sensación de sociedad “steampunk”.

**Industrial:** el vapor, el gas y la electricidad empiezan a usarse a escala industrial para permitir la producción en masa y las fábricas. El transporte se revoluciona con los trenes, camiones, barcos de vapor e incluso la aeronáutica primitiva. El mundo se convierte en un lugar metafóricamente más pequeño que permite las convulsiones sociales y probablemente incluso grandes guerras a nivel mundial.

**Magia medieval:** un aumento de la alfabetización ha permitido que muchos de aquellos que carecen de talentos mágicos naturales aprendan magia, lo que da a luz la magia académica. La sociedad se vuelve más estable e igualitaria, y cada vez más religiones tradicionales vencen ante las sectas más oscuras. La

profundización en la estratificación de la sociedad se suaviza por el hecho de que incluso el campesino más pobre tiene la posibilidad de aprender magia poderosa.

**Magitopía post-carestía:** la magia está tan presente que nadie necesita trabajar. La mayoría de cosas se fabrican mágicamente y de lo que no es posible se encargan sirvientes mágicamente creados como constructos y gólems. Todo el mundo vive con lujo y la salud y la longevidad están garantizadas. La sociedad se estanca, ya que no hay mucho por lo que luchar.

**Medieval:** la mayoría de imperios de la edad de hierro se han derrumbado y caído ante los bárbaros, y el mundo post-imperial está fracturado en pequeños reinos y feudos. El progreso tecnológico se ha estancado y avanza lentamente, con las estratificaciones de la sociedad ampliándose.

**Pre-industrial:** la rígida estratificación de la sociedad está bajo tensión y existen muchos cambios políticos a medida que las monarquías son sustituidas o complementadas por parlamentos, senados y otros gobiernos representativos. Esto, combinado con un incremento de la innovación, produce una clase media pudiente, y el dinero deja de estar estrictamente ligado a la posición social. Los mercaderes y los gremios dan paso a las compañías y corporaciones.

**Renacimiento de elaboración:** la magia deja de ser el dominio de los individuos, ya que una mejora en las técnicas de fabricación mágicas permite que aquellos sin talento ni entrenamiento mágico las usen para fabricar objetos. Aunque el nivel de vida no cambia de modo significativo, la calidad de vida mejora en muchas pequeñas cosas gracias a la ayuda de la magia, y la gente tiene más tiempo libre.

**Robots y rayos laser:** la tecnología ha progresado hasta el punto en que los robots hacen todo el trabajo y la gente vive con lujo. Esto puede terminar o no en una guerra devastadora entre los robots y las razas a las que sirven. Si no es así, es probable que la sociedad se estanque.

**Tecnomagia post-carestía:** una combinación de tecnología y magia proporciona todas las necesidades a la gente, que vive en un lujo indolente. Todas sus necesidades físicas se resuelven mediante recursos creados con magia y todo el mundo puede pasar el tiempo en mundos virtuales satisfaciendo cualquier fantasía.

# Inmortales



Los inmortales son seres de gran poder que personifican los principios cósmicos del multiverso y se aseguran de que se mantenga el equilibrio entre ellos.

Todos los inmortales fueron mortales del plano primario, ya que no es posible que las criaturas que han vivido la mayor parte del tiempo en planos con inclinación cósmica se conviertan en inmortales. Solo los mortales que han pasado la mayor parte de su vida en un plano con equilibrio cósmico son capaces de alcanzar la inmortalidad, y el plano primario es el único que tiene tal equilibrio (técnicamente, el Astral tiene un equilibrio similar, pero debido a la naturaleza atemporal de ese plano nunca se puede considerar que alguien ha pasado ahí “la mayor parte de su vida”). No obstante, los inmortales pueden proceder tanto de las regiones dimensionales normales como de las de pesadilla que se encuentran en el plano primario.

El nombre “inmortal” implica que los seres inmortales son criaturas que vivirán para siempre y a las que no se puede matar. Ese no es el caso. Por otra parte, de hecho los inmortales pueden vivir para siempre y, solo por esa razón, ya merecen tal nombre. Aunque los inmortales no son meras criaturas (son una clase de ser superior),

no son completamente invulnerables y pueden morir, aunque no por ningún medio que un oponente mortal sea capaz de empuñar y ciertamente no por accidente ni enfermedad. Se necesita un esfuerzo decidido por parte de un inmortal o de un ser con poder similar para matar a otro inmortal.

Así que, aunque no es del todo preciso, el nombre sigue siendo adecuado para estos seres que pueden alterar la propia estructura del multiverso a placer para satisfacer sus preferencias.

## QUÉ HACEN LOS INMORTALES

Todos los inmortales están alineados con uno de los cinco principios cósmicos que sustentan el multiverso (energía, entropía, materia, pensamiento y tiempo), y la mayor prioridad en la vida de un inmortal es mantener el equilibrio entre tales principios por todo el multiverso. Los inmortales de energía, materia, pensamiento y tiempo lo hacen en competición entre ellos, y los de entropía trabajan para destrozarse las creaciones de aquellos alineados con los otros cuatro principios.

Vale la pena destacar de nuevo que la relación entre inmortales que siguen principios diferentes, incluso

entre aquellos de la entropía y el resto, no es un estado de guerra. Es más similar a la relación entre jugadores que pertenecen a equipos deportivos rivales. Aunque se enfrentan en el campo de juego, y tal oposición puede parecer muy reñida a sus aficionados, no suele haber ninguna animosidad, y los inmortales dedicados a principios opuestos pueden llevarse bien socialmente.

De hecho, aunque esta competición y oposición directa entre los principios cósmicos y los inmortales que los sirven existe, todos los inmortales excepto los más dementes están, en último término, dedicados a mantener el equilibrio entre ellos a su modo.

Esto es especialmente cierto sobre los inmortales alineados con el principio de la entropía. Desde una perspectiva mortal, estos inmortales y sus sirvientes parecen increíblemente malignos; causando desastres, destruyendo civilizaciones enteras, matando, corrompiendo y comportándose, en general, como la antítesis de todo lo que es bueno y ordenado en el mundo. Sin embargo, desde una perspectiva cósmica solo están manteniendo el equilibrio y lo que hacen es desafortunado pero necesario.

Eso no significa que los inmortales alineados con la entropía sean, en el fondo, buena gente. Algunos son malvados psicópatas que sienten un gran placer con la muerte y el sufrimiento que causan. Pero se trata de la excepción y no la regla. La mayoría son razonables, aunque un poco fríos e insensibles al sufrimiento mortal.

Por supuesto, los inmortales tienen una personalidad y ética de trabajo tan variada como cualquier otra gente. Algunos trabajan incansablemente para avanzar en la causa de su principio mientras que otros holgazanean y solo muestran un esfuerzo simbólico. Algunos se quedan en un lugar y se involucran profundamente en la política de los inmortales mientras otros vagabundean para explorar el infinito multiverso. Algunos actúan como mentores y consejeros de los mortales mientras otros ignoran a las sociedades de los mortales y viven en un plano exterior llevando a cabo oscuras investigaciones mágicas.

## INTERACCIÓN CON LOS MORTALES

Como los inmortales son tan poderosos, sus acciones pueden ser devastadoras para los mortales. Dos inmortales que se enfrentan, o un inmortal de la entropía sin contención, pueden causar estragos en todo un continente con facilidad.

Debido a la desproporción de este poder extremo, los mortales a menudo se sienten aterrorizados por los inmortales y les ofrecen sacrificios para aplacarles. De manera similar, los mortales recurren a los inmortales

para que les solucionen sus problemas. Las inundaciones, las hambrunas, los ejércitos invasores o los monstruos merodeadores no son problema para los inmortales.

Desdichadamente, los inmortales tienen mucha experiencia en este aspecto y saben que los mundos en los que interfieren abiertamente y crean o solucionan problemas para los mortales terminan generando a mortales estancados y sin ambición que confían en ellos como los bebés en sus padres. Tales mortales carecen de la chispa y el impulso que necesitan para resolver sus propios problemas y, lo que es más importante, para alcanzar los niveles de poder y competencia que les permitirán unirse a las filas de los inmortales. Los mundos con interferencia inmortal no producen a nuevos candidatos para la inmortalidad, y todos los inmortales quieren que haya más candidatos.

Para solucionar esto, los inmortales con interés en un mundo concreto suelen llegar a algún tipo de acuerdo para proteger a ese mundo y evitar que sus habitantes sufran un estancamiento infantil.

**Liderazgo:** un grupo de inmortales, normalmente los más viejos y poderosos alineados con cada uno de los principios que se ha interesado en el mundo, forma un consejo. Este consejo toma decisiones sobre acontecimientos o situaciones a nivel mundial, y cada uno de los miembros del consejo es responsable de aplicar tales decisiones entre los inmortales que siguen su principio.

**Número:** el consejo limitará el número de inmortales de cada principio a los que se les permite interferir con el mundo. Generalmente este límite es el mismo para todos los principios excepto la entropía, que tiene el doble de inmortales en relación a cualquiera de los otros cuatro, ya que está en oposición simultánea con todos ellos.

Para un mundo del tamaño de la tierra, un límite de alrededor de 2.000 inmortales es razonable (333 de cada principio excepto la entropía, que tiene 666). Esto no significa que no se creen más inmortales al alcanzar ese número, o que los inmortales procedentes de otro mundo tengan prohibido visitar el mundo en cuestión. Es solo que el uso del poder inmortal en el mundo (o que afecte al mundo) por inmortales ajenos al grupo está estrictamente prohibido y cualquiera que rompa esta regla será gravemente castigado por el grupo. Los inmortales alineados con la entropía suelen sentir un placer especial en esta tarea, incluso contra otros inmortales alineados con su propio principio.

**Secretismo:** a los inmortales no se les permite revelar su existencia, naturaleza ni aptitudes a los mortales. Esto significa que no pueden usar poderes inmortales

abiertamente en presencia de mortales. Interferir con el mundo para fomentar tus objetivos está bien, mientras se haga de manera circunspecta y con sutileza. Obviamente, el problema no solo es la demostración física del poder. Aquellos inmortales que se apartan del camino para explicar cómo funciona la inmortalidad y que revelan los principios cósmicos y el equilibrio subyacente también son castigados.

Como esto solo se aplica al mundo que está bajo protección, los mortales que exploran los planos, especialmente los planos exteriores, pueden saber mucho más sobre los inmortales y exponerse a ellos de manera que a aquellos que se quedan en el mundo no les es posible. Debido a la naturaleza de la gente, cierta información regresa a los sabios del mundo, por lo que algunos grupos y organizaciones saben mucho más sobre los inmortales que la gente común de la calle. Existe un conocimiento bastante extendido sobre la existencia de entidades cósmicas poderosas de algún tipo en los planos pero los inmortales suelen extender información falsa sobre que tales entidades (ellos mismos) no pueden entrar en el plano primario, en vez de dejar que la gente sepa que lo hacen regularmente en secreto.

Los mortales de alto nivel que están listos o casi listos para la transición a la inmortalidad son una excepción a esta regla. Tales mortales generalmente recibirán la visita de un patrocinador interesado, casi siempre de incognito, y se les proporcionará la información que necesitan para iniciar cualquier misión que el patrocinador crea que deban llevar a cabo antes de convertirse en inmortales.

### **Inmortales, religiones y clérigos**

Estas reglas dan por sentado que los inmortales no tienen conexión con los clérigos o la religión. Sean cuales sean las religiones existentes y los inefables dioses que son su objeto de veneración, son independientes de los inmortales. Eso no significa que los inmortales no sean religiosos, ya que pueden compartir la misma fe que los mortales.

Pero los inmortales no son dioses ni fingen serlo (hacerlo sería romper el trato que tienen para mantener oculta su existencia y su naturaleza). Los inmortales pueden ser patrones de los brujos (manteniendo secreta su identidad), pero no actúan como patrones de clérigos o paladines.

No obstante, si quieres que tu campaña tenga a inmortales como seres venerados y que actúen como patrones de clérigos, este libro también sirve para eso.

## **ALCANZAR LA INMORTALIDAD**

En teoría, alcanzar la inmortalidad es fácil. Todo lo que se necesita es una fuerza vital lo suficientemente fuerte para ser capaz de superar la transición (en términos de juego eso significa ser un personaje de nivel 20) y persuadir a un inmortal para que te done parte de su poder y hacer que la transición tenga lugar.

A la práctica, por supuesto, eso no es ni mucho menos tan fácil. Hace falta un compromiso significativo para que un inmortal patrocine la creación de otro, así que encontrar a uno que quiera patrocinarte no es algo banal. Incluso si encuentras a uno, sigues teniendo que ser lo suficientemente fuerte para sobrevivir a la transición.

Aunque algunos patrocinadores inmortales pueden ser bastante directos y prácticos con todo el proceso, otros prefieren revestir el patrocinio de dramatismo y ceremonia, enviando al candidato a la inmortalidad a largas misiones antes de ofrecerse a donar el poder necesario para la transición.

No obstante, tales misiones no son meras escenas teatrales. Sirven para tres propósitos importantes. Primero, prueban la adhesión del candidato al principio con el que van a estar alineados. Segundo, confirman que el candidato es realmente lo suficientemente fuerte para sobrevivir al cambio. Y tercero, le dan al patrocinador la posibilidad de conocer al candidato y verlo en acción. La inmortalidad es un tiempo muy largo para pasarlo con alguien con quien no te llevas bien, y solo porque sea capaz de convertirse en un inmortal no significa que el patrocinador quiera pasar necesariamente los siguientes milenios con él.

Por supuesto, al candidato no se le debe contar todo esto. Normalmente se le hace creer que las pruebas son una parte integral del proceso de convertirse en inmortal, ya que eso es una buena motivación.

Cuando el patrocinador está convencido de que el candidato está listo para la inmortalidad, se lo lleva al plano exterior que servirá como su plano natal y ocurre la transición. No es una empresa insignificante. Le puede haber costado mucho tiempo y esfuerzo al patrocinador encontrar un plano exterior adecuado para que sirva como hogar del inmortal recién creado. Este nuevo plano debe ser pentadimensional, y la etiqueta inmortal dice que su tamaño debe ser del de un racimo de estrellas, no contener ninguna vida inteligente y no ser ya el plano natal de nadie más. En los planos natales más grandes es exponencialmente más difícil descubrir la ausencia de vida, y los más pequeños no se consideran un inicio justo para los nuevos inmortales.

La transición en sí misma es bastante poco remarcable y anticlimática. Básicamente, el patrocinador le da al candidato parte de su fuerza vital inmortal y esto destruye por completo el cuerpo del candidato, convirtiéndolo a su forma inmortal espiritual. Como parte de la donación de poder, el patrocinador también crea su primer recipiente elevado. A diferencia de los futuros recipientes elevados que el nuevo inmortal puede crear por sí mismo, que pueden tener una apariencia y poderes de su elección, el primer recipiente elevado está moldeado por el subconsciente del inmortal en transición. Su apariencia y aptitudes se forman según su propia imagen idealizada.

Las formas espirituales, los recipientes elevados y sus poderes se describen con más detalle más adelante en este capítulo.

Todo el proceso, aún con lo significativo y drástico que es, en realidad solo toma unos segundos en completarse de principio a fin. A veces se lleva a cabo con gran pompa y circunstancia como la culminación de una elaborada ceremonia, y a veces se hace de manera directa y luego se celebra una fiesta. Todo depende de la personalidad del candidato y del patrocinador.

### **PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA INMORTALIDAD**

La forma natural de un inmortal es una bola brillante e intangible de luz que mide 2 pies de diámetro. Esta es la forma espiritual del inmortal. Esta forma espiritual no tiene necesidades y puede vivir para siempre. También es increíblemente difícil de dañar, siendo inmune a cualquier cosa que un oponente mortal pueda lanzarle; aunque no es completamente indestructible a determinadas acciones de otros seres de nivel inmortal.

Sin embargo, esta forma espiritual solo es capaz de afectar el mundo de manera muy limitada. Debido a esto, los inmortales crean cuerpos físicos llamados avatares y los habitan. Un inmortal puede habitar múltiples avatares a la vez y tales avatares pueden estar hechos de carne y hueso o de puro poder inmortal. Ambos tipos tienen sus propias ventajas y desventajas, y se discuten con más detalle más adelante en este capítulo.

Cuando habita uno o más avatares, un inmortal es capaz de llevar a cabo muchas más cosas que cuando está en su forma espiritual, pero el hecho de que tales avatares sean físicos es una espada de doble filo. Por una parte, significa que pueden interactuar con el mundo de manera física, pero por otra parte también están sujetos al daño físico.

Aunque resistentes, los avatares físicos de un inmortal pueden dañarse e incluso destruirse. Esto no daña al

inmortal pero le causa inconvenientes, ya que si un avatar es destruido ya no puede usarlo y debe gastar más poder para crear uno nuevo.

#### **Una nota sobre el sexo**

Los inmortales en su forma espiritual natural no tienen sexo. No tienen ningún cuerpo físico.

Sin embargo, los inmortales pueden adoptar forma física, y tal forma puede ser de cualquier sexo. La mayoría de inmortales tiene un sexo preferido y siente desde una ligera incomodidad a una fuerte repulsión mientras está en una forma física diferente a la de su propia imagen. No existen mecánicas de juego para representarlo y se deja a cada jugador cómo desean interpretarlo (si quieren hacerlo de algún modo).

#### **Poder y experiencia**

Un inmortal ya no registra ni tiene puntos de experiencia como los mortales. La cantidad de poder de un inmortal se mide directamente por su puntuación de poder. Los inmortales tienen niveles igual que los personajes mortales, y su nivel se determina de la misma manera que el de un mortal lo hace según su total de puntos de experiencia.

**Tabla de nivel inmortal**

Poder	Nivel
300	1
370	2
460	3
560	4
690	5
850	6
1.050	7
1.300	8
1.600	9
2.000	10
2.450	11
3.000	12
3.700	13
4.600	14
5.600	15
6.900	16
8.500	17
10.500	18
13.000	19
16.000	20

Cuando un mortal se convierte en inmortal, su puntuación de poder inmortal es igual al número de

puntos de experiencia que tenía como mortal dividido por 1.000 (redondeado a la baja). Como un personaje de 20º nivel tendrá, como mínimo, 350.000 puntos de experiencia, un inmortal recién creado empezará con al menos poder 350.

Un personaje inmortal recibe poder del director de juego del mismo modo que un personaje mortal recibe experiencia. No obstante, a los inmortales no se les recompensa con poder solo por matar monstruos o conseguir riqueza. Esto es algo trivial para los inmortales. En vez de eso, solo reciben poder por completar metas de historia y llevar a cabo tareas.

A diferencia de los puntos de experiencia, la puntuación de poder de un personaje puede disminuir al igual que aumentar. Algunos de los conjuros de nivel inmortal requieren la inversión directa de poder. Con una única excepción, un inmortal nunca es capaz de gastar poder si eso resulta en la pérdida de un nivel. La única excepción es que el inmortal no tenga recipientes para usar como avatares porque todos han sido destruidos. En este caso, el inmortal puede volver a crear el primer recipiente elevado que obtuvo cuando se convirtió en inmortal incluso si el coste reduce su poder por debajo de su nivel. Un inmortal que queda reducido al poder mínimo para el primer nivel (poder 300) debido a volver a crear su recipiente permanece en el primer nivel, y un inmortal tan debilitado que ni siquiera tiene los 100 puntos de poder necesarios para fabricar el recipiente se convierte en un alma perdida.

### Almas perdidas

Un alma perdida es un inmortal que está atrapado en su forma espiritual y es incapaz de crear un avatar porque no tiene el poder suficiente. Es una situación lamentable en la que encontrarse, ya que el inmortal carece de todo poder. Puede vagar por el multiverso para siempre pero no puede entrar en el plano primario y casi no puede afectar nada en su forma espiritual intangible.

La única manera de escapar de este destino como un observador impotente a perpetuidad es obtener de algún modo el poder suficiente para volver a crear un recipiente. Básicamente, el inmortal debe obtener el poder suficiente desde una posición en la que lo único que puede hacer es dar consejos.

### MANÁ

Además de ser capaces de gastar poder, que se pierde de manera permanente cuando se gasta y debe volver a ganarse, los inmortales tienen una reserva de maná que pueden gastar en efectos menores y que se regenera rápidamente.



Cuando un inmortal está completamente descansado, tiene una cantidad de maná igual a su poder. Un inmortal con poder 350 tendrá 350 puntos de maná. Un inmortal con poder 1.500 tendrá 1.500 puntos de maná. Y así sucesivamente.

Los inmortales pueden gastar este maná en diferentes aptitudes, e incluso perderlo en el combate de auras (que se describe más adelante en este capítulo). En general, los inmortales no sufren penalizadores por haber usado parte o casi todo su maná, aparte del hecho de que ahora tienen menos para usar en otras cosas, aunque si un inmortal se queda completamente sin maná mientras está en una forma física eso significa que ya no es capaz de mantener esa forma. Esto se discute con más detalle donde se habla de los recipientes y los avatares.

Aunque los inmortales no se cansan físicamente y no necesitan dormir (excepto si están en un cuerpo mortal, por supuesto) siguen fatigándose mentalmente y tienen que descansar para recuperar maná. La cantidad de maná que se regenera al descansar depende del plano en el que lo hacen. Si el plano tiene inclinación hacia el mismo principio al que son devotos, regeneran maná a un ritmo



mucho más rápido. De igual manera, si el plano tiene una inclinación opuesta al principio del inmortal entonces se regenera con mucha más lentitud (la energía y el pensamiento se oponen entre ellos; la materia y el tiempo también son opuestos; y la entropía está en oposición con cualquier otro).

### Regeneración de maná según el plano

Inclinación	Descanso corto	Descanso largo
Correspondiente	1.000 maná	10.000 maná
Neutral o sin inclinación	10 maná	100 maná
Opuesto	-	1 maná

Los inmortales siguen recuperando maná en los planos que tienen menos de cinco dimensiones, incluso aunque no pueden gastarlo ahí.

### CRIATURAS ELEVADAS

Algunas criaturas del multiverso tienen una chispa de poder inmortal pero no son inmortales completos. Esto puede ser debido a que se trata de servidores de algún dios, o ser algo natural para algunas especies, o debido a que han sido creadas así por inmortales.

Los celestiales e infernales son los tipos de monstruos que más probablemente querrás convertir en criaturas elevadas para tu campaña, pero dependiendo de tu escenario quizá puedes querer usar otras, como dragones, aberraciones o incluso gigantes.

Como el tipo exacto de monstruo (y la razón de su existencia) de las criaturas elevadas variará de campaña en campaña, aquí no se dan estadísticas completas para ellas. En vez de eso se proporciona una plantilla "Elevada" que puede aplicarse a cualquier monstruo. Normalmente se aplicará al tipo de monstruo y no solo a individuos, pero de nuevo esto puede variar según la campaña.

#### Plantilla de criatura elevada

Cualquier monstruo puede convertirse en una criatura

elevada añadiéndole los rasgos siguientes:

**Poder elevado:** los ataques físicos y las aptitudes mágicas de la criatura (incluidos los conjuros) pueden afectar a los avatares elevados de los inmortales. Si el tipo de criatura tiene armas específicas (por ejemplo la espada y el látigo de un balor, o la espada de un solar), esas armas se consideran parte de la criatura mientras las empuña, y también pueden afectar a avatares elevados de inmortales. Esta aptitud no se extiende a las armas mundanas que usa una criatura elevada en ese momento.

**Lealtad elevada:** la criatura tiene lealtad hacia uno de los principios cósmicos. Dependiendo del tipo de criatura eso puede ser fijo (por ejemplo todos los demonios alineados con la entropía) o puede variar de individuo en individuo (por ejemplo los ángeles alineados con cualquier principio excepto la entropía). La criatura también tiene una cantidad de maná igual a 5 x su valor de desafío. Este maná se recupera del mismo modo que lo hace el de un inmortal con la misma lealtad que la criatura.

**Combate de auras:** la criatura puede usar su maná para atacar y contraatacar en combate de auras, aunque por otra parte no tiene un aura visible y no puede producir llamaradas de aura.

Estos rasgos adicionales hacen que las criaturas elevadas sean más poderosas que su tipo de monstruo original. Existen dos maneras de manejar esto. El método más sencillo es tratar al tipo de monstruo como si tuviera un valor de desafío dos puntos superior al actual cuando se compara a los aventureros mortales (y para determinar su recompensa en puntos de experiencia).

El método más complejo es usar las reglas para modificar criaturas para generar una nueva versión del monstruo y volver a calcular su valor de desafío. Normalmente, pero no siempre, esto resultará en un valor similar al método sencillo, por lo que solo se recomienda si quieres ser más preciso o si estás construyendo tu propio tipo de monstruo desde cero.

Si usas el método complejo, el rasgo de monstruo aproximado para añadir al tipo de monstruo es:

#### Nuevo rasgo de monstruo

Nombre	Monstruo de ejemplo	Efecto en el valor de desafío
Criatura elevada	Celestiales e infernales	Suma 2½ veces el valor de desafío esperado del monstruo al daño efectivo por asalto.

# El personaje inmortal

Los inmortales pueden ser de nivel 1 a 20 igual que los mortales, aunque incluso un inmortal de primer nivel es mucho más poderoso que el más grande de los mortales. Todos los inmortales están representados por la misma clase de personaje, y esta clase sustituye tanto la raza como la clase que tenían durante sus días de mortalidad.

## RASGOS DE CLASE

Como inmortal, obtienes los siguientes rasgos de clase.

### Puntos de golpe

**Dados de golpe:** 20d12+1d12 por nivel (los inmortales siempre obtienen el máximo de puntos de golpe por dado)

**Puntos de golpe a primer nivel:** 252 + 21 x tu modificador de Constitución

### El inmortal

Nivel	Bonificador de competencia	Rasgos
1º	+7	Forma espiritual, avatares, magia elevada, aura, competencia inmortal, nivel de lanzador inmortal, daño adicional (1d6)
2º	+7	Ataque adicional
3º	+7	
4º	+7	
5º	+8	Daño adicional (2d6)
6º	+8	
7º	+8	
8º	+8	Ataques adicionales (2)
9º	+9	
10º	+9	
11º	+9	Daño adicional (3d6)
12º	+9	
13º	+10	
14º	+10	Ataques adicionales (3)
15º	+10	
16º	+10	
17º	+11	Daño adicional (4d6)
18º	+11	
19º	+11	
20º	+11	Ataques adicionales (4)

### Forma espiritual

En su forma espiritual natural, los inmortales tienen las siguientes aptitudes.

**Apariencia:** un inmortal en forma espiritual es una esfera de luz intangible de 2 pies de diámetro. Puede cambiar el color de la luz según su estado de ánimo, pero

**Puntos de golpe a niveles superiores:** 12 + tu modificador de Constitución por nivel tras el primero

### Competencias

**Armadura:** todas

**Armas:** todas

**Herramientas:** todas

**Tiradas de salvación:** todas

**Habilidades:** elige seis cualesquiera

### Equipo

Empiezas con el equipo siguiente:

- Un plano natal
- Un recipiente elevado moldeado a imagen de tu yo idealizado cuando eras mortal, con cuatro dotes o dones épicos apropiados a esa imagen.

no puede apagar su brillo ni hacerse invisible. Si lo desea, puede cambiar la forma de esfera por la de cualquiera de sus recipientes elevados. Esto hace que sea mucho más reconocible visualmente pero sigue siendo una luz brillante intangible. Lo único que cambia es la forma, no su naturaleza.

### Opción: los inmortales como dioses

Si usas la opción de que los inmortales sean dioses y reciban veneración, también puedes permitir que cuando están en forma espiritual adopten la forma de una versión intangible de su símbolo sagrado de tamaño humano hecha de luz, así como su forma de esfera y la de sus recipientes elevados.

**Aptitudes físicas:** un inmortal en forma espiritual no tiene presencia física. No posee masa ni peso y no puede tocar nada. Aunque eso tiene claras desventajas, también tiene alguna ventaja. En esta forma es completamente inmune a cualquier tipo de daño físico o de fuerza. Puede volar alegremente a través del sol o sentarse al borde de un agujero negro o en el centro de una explosión nuclear. No necesita comer, beber ni respirar, y no envejece. La única cosa que puede dañar a un inmortal en forma espiritual es un combate de auras.

**Combate:** debido a sus inmunidades y a su falta de aptitudes ofensivas, los inmortales en forma espiritual no son capaces de llevar a cabo ningún tipo de combate aparte del de auras.

**Sentidos y comunicación:** un inmortal en forma espiritual puede ver, oír y oler normalmente a pesar de que carece de presencia física. Puede ver en la completa oscuridad (incluso mágica) y sus sentidos no se ven abrumados por la luz brillante o los ruidos fuertes. Ten en cuenta que no se trata de una visión en la oscuridad con alcance limitado, sino visión normal. Además, es capaz de *ver lo invisible* y *detectar magia* naturalmente. También puede hablar, aunque carezca de órganos físicos, y las criaturas notan su habla como si fuera sonido físico, aunque en realidad se trata de una transmisión telepática. Por defecto, todas las criaturas escuchan las palabras del inmortal en su propio idioma nativo, aunque un inmortal puede restringir lo que dice a un solo idioma si lo desea.

**Movimiento:** la forma espiritual de un inmortal puede volar con una velocidad de 120 pies. Debido a su falta de presencia física, ningún tipo de material ni fuerza mágica de nivel mortal impide su vuelo. Puede atravesar roca, plomo, lava, muros de fuerza, etc.

### AVATARES

Aunque la forma por defecto de los inmortales es su forma espiritual intangible, encuentran conveniente adoptar formas físicas para superar los límites que tienen para relacionarse con el mundo. Un inmortal no puede adoptar la forma física que desea, primero debe crear un recipiente.

Un recipiente es una forma física potencial que el inmortal puede habitar. Cuando lo crea, puede elegir si se trata de un recipiente mortal o elevado. Los dos tipos tienen ventajas y desventajas. Un recipiente mortal es menos costoso que uno elevado. Sin embargo, tiene todas las necesidades y vulnerabilidades de un cuerpo mortal, así que es más fácil que reciba daño o sea destruido. Un recipiente elevado es más caro, pero también más resistente y capaz de soportar cosas que matarían a un cuerpo mortal. Pero es imposible ocultar un cuerpo elevado para pasar desapercibido, ya que siempre es reconocible visualmente como el de un inmortal.

Una última ventaja de los recipientes mortales es que son un requisito ineludible si el inmortal desea visitar el plano primario. Los inmortales no pueden existir en ese plano en ninguna otra forma.

### Avatares mayores y menores

Un inmortal que está en forma espiritual puede usar una acción para derramar parte o todo su maná en uno de sus recipientes para crear una forma física llamada avatar. Tiene dos opciones: puede introducir solo una cantidad limitada de maná, en cuyo caso el recipiente aparece adyacente a su forma espiritual y se convierte en un avatar menor; o puede elegir habitar el recipiente con su forma espiritual, en cuyo caso el receptor aparece a su alrededor, uniéndose a él y convirtiéndose en un avatar mayor.

Cuando crea un avatar menor, puede introducir en él cualquier cantidad de maná, desde un solo punto a todos los que le quedan (aunque pocos gastarían todo su maná en un avatar menor, ya que dejaría a su forma espiritual extremadamente vulnerable a morir debido a un combate de auras).

Al crear a un avatar mayor, el inmortal introduce automáticamente todo el maná que le queda, ya que su forma espiritual forma parte del conjunto.

De este modo el inmortal puede existir en varios lugares a la vez. Es capaz de tener un avatar mayor (o su forma espiritual) y varios avatares menores y, aunque al principio estarán en el mismo lugar, pueden moverse independientemente. Esto está limitado únicamente por el número de recipientes que tiene, ya que solo puede tener a un avatar (ya sea mayor o menor) por cada recipiente que haya creado. Si quiere tener dos avatares idénticos al mismo tiempo, debe crear dos recipientes iguales.

Los avatares de un inmortal tienen toda su inteligencia y recuerdos, aunque se consideran mentes separadas en relación a cualquier cosa que las afecte. Sus avatares tienen un vínculo mental constante sin importar dónde

se encuentran (incluso si uno está en un plano que no tiene las dimensiones suficientes para que la magia funcione) y todos comparten los mismos recuerdos. Si un avatar está durmiendo o inconsciente mientras el resto está activo, al despertar recordará todo lo que les ha ocurrido a los otros mientras no estaba consciente.

Es importante recordar que si un avatar es menor o mayor no depende de la cantidad de maná que tiene. Solo depende de si está habitado o no por la forma espiritual del inmortal. Por ejemplo, un inmortal de primer nivel con 300 puntos de maná podría introducir 200 puntos de ese maná en uno de sus recipientes elevados para crear a un avatar menor y luego introducir los 100 restantes en un recipiente mortal, habitándolo para transformarlo en un avatar mayor (la diferencia entre los recipientes mortales y elevados se describe más adelante). Que el avatar menor sea elevado mientras que el mayor sea mortal y que el menor tenga más maná que el mayor es algo irrelevante. El primer avatar es menor porque solo tiene parte del maná del inmortal y por lo tanto se creó como un cuerpo separado, mientras que el segundo avatar es mayor porque se creó alrededor de la forma espiritual, que se mezcló con él.

Tanto los avatares menores como mayores tienen las mismas aptitudes físicas y el mismo acceso a los poderes del inmortal. La única diferencia estriba en cómo manejan el maná y lo que ocurre si mueren.

### **Avatares menores**

Un avatar menor tiene una cantidad limitada de maná, que recibe en el momento de su creación. Este maná no se regenera, sin importar el plano en el que se encuentre. Cuando se le termina el maná tras gastarlo en aptitudes inmortales o perderlo en combates de aura, sencillamente desaparece de la existencia. Esto no daña al inmortal, y el recipiente con el que se creó el avatar menor sigue estando disponible para su uso.

El maná que contiene un avatar menor no está disponible para el avatar mayor o la forma espiritual del inmortal. No obstante, si un avatar menor se encuentra a 5 pies o menos de la forma espiritual o del avatar mayor, el inmortal puede usar una acción para absorber voluntariamente todo el maná del avatar menor, recuperándolo para sí mismo. Se trata de una elección de todo o nada, por lo que no se puede recuperar solo parte del maná. Obviamente, quitar el maná de un avatar de este modo hace que desaparezca.

### **Avatares mayores**

Un avatar mayor se forma cuando un inmortal introduce todo su maná en un recipiente y lo crea alrededor de su forma espiritual, que se funde en el avatar mayor y lo

habita. Debido a que este avatar mayor es la “verdadera” forma del inmortal, regenera el maná normalmente. Sin embargo, cualquier maná que tenga en avatares menores no se regenera hasta que estos lo hayan usado.

Con una acción, el inmortal puede retirar todo su maná del avatar mayor, transformándose de nuevo en su forma espiritual. También se trata de elegir entre todo o nada, y no puede quitar parte del maná que tiene en su avatar mayor.

### **Ejemplos de avatar**

Filbert es un inmortal de primer nivel en forma espiritual que tiene 350 puntos de maná. Introduce 200 en un recipiente elevado para crear a un avatar menor. El cuerpo elevado del avatar aparece al lado de su forma espiritual.

Luego introduce los 150 que le quedan en un recipiente mortal, eligiendo formarlo alrededor de su espíritu y fundirse con él. Esto crea a un avatar mayor que sustituye su forma espiritual.

Durante la mañana, cada uno de los avatares de Filbert gasta 30 puntos de maná en varias cosas antes de decidir tomar un descanso corto en su plano natal.

El avatar menor tiene 170 puntos de maná al inicio del descanso (los 200 del principio menos 30 que ha gastado). Incluso encontrándose en el plano natal de Filbert, que tiene una inclinación correspondiente a la suya, no recupera ningún maná puesto que solo es un avatar menor. Termina el descanso con los mismos 170 puntos de maná con los que lo empezó.

El avatar mayor tiene 120 puntos de maná al inicio del descanso (los 150 originales menos 30 que ha gastado). Debido a que su plano natal se corresponde a su inclinación, en teoría podría regenerar hasta 1.000 puntos de maná durante un descanso corto. Pero como Filbert solo había gastado un total de 60 puntos de maná (30 de cada avatar) solo regenera esa cantidad. Su avatar mayor ahora tiene 180 puntos de maná, todo el que tiene el inmortal excepto el que todavía está en su avatar menor.

Cuando un avatar mayor se queda sin maná, ya sea porque lo ha gastado en aptitudes inmortales o por perderlo como resultado de un combate de auras, el inmortal se transforma automáticamente en su forma espiritual y no puede crear a otro avatar mayor hasta que haya recuperado algo de maná. Si lo que le quedaba de maná se perdió debido a un combate de auras y no voluntariamente, la forma espiritual es enviada a su

plano natal. En cualquier caso, el inmortal no recibe ningún daño y el recipiente usado para crear al avatar sigue estando disponible para su uso.

### **Aptitudes de los avatares**

Con la excepción de la regeneración de mana, tal como se ha descrito arriba, las aptitudes de un avatar solo dependen de si se creó usando un recipiente mortal o uno elevado. Más adelante en este capítulo se dan detalles sobre cómo crear ambos tipos de recipiente.

#### **Avatares mortales**

Un avatar mortal es aquel se ha creado usando un recipiente mortal. Tiene las siguientes aptitudes:

**Apariencia:** tiene la apariencia de una criatura mortal en la que se ha basado el recipiente. No existe ningún indicativo físico de que el avatar es otra cosa que una criatura mortal normal, y la magia mortal no puede detectar si el avatar es algo más. La mente y los recuerdos del inmortal también están protegidos, de modo que si leen mágicamente su mente, no descubren ningún secreto del inmortal y solo parece tener los pensamientos y los recuerdos de una criatura mortal del tipo apropiado.

**Aptitudes físicas:** tiene todas las características físicas y las aptitudes de una criatura mortal del tipo en el que se basa el recipiente. Necesita comer, beber, respirar y descansar del mismo modo que la criatura mortal equivalente. La única diferencia física es que el inmortal puede elegir si el avatar envejecerá o no al crear el recipiente mortal. Mantendrá la misma edad indefinidamente o envejecerá de manera realista con el paso del tiempo (tanto si está activo como si no). Si el avatar muere por cualquier razón, el recipiente del que se creó queda destruido y el avatar no puede volver a crearse (aunque el inmortal puede crear un nuevo recipiente más adelante). Si esto ocurre mientras el inmortal habita el avatar como un avatar mayor, es enviado inmediatamente de vuelta a su plano natal en forma espiritual, si no estaba ya allí.

**Combate:** puede luchar física y mágicamente como si fuera una criatura mortal del tipo en que está basado su recipiente.

**Sentidos y comunicación:** tiene los sentidos normales y los métodos de comunicación equivalentes al de la criatura mortal, con la excepción de su contacto mental constante con el resto de avatares.

**Movimiento:** tiene los métodos de movimiento normales de la criatura mortal equivalente. El avatar es capaz de visitar el plano primario, a diferencia de los avatares elevados y la forma espiritual del inmortal.

### **Avatares elevados**

Un avatar elevado se crea usando un recipiente elevado. Tiene las aptitudes siguientes:

**Apariencia:** parece similar a una criatura mortal, aunque no necesariamente a una especie conocida. La forma exacta del avatar se eligió al crear el recipiente. Es obvio para todo el mundo que ve al avatar que se trata de un ser de gran poder debido al aura de poder que irradia, y si quien observa está familiarizado con el aspecto de los inmortales sabrá a ciencia cierta que se trata de uno.

**Aptitudes físicas:** aunque un inmortal en un avatar elevado se parece superficialmente a una criatura mortal, no lo es. No está hecho de carne y hueso, sino compuesto por espíritu en bruto con forma sólida. Como tal, es autosuficiente y no necesita, comer, beber, respirar ni dormir (aunque puede hacer cualquiera de esas cosas si el inmortal lo desea). Esta forma es increíblemente duradera e inmune a toda la magia y efectos mágicos de nivel mortal, así como a todos los efectos ambientales y al daño físico de fuentes mortales. Como un inmortal en forma espiritual, cuando está en un avatar elevado puede atravesar alegremente el sol o permanecer en el centro de una explosión nuclear sin sufrir daño alguno. A los avatares elevados les afecta normalmente la magia elevada y las aptitudes de las criaturas elevadas (aunque obtienen ventaja en todas las salvaciones). Si el avatar muere por cualquier razón, el recipiente con el que se creó queda destruido y el avatar no puede recrearse (aunque el inmortal puede crear avatares idénticos más adelante). Si esto ocurre mientras el inmortal habita el avatar como un avatar mayor, este es enviado inmediatamente de vuelta a su plano natal en forma espiritual, si no se encontraba ya allí.

**Combate:** los inmortales en avatares elevados son capaces de usar el combate físico. Sus ataques sin armas causan 1d6 pg de daño contundente (más cualquier daño adicional que obtienen de la aptitud Daño adicional). Se considera un ataque con arma mágica en relación a superar la resistencia al daño. Sus cuerpos perdurables son inmunes al daño de las armas normales e incluso de las armas mágicas. Lo único que puede herirles son los artefactos o los ataques sin armas de otros avatares elevados y criaturas elevadas (algunas criaturas elevadas también tienen armas específicas que pueden causar daño a un avatar elevado). Contra tales ataques tienen clase de armadura 20 + su bonificador de Destreza. Esta armadura no puede incrementarse mediante magia o armaduras de nivel mortal, y pueden llevar este tipo de armadura, pero solo por decoración. Las armaduras artefacto incrementarían la clase de armadura de un inmortal en un avatar elevado solo en

su bonificador mágico (tanto una armadura de cuero +3 como una armadura de placas +3 incrementarán la clase de armadura en 3 puntos; la diferencia de composición entre ambas es irrelevante).

**Sentidos y comunicación:** un inmortal en un avatar elevado puede ver, oír, tocar, oler y saborear normalmente. Sigue pudiendo hacer todo esto en la oscuridad completa (incluso si es mágica) y sus sentidos no pueden abrumarse por la luz brillante o los ruidos fuertes. Ten en cuenta que no se trata de una visión en la oscuridad con alcance limitado, sino visión normal. Además, pueden *ver lo invisible* y *detectar magia* naturalmente, sin necesitar lanzar conjuros. Las criaturas que los oyen hablar creen que se trata de un sonido físico, pero en realidad es una transmisión telepática. Por defecto, todas las criaturas escuchan las palabras del inmortal como si se pronunciaran en su lengua materna; aunque un inmortal puede restringir deliberadamente lo que dice a un único idioma si así lo desea. También puede hablar usando el método más mundano de crear sonidos; aunque si lo hace está sujeto a todas las limitaciones que comporta (el habla no se traduce, puede quedar ahogada por otros sonidos o suprimida por el silencio mágico, etc.).

**Movimiento:** un inmortal en un avatar elevado tiene una velocidad de movimiento de 30 pies cuando camina o nada, y puede volar a una velocidad de 120 pies. Debido a que tiene una presencia física, queda bloqueado o impedido por los materiales normalmente. Su inmunidad a la magia de nivel normal no se extiende a ser capaz de ignorar las sustancias físicas creadas por esa magia, así que aunque un inmortal no sufre daño de un *muro de fuego* lanzado por un mortal, quedará bloqueado y no podrá atravesar un *muro de piedra* lanzado por el mismo mortal.

## MAGIA ELEVADA

Los inmortales no suelen tener espacios de conjuros, estén en la forma que estén (aunque a veces un recipiente mortal habitado por un mortal los tendrá). En vez de eso son capaces de gastar conjuros usando maná. Esto se llama magia elevada y se considera como magia de nivel mortal, por lo que solo es posible lanzarla en un plano con al menos cuatro dimensiones, y no es posible usarla en un área de antimagia.

Para poder lanzar conjuros elevados, el inmortal debe usar una acción (o menos tiempo si el conjuro normalmente tarda menos) y gastar una cantidad de maná según el nivel del espacio de conjuro que desea usar. Un inmortal que habita un recipiente como avatar puede lanzar cualquier conjuro de cualquier lista, pero si está en forma espiritual solo puede lanzar conjuros para

desplazarse (ver el Apéndice para más detalles). Lanzar un conjuro usando el lanzamiento de conjuros elevado no precisa de componentes verbales, somáticos ni materiales, y por lo tanto puede llevarse a cabo estando paralizado o incapacitado.

Las energías mágicas se alinean con los mismos principios cósmicos con los que están alineados los inmortales, y el coste de lanzar un conjuro de un espacio de conjuro concreto se basa en la relación entre el principio con el que el inmortal está alineado y el principio con el que está alineada la escuela de magia del conjuro.

**Inmortales de la energía:** los conjuros de evocación e ilusión (que están alineados con la energía) cuestan 1 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de adivinación y encantamiento (que están alineados con el pensamiento y opuestos a la energía) cuestan 4 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de otras escuelas (que no están alineadas ni se oponen a la energía) cuestan 2 x el nivel del espacio de conjuro en maná.

**Inmortales de la materia:** los conjuros de abjuración y conjuración (que están alineados con la materia) cuestan 1 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de transmutación y nigromancia (que están alineados con el tiempo y opuestos a la materia) cuestan 4 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de otras escuelas (que no están alineadas ni se oponen a la materia) cuestan 2 x el nivel del espacio de conjuro en maná.

**Inmortales del pensamiento:** los conjuros de adivinación y encantamiento (que están alineados con el pensamiento) cuestan 1 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de evocación e ilusión (que están alineados con la energía y opuestos al pensamiento) cuestan 4 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de otras escuelas (que no están alineadas ni se oponen al pensamiento) cuestan 2 x el nivel del espacio de conjuro en maná.

**Inmortales del tiempo:** los conjuros de transmutación y nigromancia (que están alineados con el tiempo) cuestan 1 x el espacio de conjuro en maná; los conjuros de abjuración y conjuración (que están alineados con la materia y opuestos al tiempo) cuestan 4 x el espacio de conjuros en maná; los conjuros de otras escuelas (que no están alineadas ni se oponen al tiempo) cuestan 2 x el nivel del espacio de conjuro en maná.

**Inmortales de la entropía:** como no hay ninguna escuela de magia alineada ni opuesta con la entropía, los conjuros de todas las escuelas cuestan 2 x el nivel del espacio de conjuro en maná.

Los trucos no tienen coste en maná, sea cual sea su escuela.

## Mecánica de los conjuros

En relación a las tiradas de ataque y la dificultad de las salvaciones, la aptitud de un inmortal para lanzar magia elevada se considera que es su Carisma.

En relación al conjuro *disipar magia* y efectos similares, un conjuro lanzado como elevado se considera que usa un espacio de conjuro diez niveles superior al de su nivel real. Este incremento efectivo en nivel no afecta a los conjuros de *disipar magia* lanzados usando la magia elevada.

Aunque los recipientes elevados son inmunes a la magia de nivel mortal, esta inmunidad no se extiende a los conjuros elevados, que les pueden afectar normalmente (consulta el Apéndice para conocer detalles sobre casos especiales).

Los conjuros que requieren concentración para mantenerse la siguen requiriendo si se lanzan como conjuros elevados.

## AURA

Los mortales irradian un aura de inmenso poder cuando están en su forma espiritual o en un avatar elevado. Esta aura es siempre visible, incluso si el inmortal se vuelve invisible, y bajo circunstancias normales es una indicación inconfundible de que el inmortal es lo que es, pero no tiene ningún otro efecto. Esta aura es demasiado poderosa para apagarse u ocultarse, ni siquiera si el inmortal se vuelve invisible, pero puede suprimirse hasta un nivel lo suficientemente bajo para hacer que la comunicación con los mortales sea fácil, o exacerbarla para afectar a los mortales de diferentes maneras.

## Llamadas del aura

Usando una acción, un inmortal en forma de espíritu o en un avatar elevado puede hacer que su aura se inflame hasta una intensidad mucho mayor a la normal. Esto tendrá uno de los tres efectos siguientes, elegido por el inmortal.

- Todos los mortales situados a 60 pies o menos que pueden ver al inmortal deben superar una salvación de Sabiduría o quedan hechizados. El hechizo dura mientras el inmortal está a la vista de la criatura, y cuando ya no puede verlo puede repetir la salvación al final de cada asalto para quitarse el estado.
- Todas las criaturas mortales situadas a 60 pies o menos que pueden ver al inmortal deben superar una salvación de Sabiduría o quedan asustadas. El miedo dura mientras el inmortal está a la vista de la criatura, y cuando ya no puede verlo puede repe-

tir la salvación al final de cada asalto para quitarse el estado.

- Todas las criaturas mortales situadas a 60 pies o menos que pueden ver al inmortal deben superar una salvación de Sabiduría o quedan paralizadas. Pueden repetir la salvación al final de cada asalto para quitarse el estado.

En todos los casos, la dificultad de la salvación para evitar el efecto es 8 + el bonificador de competencia del inmortal + el bonificador de carisma del inmortal.

## Combate de auras

Los mortales en cualquier forma son capaces de luchar atacando directamente a sus oponentes usando su aura. Esto puede hacerse incluso cuando el inmortal está en un avatar mortal que normalmente no tiene un aura visible. Estos ataques se manifiestan como unas formas brillantes intangibles que se crean alrededor del objetivo. Un inmortal puede atacar a cualquier criatura a la que puede percibir y que se encuentra en el mismo plano. La percepción no tiene que ser física y puede ser a través del escudriñamiento mágico. Atacar de este modo puede hacerse una vez por asalto y no requiere ningún tipo de acción, aunque se debe llevar a cabo en el turno del inmortal. No requiere moverse ni componentes verbales, por lo que puede usarse incluso cuando el inmortal está incapacitado o incluso paralizado.

Un inmortal en cualquier forma sabe instintivamente cuándo está siendo atacado en un combate de auras y puede contrarrestar un ataque simultáneamente. Este contraataque se hace en el turno del atacante y no cuenta como una reacción. Como el propio ataque, no precisa moverse ni componentes verbales y, por lo tanto, puede hacerse cuando el inmortal está incapacitado o paralizado. El inmortal que contraataca no necesita ser capaz de percibir al atacante, ya que su defensa rastrea el camino del ataque original.

Un inmortal solo puede iniciar un combate de auras por asalto, pero puede contraatacar contra cualquier número de ataques, siempre que tenga el maná suficiente para ello.

## Mecánica del combate de auras

Hay cinco tipos de ataque que pueden usarse en el combate de auras, cada uno de los cuales tiene su propio efecto especial en caso de tener éxito. Cuando se lleva a cabo un ataque, el atacante y el objetivo (que está contraatacando) eligen en secreto uno de los tipos de ataque y la cantidad de maná con el que lo potencian, con un mínimo de 10 puntos de maná y un máximo de 500.

Los tipos de ataque entonces se comparan para ver cuál gana. Cada tipo de ataque tiene dos otros tipos a los que derrota automáticamente, y dos más contra los que pierde. Si el ataque y el contraataque son del mismo tipo, entonces el más fuerte de los dos (el que está potenciado por más maná) gana. Si el objetivo del ataque inicial no contraataca, ya sea porque es un mortal y no es capaz de hacerlo, porque no tiene suficiente maná, o porque no quiere, entonces el ataque “gana” automáticamente.

Cada combatiente paga el maná para potenciar su ataque, y aquel cuyo ataque ha sido derrotado por el de su oponente pierde una cantidad de maná adicional igual al doble de la cantidad con la que se potenció el ataque ganador. Si el perdedor supera una salvación de Constitución con una dificultad igual a 8 + el bonificador de competencia del atacante + el bonificador de Inteligencia del atacante, solo pierde la mitad de este maná adicional.

Además de la pérdida de maná, el perdedor sufre un efecto adicional basado en el tipo de ataque que le derrotó. Ten en cuenta que todos estos efectos afectarán incluso a un inmortal en forma espiritual.

Debido a que los ataques de aura están diseñados para funcionar contra otras criaturas que tienen maná, es menos efectiva contra criaturas mortales, que no tienen aura. Si un mortal es el objetivo de un ataque y supera la salvación de Constitución, no recibe los efectos adicionales.

## Tipos de ataque

**Atar:** el atacante envuelve y ata a su oponente con cadenas de energía. Si pierdes ante un ataque de atar, quedas paralizado hasta el final de tu siguiente acción (recuerda que tanto atacar como contraatacar en combate de auras sigue siendo posible mientras estás paralizado, incluso aunque no puedan emprenderse acciones y reacciones normales). Un ataque de atar gana automáticamente contra cubrir o empujar, pero pierde contra disipar o sujetar.

**Disipar:** el atacante estudia a su oponente con zarcillos de energía que entorpecen la magia. Si pierdes ante un ataque de disipar, el atacante es consciente de qué conjuros tienes activos, y puede elegir disipar uno de ellos a su elección (sin ninguna tirada). Además, eres incapaz de lanzar conjuros (ya sean normales o elevados) hasta el final de tu turno siguiente. Un ataque de disipar gana automáticamente contra atar o cubrir, pero pierde contra sujetar o empujar.

**Sujetar:** el atacante usa lanzas de energía para sujetar a su oponente. Si pierdes contra un ataque de sujetar, no

puedes cambiar de ubicación. Eres capaz de seguir moviéndote por ese lugar y emprender acciones normalmente, pero no puedes marcharte de donde te encuentras ni ser desplazado por ningún medio físico ni mágico. Esto incluye el teletransporte y el movimiento planario o extradimensional. Llevas a cabo una salvación de Fuerza al final de cada uno de sus turnos, con una dificultad igual a 8 + el bonificador de competencia del atacante + el bonificador de Inteligencia del atacante, para escapar del sujetar. Un ataque de sujetar gana automáticamente contra atar o disipar, pero pierde contra cubrir o empujar.

**Cubrir:** el atacante rodea a su oponente con energía. Si pierdes un ataque de cubrir, todos tus sentidos (vista, oído, olfato y detección mágica) quedan bloqueados hasta el final de tu siguiente turno. Si intentas moverte fuera de la envoltura de energía por algún medio, ya sea mundano o mágico, esta se desplaza contigo. Se te considera cegado. Ten en cuenta que sigues siendo consciente de los ataques de combate de aura que recibes y puedes contraatacar normalmente. Un ataque de cubrir gana automáticamente contra sujetar o empujar, pero pierde contra atar o disipar.

**Empujar:** el atacante usa una mano o un puño formado de energía para empujar a su oponente. Si pierdes contra un ataque de empujar te desplazas 60 pies en línea recta hacia la dirección que elija el atacante. Un ataque de empujar gana automáticamente contra disipar o sujetar, pero pierde contra atar o cubrir.

## Cubrir como defensa

Es posible usar el ataque cubrir sobre ti mismo para protegerte de los ataques de aura. Puedes hacerlo en tu turno en vez de un ataque de aura, o en respuesta a un ataque en sustitución a contraatacar. Usar cubrir sobre ti mismo cuesta los 10 puntos mínimos de maná, y significa que sufres los efectos de estar cubierto: todos tus sentidos (vista, oído, olfato y detección mágica) quedan bloqueados hasta el final de tu siguiente turno. Si intentas moverte fuera de la envoltura de energía por algún medio, ya sea mundano o mágico, esta se desplaza contigo. Se te considera cegado.

Sin embargo, hasta el final de tu siguiente turno cualquier ataque de aura de cualquier tipo que te hagan (incluyendo al que estás respondiendo, si lo hay) queda bloqueado automáticamente. El atacante solo paga 5 puntos de maná en vez del coste completo del ataque, y tú pierdes solo 10 puntos de maná por ataque que recibas para mantener la fuerza de la protección. Si consigues superar una salvación de Constitución con una dificultad igual a 8 + el bonificador de competencia del atacante + el bonificador de Inteligencia del atacante,



solo pierdes 5 puntos de maná. No sufres efectos adicionales de los ataques, ni siquiera si son de los tipos que normalmente derrotarían automáticamente a un cubrir, pero no puedes contraatacar contra ellos ni hacer ataques hasta el final de tu siguiente turno, cuando termina el cubrir.

### **Falta de maná**

Normalmente, el perdedor de un asalto de combate de auras pierde maná. Pero a veces el perdedor se quedará sin maná o ya no le quedará ningún punto. Cuando esto sucede, los efectos dependen de la naturaleza del perdedor.

**Mortales:** las criaturas mortales no tienen maná que perder, y por tanto no pueden contraatacar contra ataques de aura y siempre pierden el enfrentamiento. Cuando una criatura mortal pierde maná como resultado de un combate de auras, en vez de eso pierde un número de puntos de golpe equivalente. Si se queda sin puntos de golpe, empieza a morir, igual que si los hubiera perdido en combate físico.

**Criaturas elevadas:** si una criatura elevada pierde todo su maná, cualquier pérdida adicional se traslada a sus puntos de golpe, como si fuera mortal. Otros ataques subsiguientes la tratarán como si fuera mortal hasta que tenga la posibilidad de recuperar maná.

**Avatares:** cuando un inmortal usa un recipiente como avatar, y ese avatar pierde todo su maná debido a un ataque de aura, el recipiente desaparece del mismo modo que cuando un inmortal lo deja sin maná voluntariamente. Si el avatar es menor, no se produce ningún otro efecto. Si el avatar es mayor, entonces la forma espiritual del inmortal es enviada a su plano natal si no estaba ya allí.

**Inmortales en forma espiritual:** cuando un inmortal en forma espiritual se queda sin maná debido a un ataque de aura es enviado a su plano natal. Si ya estaba en su plano natal cuando ocurre esto, muere. Este es el único medio por el cual los inmortales pueden morir realmente, y aquellos que sufren este destino están irrevocablemente muertos, sin posibilidad de regresar. No existe ningún poder en el multiverso, mortal ni inmortal, que pueda traer de vuelta a un inmortal cuando lo han matado.

### **Combate de auras y magia**

El combate de auras no es mágico, sino la manipulación directa de la fuerza vital del inmortal. Debido a esto, los efectos del combate de auras (por ejemplo las cadenas que atan a alguien tras un ataque de atar) no pueden disiparse ni perturbarse por la antimagia. De manera

similar, los inmortales son capaces de usar los combates de auras incluso en dimensiones donde la magia no funciona.

### **COMPETENCIA INMORTAL**

Los inmortales en cualquier forma pueden añadir la mitad de su bonificador de competencia, redondeado a la baja, a todas las pruebas de característica que no lo incluyan ya.

### **NIVEL DE LANZADOR INMORTAL**

Un inmortal que está en una de sus formas de avatar es capaz de lanzar varios conjuros extremadamente poderosos. Estos conjuros manipulan la magia de nivel inmortal, por lo que solo pueden ser usados por inmortales y no funcionan si se encuentran en un plano con menos de cinco dimensiones.

Los conjuros de nivel inmortal están clasificados en menores y mayores. Los menores suelen tener efectos temporales y su lanzamiento cuesta maná; mientras que los mayores cuestan poder y maná. En ambos casos, debe lanzarlos un inmortal en forma de avatar. Aquellos en forma espiritual no pueden lanzar conjuros de nivel inmortal.

Estos conjuros no se almacenan en libros de conjuros y no es posible inscribirlos en pergaminos o fabricar objetos mágicos que dupliquen sus efectos. Todos los inmortales conocen de manera innata estos conjuros y pueden lanzarlos, siempre que tengan el poder y el maná suficiente para ello.

Cuando un avatar lanza un conjuro menor de nivel inmortal, debe pagar el coste en maná. Cuando lanza un conjuro mayor de nivel inmortal, el maná lo gasta el avatar individual, pero el poder es gastado por el inmortal en general y se considera que todos sus avatares tienen el poder total reducido.

Recuerda que un inmortal nunca puede gastar una cantidad de poder que le reduzca de nivel, así que esto significa que las aptitudes y estadísticas de los avatares actuales no tendrán que cambiar al vuelo tras lanzar uno de tales conjuros; simplemente solo necesitas apuntar que queda menos poder para lanzar otros conjuros.

El resto de lanzadores de conjuros, ni mortales ni inmortales, no pueden disipar ni cancelar conjuros de nivel inmortal, y estos funcionan incluso en áreas de antimagia. También son de naturaleza general y no están atados a ninguna escuela de magia, por lo que su coste no está basado en la lealtad del lanzador.

### **DAÑO ADICIONAL**

Cuando está en un avatar elevado, un inmortal de

primer nivel causa 1d6 pg de daño adicional con todos los ataques físicos, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Esto se eleva a 2d6 pg de daño a 5º nivel, 3d6 de daño a 11º nivel, y 4d6 de daño a 17º nivel.

## ATAQUES ADICIONALES

Empezando en el 2º nivel, un inmortal en un avatar elevado puede atacar dos veces, en vez de una, siempre que usa la acción de atacar en su turno. El número de ataques se incrementa a tres cuando alcanza el 8º nivel; a cuatro cuando llega al 14º nivel; y a cinco cuando alcanza el 20º nivel.

## CONJUROS DE NIVEL INMORTAL

### **Analizar plano**

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** toque o especial

**Componentes:** V, S, 50 puntos de maná

**Duración:** instantáneo

Este conjuro le da información al lanzador sobre un plano o semiplano. El plano puede ser aquel en el que se encuentra actualmente, o puede ser el plano al otro lado de una fisura o conjuro de *portal* abierto, situado a 30 pies o menos del lanzador. No funcionará a través de una fisura sellada.

El lanzador conoce la firma única del plano (la firma que permite usar el plano como objetivo de los conjuros *desplazamiento entre planos* y *portal*); el número de dimensiones que tiene (esto será obvio para el lanzador si ya se encuentra en el plano para el que lanza el conjuro); su inclinación cósmica (si la tiene); y cualquier propiedad especial que se le haya dado mediante el conjuro *terraformación*.

### **Cosmogénesis**

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora

**Alcance:** especial

**Componentes:** V, S, una cantidad variable de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro permite crear cuerpos planetarios, estrellas y planos, desde un pequeño cometa hasta un universo entero.

Cuando usa este conjuro para crear un plano, el lanzador se sitúa en un plano exterior existente (o en algún lugar del Astral) y empieza a lanzar el conjuro. Al final del tiempo de lanzamiento, se crea un nuevo plano exterior pentadimensional con una inclinación cósmica igual a la del lanzador.

El nuevo plano limita con el plano en el que se encuentra el lanzador, y se forma una fisura entre el centro del nuevo plano y el lugar de lanzamiento. El lanzador puede elegir si la fisura se abre en la región dimensional normal o en la de pesadilla. El nuevo plano está totalmente vacío en el momento de la creación.

Si el lanzador así lo elige, puede crear un plano con menos de cinco dimensiones, y si es el caso debe elegir si su única región está alineada con la dimensión normal o la de pesadilla.

El coste (tanto en poder como en maná) para crear un nuevo plano usando este conjuro se muestra en la tabla inferior.

Este conjuro también puede usarse para crear cuerpos celestiales en el plano en el que se lanza, siempre que se lance en un plano exterior. El cuerpo creado aparecerá a 100.000 millas o menos del lanzador y se situará en una

Tipo de plano	Tamaño	Coste
Nanoplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema geocéntrico con un único planeta, y un pequeño sol y alguna pequeña luna en órbita.	800
Microplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema solar heliocéntrico estándar con múltiples planetas orbitando.	2.000
Plano estándar	Lo suficientemente grande para contener 10 sistemas estelares.	4.000
Megaplano	Lo suficientemente grande para contener una galaxia entera de unos 200 mil millones de sistemas estelares.	8.000
Gigaplano	Lo suficientemente grande para contener un universo entero con alrededor de 150 miles de millones de galaxias.	20.000

órbita estable según el lugar del lanzamiento, que no perturbará al resto de cuerpos celestiales, excepto si el lanzador así lo desea.

El cuerpo celestial creado puede ser una estrella, un planeta líquido, un planeta de roca normal, un planeta gaseoso o un asteroide o cometa, y el coste en poder y maná se basa en su tamaño. Normalmente tendrá la composición estándar para tal cuerpo, pero si el plano en el que se crea tiene las características de un plano elemental, se adaptará al equivalente del elemento; por ejemplo, crear una estrella en un plano con las características del plano elemental de la tierra dará como resultado una estrella hecha de cristal brillante. Consulta el capítulo del multiverso para conocer más información sobre el funcionamiento de los planos elementales.

Cuando se crea un cuerpo de roca de un planeta de tamaño mediano o mayor, esto puede dar como resultado la aparición de una fisura entre el plano exterior en el que se crea y un plano limítrofe. Si el plano en el que se creó el planeta tiene menos planetas que uno de sus planos cercanos, aparece una fisura entre un lugar aleatorio del planeta recién creado y un planeta aleatorio del plano vecino que contiene ya una fisura.

Finalmente, existe un tercer uso para este conjuro. Si un inmortal lo lanza mientras está en su plano natal puede incrementar el tamaño de ese plano en vez de crear algo nuevo. Esto cuesta 500 puntos de poder y maná, e incrementa el tamaño del plano para que pueda contener un sistema solar adicional.

### Coste de creación de cuerpos celestiales

Tipo de cuerpo	Tamaño	Coste
Asteroide o cometa	Hasta una milla de diámetro	5
Luna pequeña	Adecuada para un sistema geocéntrico	10
Luna grande	Adecuada para un sistema heliocéntrico	20
Planeta pequeño	Del tamaño aproximado de Marte o Mercurio, sin el tamaño suficiente para crear una fisura	40
Planeta mediano	Del tamaño aproximado de la Tierra o Venus	60
Planeta grande	Normalmente un gigante gaseoso; los planetas de roca de este tamaño son inestables y se rompen tras unos pocos miles de años	80
Estrella pequeña	Del tamaño del Sol	120
Estrella grande	Del tamaño de una gigante roja	140
Inusual	Un planeta “plano”, un planeta hueco o un cuerpo celestial semejante	+25

#### Crear artefacto

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** toque

**Componentes:** S, una cantidad variable de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro crea un artefacto, un objeto mágico extremadamente poderoso. Los artefactos tienen mucho más poder que los objetos mágicos normales y son capaces de afectar a los inmortales en su forma elevada. La cantidad de poder que contienen los convierte en inherentemente impredecibles, y sus aptitudes exactas son una sorpresa incluso para su creador. En manos mortales, una magia tan poderosa a menudo tendrá efectos colaterales indeseados.

Diseñar un artefacto tiene diferentes fases.

Primero debe decidirse la forma básica del artefacto. Aunque las armas y las armaduras son la forma de artefacto más común, pueden fabricarse con cualquier forma que el lanzador decida. La forma básica debe ser de la mayor calidad, valorada en al menos 100.000 po.

En segundo lugar deben añadirse las aptitudes mágicas iniciales del artefacto. Estas aptitudes deben modelarse mediante aptitudes de objetos mágicos existentes, aunque el tipo de objeto mágico no tiene que ser el mismo que la forma básica del artefacto (por ejemplo, un espada artefacto podría funcionar como un *bastón de poder* sin ser un bastón). Cuando se añaden aptitudes de este modo, aquellas procedentes de objetos mágicos que se destruyen tras el uso (por ejemplo, una *gema elemental*

que se destruye tras un solo uso, o una *varita de proyectil mágico* que se destruye si se queda sin cargas) no destruirán el artefacto. En vez de eso, tales aptitudes no podrán volver a utilizarse de nuevo hasta que se complete un descanso largo. Hay un límite al número de aptitudes mágicas que se pueden añadir a un artefacto: puede incluir las aptitudes de hasta cuatro objetos mágicos, solo dos de los cuales pueden requerir sintonización. Con permiso del Director de juego, un jugador puede darle una aptitud única a un artefacto que no se base en un objeto mágico existente. En este caso, el jugador y el director de juego deben trabajar en equipo para decidir el objeto mágico equivalente más cercano para calcular el coste.

En tercer lugar, el director de juego debe determinar las propiedades del artefacto (consulta las reglas básicas para conocer más información sobre las propiedades de los artefactos y cómo generarlos). Por cada aptitud que se dé a un artefacto, tendrá una propiedad. Por cada aptitud equivalente a un objeto muy raro o legendario, el artefacto obtiene una propiedad beneficiosa determinada por el director de juego, hasta un máximo de dos propiedades mayores beneficiosas. Por cada aptitud muy rara o legendaria posterior, y por cada aptitud equivalente a un objeto mágico común, poco común o raro, el artefacto obtiene una propiedad benéfica menor determinada por el director de juego. Si el lanzador así lo quiere, puede añadir propiedades adicionales al artefacto (de nuevo determinadas por el DJ) hasta un máximo de dos propiedades mayores y cuatro menores. Cada una de estas propiedades adicionales debe equilibrarse con una propiedad perjudicial de igual magnitud, también determinada por el DJ. Las propiedades perjudiciales solo afectan a los mortales que se sintonizan con el artefacto, pero no afecta a las criaturas elevadas que lo hagan.

Una vez creado, el artefacto existe permanentemente y cualquiera que se sintonice con él puede usarlo, ya sea mortal o inmortal. Sin embargo, tal como se ha mencionado, los mortales que se sintonicen con un artefacto sufrirán ningún efecto perjudicial que tengan. No se puede reducir el poder de un artefacto ni destruirlo mediante ninguna magia de nivel mortal ni por ningún daño ni efecto del entorno, excepto por el método específico de destrucción elegido por el director de juego.

El coste de crear un artefacto se basa en el de los objetos mágicos de los que duplica aptitudes mágicas, más un coste por el objeto base. Ten en cuenta que como las aptitudes de los objetos consumibles en realidad no vacían o destruyen el artefacto, se compran como si fueran de objetos mágicos permanentes de la misma rareza.

### Coste de creación de artefactos

Aptitud	Coste
Objeto base	1 punto de poder y maná por cada 10.000 po
Aptitud común	+1 punto de poder y maná
Aptitud poco común	+2 puntos de poder y maná
Aptitud rara	+5 puntos de poder y maná
Aptitud muy rara	+10 puntos de poder y maná
Aptitud legendaria	+25 puntos de poder y maná

### Ejemplo de creación de un artefacto

Filbert desea crear un bastón artefacto para usarlo como su impresionante símbolo y como arma. Empieza con un bastón hecho a partir de un único cristal de rubí valorado en 250.000 po, y las primeras aptitudes que le aplica son: la aptitud de *arma +3* (muy rara), la aptitud *lengua de llamas* (rara, requiere sintonización). También le da la aptitud de funcionar como un *anillo de comandar elementales de fuego* (legendaria, requiere sintonización).

Crear el bastón le costará 25 puntos de poder y maná (para el valor de 250.000 po) más 25 más por la aptitud legendaria, 10 por la muy rara y 5 para la rara, sumando un total de 65 puntos de poder y maná para crear el artefacto.

Como el bastón tiene dos aptitudes muy raras o legendarias y una común, poco común o rara, también obtiene dos propiedades beneficiosas mayores y una propiedad beneficiosa menor. Filbert decide que también debería tener una segunda propiedad beneficiosa menor, lo que significa que tendrá una propiedad perjudicial menor para cualquier mortal que se sintonice con el bastón. Estas cinco propiedades (dos beneficiosas mayores, dos beneficiosas menores y una perjudicial menor) las determina el director de juego, así como la situación que destruirá al bastón.

### Crear especie

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** 10 pies

**Componentes:** V, S, 5 puntos de poder y maná por valor de desafío o 50 puntos de poder y maná para una raza capaz de tener niveles de personaje

**Duración:** permanente

Cada lanzamiento de este conjuro crea a una sola criatura, que puede ser inteligente. La criatura creada no

tiene que ser de una especie o raza existente; el inmortal simplemente puede inventarse una nueva especie con el conjuro, y si lo lanza repetidas veces para crear el mismo tipo de criatura puede generar una población fértil de esta nueva especie.

Así es como se crearon muchas especies de humanoides y de monstruos en el multiverso, y el director de juego (y las acciones de un inmortal para proteger, enseñar y guiar a su nueva especie) determinarán si esta prospera o desaparece.

El inmortal no tiene un control directo sobre las criaturas a las que ha creado con este conjuro, pero normalmente estarán agradecidas por su existencia y mostrarán lealtad a su creador (si conocen su origen, por supuesto).

Crear a criaturas sencillas cuesta 5 puntos de poder y maná por punto de valor de desafío de la criatura creada. Crear una criatura de una raza humanoide que tiene el potencial de avanzar en las clases de personaje cuesta 50 puntos de poder y maná. Tales humanoides se crean como “plebeyos”, pero pueden adquirir una clase capaz de llegar a nivel 20 e incluso convertirse ellos mismos en inmortales si viven la mayor parte del tiempo en el plano primario.

El coste de crear a una criatura elevada se basa en su valor de desafío ajustado, no en el original según el tipo de monstruo.

### Crear objeto mundano

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 10 pies

**Componentes:** S, 1 punto de poder y 1 punto de maná por cada 50.000 po que valga el objeto

**Duración:** permanente

Este conjuro crea un objeto mundano de la nada simplemente con un gesto de la mano del lanzador. Puede crear cualquier objeto no mágico o cualquier objeto mágico, pero no artefactos. También puede crear objetos complejos o conjuntos de objetos (como un edificio entero con complementos y mobiliario o una muda completa) con un único lanzamiento, siempre que el lanzador pague por el valor de los objetos.

Si el inmortal quiere, puede fabricar objetos temporales que desaparecen tras 24 horas. Los objetos temporales no tienen coste de poder, pero siguen costando 1 punto de maná por cada 50.000 po de valor creado (redondeado al alza).

Crear objetos con un valor de 1.000 po o menos no tiene coste para el lanzador.

### Crear recipiente elevado

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** lanzador

**Componentes:** V, S, 100 puntos de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro crea un nuevo recipiente elevado para que el lanzador pueda usarlo como avatar. El recipiente puede tener la apariencia que quiera el lanzador, con el aspecto de una raza o especie existente o incluso con el de algo que haya producido su imaginación. La forma del nuevo recipiente no tiene efecto en sus aptitudes. Un inmortal con un recipiente elevado con forma de goblin y otro con forma de dragón tienen las mismas estadísticas y aptitudes.

Si usas dotes en tus partidas, cuando creas a un recipiente elevado puedes elegir una combinación de cuatro dotes y/o dones épicos para el recipiente. Mientras te encuentras como avatar en ese recipiente, tú tienes tales aptitudes. Si eliges una dote que te da un incremento a una puntuación de característica, ese incremento solo se aplica mientras estás en el avatar de ese recipiente. En relación a las aptitudes, las referencias a un conjuro que puedes lanzar puede ser cualquiera de nivel mortal que puedes lanzar usando la magia elevada, y las referencias a ser capaz de lanzar conjuros sin usar espacios de conjuro se remite a que lanzas el conjuro usando la magia elevada sin que te cueste maná.

Una vez creado, el recipiente elevado dura indefinidamente hasta que le matan. Los recipientes elevados no envejecen, pero el tiempo que pasa mientras no están en existencia debido a que el inmortal no los habita como avatar cuenta en relación a completar descansos cortos o largos para curarse o recargar aptitudes.

Cuando se mata a un recipiente elevado, no deja ningún cadáver y no puede devolverse a la vida de ningún modo. El lanzador puede, por supuesto, crear un nuevo recipiente elevado idéntico al anterior.

El lanzador puede lanzar *crear objeto mundano* en conjunción con este conjuro para crear ropa y equipo por defecto para su nuevo recipiente elevado. Siempre que cree un avatar a partir del recipiente esa ropa y equipo por defecto aparecerán con él. Cualquier equipo creado de esta manera desaparece con el avatar cuando este desaparece (ya sea porque se queda sin maná o porque se le mata físicamente) incluso si lo lleva alguien diferente.

No hay límite al número de recipientes elevados que puede tener un inmortal, pero cada uno solo sirve para un único avatar en todo momento.

Si un inmortal se encuentra en algún momento en una situación en la que todos sus recipientes han sido destruidos y no puede crear un avatar, usará este conjuro subconscientemente para recrear el primer recipiente elevado que obtuvo cuando se convirtió en inmortal, incluso si el coste por hacerlo le reduce el nivel (esta es la única excepción a la regla de que los inmortales solo pueden usar conjuros de nivel inmortal cuando habitan un avatar). Un inmortal que queda reducido al poder mínimo requerido para el primer nivel (poder 300) por esta recreación forzada de su recipiente, se queda en el primer nivel, y un inmortal tan debilitado que ni siquiera tiene los 100 puntos de poder necesarios para recrear el recipiente se convierte en un alma perdida.

### Crear recipiente mortal

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** lanzador

**Componentes:** V, S, 2 puntos de poder y maná por nivel o valor de desafío

**Duración:** permanente

Este conjuro crea un nuevo recipiente mortal para que el lanzador lo use como avatar. El nuevo recipiente mortal puede ser de cualquier combinación de clase y raza, o de cualquier especie de monstruo (incluidos gólems y muertos vivientes); pero sus aptitudes están limitadas a aquellas que un miembro normal de esa raza/clase o monstruo tendría. Los detalles mundanos como la apariencia, edad y sexo los elige el inmortal en el momento del lanzamiento, igual que los recuerdos falsos de una vida anterior (en caso de que se lea la mente del recipiente mortal).

Si el recipiente mortal tiene raza y clase, y su clase indica que debe tener espacios de conjuro, estos se pueden usar para lanzar magia mortal normalmente de manera independiente la magia elevada. Esta magia mortal se trata como si hubiera sido creada por un lanzador mortal, a pesar del hecho que el "mortal" es también el avatar mortal de un inmortal.

Si el recipiente mortal es una criatura elevada, el inmortal no obtiene sus aptitudes. En vez de eso obtiene las aptitudes (y paga el coste de creación de) una versión mortal mundana de ese tipo de monstruo.

Una vez creado, el recipiente mortal dura indefinidamente (aunque puede envejecer normalmente como un miembro normal de su especie si el lanzador lo elige durante el lanzamiento) hasta que lo matan. Si es una combinación de raza/clase, no puede obtener puntos de experiencia y no sube de nivel como el inmortal.

El tiempo que el recipiente mortal pasa sin existir debido a que el inmortal no lo está habitando como avatar cuenta en relación a completar descansos cortos o largos para curarse o recargar aptitudes.

Cuando matan al recipiente mortal, el cadáver desaparece y el recipiente no se puede devolver a la vida de ninguna manera. El lanzador puede, por supuesto, sencillamente crear otro recipiente mortal idéntico a uno anterior para dar la apariencia de juventud restablecida a uno envejecido o darle la apariencia de un muerto que ha vuelto a la vida.

El lanzador puede lanzar *crear objeto mundano* en conjunción con este conjuro para crear ropa y equipo por defecto para su nuevo recipiente mortal. Siempre que cree un avatar a partir del recipiente esa ropa y equipo por defecto aparecerán con él. Cualquier equipo creado de esta manera desaparece con el avatar cuando este desaparece (ya sea porque se queda sin maná o porque se le mata físicamente) incluso si lo tiene alguien diferente.

No hay límite al número de recipientes mortales que puede tener un inmortal, pero cada uno solo sirve para un único avatar en todo momento.

El coste de lanzar este conjuro de nivel inmortal es una cantidad de poder y maná igual al doble del nivel (si es una combinación de raza/clase) o el doble del valor de desafío (si es una especie de monstruo) de la forma.

### Escudo contra sondas

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 reacción

**Alcance:** lanzador

**Componentes:** S, 5 puntos de maná

**Duración:** instantáneo

Este conjuro puede lanzarse como una reacción cuando el lanzador es el objetivo del conjuro *sonda* y, simplemente con un leve gesto de la mano que el lanzador de la *sonda* es incapaz de detectar, hace al lanzador selectivamente inmune a los efectos de ese conjuro.

El lanzador puede decidir qué información proporciona el conjuro de *sonda*, permitiéndole hacerse pasar por una criatura mortal siendo un recipiente mortal, dar un nombre falso o desorientar al lanzador de la *sonda* sobre si es un avatar mayor o menor.

### Investir brujo

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 10 pies

**Componentes:** V, 5 puntos de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro convierte a un mortal voluntario en un brujo del inmortal. El objetivo debe ser de una raza o especie capaz de tener niveles de clase y no gana ni pierde experiencia, así que si no tiene una clase de personaje se convierte en un brujo de primer nivel sin experiencia. Si ya tiene una clase, uno o más de sus niveles existentes se convertirán en el nivel de brujo, que elige el objetivo (si no usas las reglas de multiclase entonces se convierten todos los niveles).

El tipo de brujo en el que se convierte el objetivo depende del tipo de inmortal que lanza el conjuro:

- Inmortal alineado con la entropía = pacto con el Infernal
- Inmortal alineado con un principio diferente = pacto con el señor Feérico
- Inmortal de una dimensión de pesadilla (de cualquier inclinación) = pacto con el Primigenio

### Manipulación de fisuras

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S, una cantidad de puntos variable de poder y maná

**Duración:** Permanente

Este conjuro se usa para manipular las fisuras naturales que se abren entre planos. Puede usarse para sellarlas o abrirlas, y para moverlas e incluso arrastrar a todo un plano de un lugar a otro del multiverso mediante las fisuras que lo conectan.

El uso principal, y más sencillo, de este conjuro es sellar o abrir una fisura. Esto puede hacerse desde cualquier lado de la fisura y cuesta un único punto de poder y

maná. Una fisura sellada sigue estando ahí, pero no puede usarse para viajar entre los dos planos que conecta.

Mover el lado más cercano de una fisura a otro lugar del mismo plano cuesta 5 puntos de poder y maná. Cuando se lanza el conjuro, la fisura “se recoge” en un orbe de energía que el lanzador sujeta en la mano. Entonces es capaz de desplazarse hasta otro lugar dentro del mismo plano transportando este orbe. Si lo suelta por alguna razón, el lado más cercano de la fisura vuelve a abrirse en el lugar donde se encuentra el orbe. Mientras se transporta, se considera que la fisura está sellada.

No es posible llevar el orbe a otro plano, y cualquier intento de hacerlo hará que se quede atrás.

Mover todo un plano exterior arrastrándolo por una fisura es un proceso similar, aunque requiere de mucho más poder.

Solo los planos exteriores se pueden mover de este modo, y si se trata del plano natal de un inmortal, solo su propietario puede hacerlo. La cantidad exacta de poder y maná necesario se basa en el tamaño del plano.

La mecánica de mover planos es muy similar a la que se utiliza para mover una sola fisura. El lanzador recoge la fisura en un orbe de energía, aunque se trata de un orbe claramente más grande y poderoso. Cuando esto ocurre, el resto de fisuras que van del plano actual del lanzador al plano que se mueve se desarraigan y desaparecen. Mientras el orbe se transporta, el plano que se mueve solo tiene, temporalmente, la fisura por la que lo desplaza; y esa fisura se sella (aunque puede seguir teniendo fisuras a otros planos, que no son afectadas por el lanzamiento de este conjuro).

### Coste del movimiento de planos

Tipo de plano	Tamaño	Coste
Nanoplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema geocéntrico con un único planeta, y un pequeño sol y alguna pequeña luna en órbita.	200
Microplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema solar heliocéntrico estándar con múltiples planetas orbitando.	500
Plano estándar	Lo suficientemente grande para contener 10 sistemas estelares.	1.000
Megaplano	Lo suficientemente grande para contener una galaxia entera de unos 200 mil millones de sistemas estelares.	2.000
Gigaplano	Lo suficientemente grande para contener un universo entero con alrededor de 150 miles de millones de galaxias.	5.000

Igual que cuando se mueve una sola fisura, cuando el lanzador suelta el orbe por cualquier razón, el conjuro termina y la fisura transportada se forma en el nuevo lugar. Sin embargo, en este caso el lanzador puede moverse entre planos mientras transporta el orbe.

Cuando el lanzador suelta el orbe y se forma la nueva fisura, también se abren nuevas fisuras entre el plano desplazado y el que ahora tiene como limítrofe. Cuenta el número de planetas rocosos de tamaño mediano o grande en cada plano. Se formará una fisura natural desde cada uno de los planetas del plano que tiene un número menor hasta un planeta aleatorio del plano que tiene más (pero solo una llevará al mismo planeta de destino).

### Mejorar puntuación de característica

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** lanzador

**Componentes:** V, S, 2 puntos de poder y maná por punto de característica tras el incremento

**Duración:** permanente

Este conjuro permite mejorar una puntuación de característica del lanzador en un punto. La puntuación mejora simultáneamente en la forma espiritual y en los recipientes elevados.

El coste del incremento es de 2 puntos de poder y maná por punto de característica tras aplicar el incremento; por ejemplo, incrementar una puntuación de 19 a 20 cuesta  $2 \times 20 = 40$  puntos de poder y maná.

El valor máximo que puede alcanzar una puntuación de característica usando este conjuro es el nivel del inmortal más veinte; por ejemplo, un inmortal de nivel 13 puede incrementar sus puntuaciones de característica hasta un máximo de 33.

### Ocultar naturaleza mágica

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V, S, 10 puntos de maná

**Duración:** un año, o hasta que se usa el objeto

Esto conjuro hace que los objetos mágicos (artefactos incluidos) no se muestren ante la detección mágica ni la adivinación de ningún tipo. Esta ocultación de la naturaleza mágica del objeto durará un año o hasta que se use el objeto, momento en el que este conjuro se cancela y su naturaleza mágica vuelve a ser aparente.

Si el lanzador así lo quiere, puede añadir condiciones adicionales para que termine el conjuro. Por ejemplo, la pronunciación de una palabra concreta, que un indi-

viduo específico lo toque, o que un tipo de criatura se acerque a una distancia previamente establecida.

Este conjuro no funciona sobre criaturas vivas y varios lanzamientos no se acumulan en duración.

### Ojo inmortal

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** cualquier lugar

**Componentes:** V, 5 puntos de maná

**Duración:** 1 hora

Este conjuro permite que el inmortal cree un ojo mágico invisible en cualquier lugar que haya visitado previamente, ya sea en el mismo plano o en uno diferente (siempre que ese plano sea pentadimensional). El ojo puede detectarse mediante el conjuro *detectar magia* lanzado en la localización, incluso si lo lanza un mortal, pero es indistinguible de un sensor de escudriñamiento de nivel mortal.

El lanzador puede mover el ojo a una velocidad de 240 pies por asalto mediante la concentración, y cuando deja de concentrarse el ojo se queda quieto. Al final de la duración, el lanzador puede gastar 5 puntos de maná adicionales para alargarla otra hora. El lanzador también puede deshacer el ojo antes de que termine la duración, acabando el conjuro prematuramente, y esto ocurre automáticamente si lanza este conjuro por segunda vez. Un avatar inmortal solo puede tener un conjuro de *ojo inmortal* activo en todo momento, y si el avatar deja de existir por alguna razón, el ojo también desaparece.

El lanzador puede ver y oír a través del ojo y también es capaz de ver y oír en el lugar donde se encuentra, sin necesitar concentración.

Si el lanzador se concentra, puede hacer que una imagen visible de su forma espiritual aparezca donde está el ojo (ten en cuenta que tanto hacer que la imagen aparezca como mover el ojo requieren concentración, por lo que no se pueden hacer las dos cosas a la vez). El lanzador puede sentir y comunicarse a través de esta imagen como si su forma espiritual estuviera ahí, pero no se trata de su espíritu real y no tiene poderes. La imagen no es una ilusión.

### Otorgar inmortalidad

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** toque

**Componentes:** S, 100 puntos de poder y maná

**Duración:** permanente

Este es el conjuro que se usa para crear a nuevos inmortales. Solo puede lanzarse a un objetivo volunta-



rio, y si este tiene menos de 350.000 puntos de experiencia el conjuro falla.

El lanzador toca al objetivo y le traspasa una parte de su fuerza vital, que aparece como un pequeño orbe intangible que brilla levemente. Entonces el orbe se expande y su brillo se convierte en la forma espiritual del nuevo inmortal mientras el lanzador introduce una parte de su propio poder y maná en su interior.

El cuerpo anterior del mortal queda entonces inerte, y no puede traerse de vuelta de entre los muertos, ser convertido en muerto viviente, ni ser el objetivo del conjuro *hablar con los muertos*.

El nuevo inmortal empieza con una cantidad de poder igual a sus antiguos puntos de experiencia divididos por mil, así que uno con el mínimo de experiencia requerido (350.000 PX) se convierte en un inmortal con 350 puntos de poder. También obtiene un recipiente elevado (pagado con el poder que se usa al lanzar este conjuro) creado por su subconsciente en la forma de una imagen idealizada de sí mismo. Consulta el conjuro *crear recipiente elevado* para conocer más detalles de este proceso.

Este conjuro también ata metafísicamente al recién creado espíritu inmortal con el plano en el que se lanza, haciendo que se convierta en su plano natal, y el inmortal queda alineado con el mismo principio cósmico por el cual el plano tiene inclinación. Debido a esto, y debido a que es un conjuro de nivel inmortal, debe lanzarse en un plano que:

- Tiene cinco dimensiones
- Tiene inclinación hacia uno de los principios cósmicos
- No es ya el plano natal de otro inmortal

El lanzador del conjuro normalmente ya habrá buscado un plano exterior adecuado que tenga una inclinación igual a la suya y se habrá desplazado a un lugar conveniente. La etiqueta inmortal indica que el plano no debe tener vida inteligente indígena y que debe ser estándar y del tamaño de un racimo de estrellas, pero nada de esto es un requisito estricto para el conjuro (aunque no funcionará en un semiplano).

### Sonda

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción adicional

**Alcance:** 720 pies (pero ver descripción)

**Componentes:** S, 5 puntos de maná

**Duración:** instantáneo

El lanzador apunta a una criatura dentro del alcance y

descubre información sobre ella. Este conjuro puede lanzarse a través de un *ojo inmortal*, en cuyo caso el alcance se aplica desde el lugar dónde está el sensor en ese momento.

El conjuro no da derecho a ninguna tirada de salvación y la antimagia no se le aplica. Informa al lanzador del nivel, dados de golpe, puntos de golpe, poder y maná de la criatura (lo que, por supuesto, también informará al lanzador de si se trata de una criatura mortal o inmortal). Si se lanza contra el avatar de un inmortal, también le dirá al lanzador si el objetivo es un avatar menor o mayor.

Si el objetivo de este conjuro es un inmortal, este es consciente de que lo lanzan y puede lanzar *escudo contra sondas* como reacción.

El conjuro también informará al lanzador del nombre del objetivo, aunque esta información adicional puede bloquearse si el objetivo supera una salvación de Sabiduría con una dificultad igual a 8 + el bonificador de Inteligencia del lanzador + el bonificador de competencia del lanzador.

### Supervisar mundo

*Conjuro inmortal menor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** cualquier lugar de un plano que el lanzador ya ha visitado

**Componentes:** V, S, 10 puntos de maná

**Duración:** 24 horas

El lanzador supervisa un mundo que ha visitado anteriormente para ver si hay cambios debido a magia de nivel inmortal. Si cualquier otro inmortal empieza a lanzar conjuros de *cosmogénesis*, *manipulación de fisuras* o *terraformación* en o a 100.000 millas o menos del mundo supervisado, el lanzador de este conjuro recibe una alerta mental del conjuro que se está lanzando y el lugar donde se lanza.

El lanzador debe estar en el mismo plano que el mundo que desea supervisar cuando lanza este conjuro, pero puede abandonar el plano tras lanzar el conjuro y dejarlo funcionando sin que se cancele. Sin embargo, si el avatar que lanza el conjuro deja de existir (debido a que se queda sin maná, que su forma espiritual recupera todo su maná, o si muere físicamente) el conjuro termina de manera prematura.

Un solo lanzador puede supervisar más de un mundo simultáneamente cuando lanza este conjuro repetidas veces.



## Terraformación

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora

**Alcance:** toque

**Componentes:** V, S, una cantidad variable de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro puede alterar las características de un planeta, de un semiplano o incluso de todo un plano. Su coste depende del tamaño de lo que se quiere alterar. No hay una lista fija de cosas que pueden alterarse con este conjuro, pero se dan ejemplos para cada tipo de objetivo.

Se anima al director de juego y a los jugadores a crear alteraciones propias, pero recuerda que el espíritu del conjuro es hacer que el lugar objetivo sea más interesante y no crear trampas, así que cosas como “cualquiera que entre en el plano que no sea yo muere” no está permitido.

Este conjuro solo funciona en los planos exteriores, y si un plano es el natal de un inmortal, allí solo puede lanzarlo su propietario.

Ejemplos de terraformación de planos:

- Darle al plano las características de uno de los planos elementales (esto cambia los cuerpos celestiales existentes en correspondencia).
- Convertir el plano en atemporal como el Astral (o hacer que deje de ser atemporal).
- Bloquear el acceso mágico al plano (*portal, desplazamiento entre planos, conjuros*, etc.).
- Bloquear el viaje dimensional dentro del plano (por ejemplo mediante *teletransporte*).

Ejemplos de terraformación de semiplanos:

- Darle al semiplano las características de uno de los planos elementales.
- Hacer que el semiplano sea atemporal como el Astral (o hacer que deje de ser atemporal).
- Bloquear el acceso mágico al semiplano (*portal, desplazamiento entre planos, conjuros*, etc.).
- Bloquear el viaje dimensional dentro del semiplano (por ejemplo mediante *teletransporte*).
- Alterar la gravedad: una única dirección, hacia el borde del semiplano, en el centro del plano, ninguna.
- Llenar el plano de sustancias mundanas (roca, tierra, nieve, agua, lava, etc.) ya sea parcial o totalmente.
- Hacer crecer o destruir la vegetación mundana del semiplano.

Ejemplos de terraformación de cuerpos celestiales

- Romper el cuerpo celestial, destruyéndolo por completo.
- Mover el cuerpo a otro lugar dentro del mismo plano.
- Hacer que pedazos de la superficie floten en la atmósfera como islas flotantes.
- Cambiar la composición física del cuerpo.
- Cambiar la composición física de la atmósfera del cuerpo.
- Hundir o elevar una isla o continente.
- Arrancar un pedazo del cuerpo (por ejemplo una ciudad y sus alrededores) para formar un mundo “plano” en miniatura con él.
- Añadir o quitar océanos y mares del cuerpo.
- Hacer crecer o destruir la vegetación mundana del cuerpo.

### Coste de terraformación de cuerpos celestiales

Tipo de cuerpo	Tamaño	Coste
Asteroide o cometa	Hasta una milla de diámetro	1
Luna pequeña	Adecuada para un sistema geocéntrico	2
Luna grande	Adecuada para un sistema heliocéntrico	4
Planeta pequeño	Del tamaño aproximado de Marte o Mercurio, sin el tamaño suficiente para crear una fisura	8
Planeta mediano	Del tamaño aproximado de la Tierra o Venus	12
Planeta grande	Normalmente un gigante gaseoso; los planetas de roca de este tamaño son inestables y se rompen tras unos pocos miles de años	16
Estrella pequeña	Del tamaño del Sol	24
Estrella grande	Del tamaño de una gigante roja	28

### Coste de terraformación de planos

Tipo de plano	Tamaño	Coste
Nanoplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema geocéntrico con un único planeta, y un pequeño sol y alguna pequeña luna en órbita.	20
Microplano	Lo suficientemente grande para contener un sistema solar heliocéntrico estándar con múltiples planetas orbitando.	50
Plano estándar	Lo suficientemente grande para contener 10 sistemas estelares.	100
Megaplano	Lo suficientemente grande para contener una galaxia entera de unos 200 miles de millones de sistemas estelares.	200
Gigaplano	Lo suficientemente grande para contener un universo entero con alrededor de 150 miles de millones de galaxias.	500

### Coste de terraformación de semiplanos

Tamaño	Tamaño	Coste
Normal	Cubo de 30 pies	1
Grande	Alrededor de 500 pies de diámetro	1
Enorme	Alrededor de 1 milla de diámetro	2
Gargantuesco	Alrededor de 10 millas de diámetro	5
Colosal	Alrededor de 100 millas de diámetro	10

### Transformar

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V, S, 5 puntos de poder y maná

**Duración:** permanente

Este conjuro cambia la forma de una criatura mortal. El cambio puede ser sutil (por ejemplo cambiar la edad de alguien) o extremo (convertir a un dragón en una aspidistra). El lanzador decide si el objetivo mantiene sus antiguas puntuaciones de característica mentales o si estas cambian junto con el cuerpo; y si mantienen sus recuerdos o si estos son suprimidos y reemplazados por otros falsos adecuados a la nueva forma. También puede elegir si existe una palabra de mando que devolverá al objetivo a su forma original cuando la oiga. También puede crear palabras de mando separadas que restablecerán la mente o los recuerdos del objetivo.

Cuando el cambio ha tenido lugar, el objetivo es una criatura normal del tipo apropiado. El cambio no se considera mágico y no puede detectarse, disiparse o quitarse de ningún modo con magia de nivel mortal. No obstante, un conjuro de *sonda* lanzado al objetivo revelará su “verdadera” identidad anterior a la transformación además de su identidad actual.

Un mortal no puede transformarse en una criatura elevada o en un inmortal mediante este conjuro.

Un objetivo no voluntario puede resistir este conjuro superando una salvación de Constitución con una dificultad igual a 8 + el bonificador de Inteligencia del lanzador + el bonificador de competencia del lanzador. Si este conjuro se lanza sobre alguien que ya ha sido transformado por una aplicación previa del mismo conjuro, el lanzador puede elegir devolver al objetivo su forma original sin conocer de qué forma se trataba.

# Cronomancia



La elección sobre si incluir o no la cronomancia (el viaje mágico por el tiempo) en tu campaña es bastante significativa. Aunque las reglas para la cronomancia son cortas, pueden tener un impacto enorme en tu escenario y dominar fácilmente tus partidas.

Básicamente tienes tres opciones cuando se plantea la inclusión de la cronomancia:

- No usas el viaje en el tiempo en tu campaña. En este caso no necesitas las reglas de este capítulo.
- Permites solo a los dioses, inmortales y otras entidades de nivel cósmico el uso de los viajes en el tiempo. En este caso evitas que el viaje en el tiempo domine la campaña. Puede usarse de manera ocasional para alguna trama, y usar estas reglas cuando las necesitas, pero tus jugadores no tienen libre acceso a ellas y, por lo tanto, no dominarán el juego.
- Permites que los mortales, como los personajes jugadores, viajen en el tiempo usando objetos mágicos. Si lo haces, es probable que tus partidas empiecen a girar alrededor de los viajes en el tiempo, más que tener un pequeño papel. Esto, por supuesto, es perfectamente correcto, pero debes estar preparado para el tipo de campaña que tendrás.

Este capítulo empieza con la discusión de cómo funciona el viaje en el tiempo, y está seguido por varios escenarios de ejemplo con una complejidad creciente. Al

final, se presentan un puñado de objetos mágicos y conjuros de nivel inmortal para que los uses en tu campaña. De los que elijas dependerá cuánto quieres que tu campaña trate sobre el viaje en el tiempo.

Los viajes en el tiempo pueden ser un tema complicado de entender, así que toda explicación debe empezar con lo más básico antes de pasar a los ejemplos específicos. Las bases del viaje en el tiempo son directas, pero pueden complicarse muy deprisa, especialmente si hay varios cronomantes saltando hacia adelante y atrás como reacción a lo que hace el otro.

## LA NATURALEZA DEL TIEMPO

El tiempo en el multiverso es absoluto, no relativo. Avanza inexorablemente sin importar si tienen lugar los viajes en el tiempo. En otras palabras, si vas al pasado y te quedas ahí durante un día antes de regresar al presente, el presente habrá avanzado un día desde que te marchaste.

Este es un principio muy importante para cualquiera que desee viajar en el tiempo. El presente es el único tiempo “real” y los demás se miden en relación a este. El pasado es un conjunto de ecos del presente, y el futuro es un conjunto de presentes potenciales, pero ninguno de ellos son “reales” del mismo modo que el presente. De este modo, el presente tiene sus privilegios. Se trata del único lugar que contiene gente real con verdadero libre albedrío, capaz de cambiar la historia.

## LÍNEAS TEMPORALES

Dibuja una línea horizontal a lo largo del medio de una hoja de papel. Esta línea representa el presente. Ahora dibuja una línea vertical por el centro del papel. Esta línea representa el futuro (la parte que está por encima del presente) y el pasado (la parte que está por debajo). En teoría, y si tuviésemos la suficiente cantidad de papel, podríamos dibujar la línea del pasado hasta el momento en que empezó el universo y el futuro hasta el momento de su fin.

Esta línea vertical representa una secuencia ordenada y todo lo que ha ocurrido y todo lo que ocurrirá en el universo, lo que se llama una línea temporal. El presente la cruza, y a medida que pasa el tiempo en el presente se mueve constantemente hacia adelante (en nuestro diagrama eso significa que se mueve constantemente hacia arriba de la página desde el pasado hacia el futuro).

Igual que existe un único presente objetivo, existe una única línea temporal que representa la historia y el futuro del presente. Esta se conoce como verdadera línea temporal y, en consecuencia, la parte que está en el pasado es verdadera historia y la parte que está en el futuro es verdadero futuro.

Hasta aquí, todo es bastante sencillo y estático. No obstante, la diferencia entre la línea temporal y el presente es que hay un solo presente que se mueve, pero existen diferentes líneas temporales que representan distintas secuencias de acontecimientos.

Imagina que alguien, a quien llamaremos Alice, viaja hacia el pasado para cambiar la historia. Alice empieza en el punto donde el presente y la verdadera línea temporal se cruzan, diremos que eso es a las 9 de la mañana de un lunes, y va hacia el pasado. Digamos que regresa al año 500 (no te preocupes sobre el sistema de numeración que usamos, simplemente usamos “el año 500” como el nombre de un punto arbitrario en el pasado).

Ahora mientras Alice viaja hacia atrás en el tiempo, en nuestro diagrama se está moviendo efectivamente hacia abajo de la página a lo largo de la línea que hemos dibujado. Viajar así lleva una pequeña cantidad de tiempo, de modo que cuando llega al año 500 el presente se ha movido ligeramente. Ahora son las 9 y 3 minutos de la mañana, ya que el viaje le tomó 3 minutos.

A las 9 de la mañana, la verdadera historia aún no incluía la súbita aparición de Alice en el año 500, pero ahora, a las 9 y 3 minutos, sí. Alice ha cambiado la historia. Puede ser que en el año 500 Alice apareciera, echara un vistazo rápido, y volverá a desaparecer. Si fuera el caso, el cambio en la historia sería insignificante. Seguiría

existiendo, pero la historia a las 9 y 3 minutos sería bastante similar a la historia de las 9. Sin embargo, puede ser que después de que Alice apareciera fuera a matar a gente importante y curiosara por ahí; y esto causaría grandes cambios en la historia. Quizá las consecuencias de sus acciones son tales que todo un imperio que se habría formado ya no lo hace. Así que a las 9 de la mañana existía un imperio en el presente, pero a las 9 y 3 minutos de repente ya no existe. Alice ha cambiado la historia y lo ha borrado del mapa. Esto sería un cambio muy significativo en la historia.

De acuerdo con nuestro diagrama, ¿qué ocurre?

## RAMAS

Lo que ocurre es que Alice viaja papel abajo por la verdadera línea temporal hasta que llega al año 500. Entonces, su llegada hace que se cree una nueva línea temporal. Es idéntica a la existente en todos los puntos anteriores a su llegada en el año 500, pero en ese punto diverge de la original, ya que suceden cosas distintas. Puede divergir solo un poco si no causa demasiadas perturbaciones, pero si tiene un gran impacto entonces puede ser muy divergente.

Sin embargo, tienen lugar dos cosas muy importantes. Primero, Alice está en esta nueva línea temporal en vez de en la original; y segundo, a las 9 y 3 minutos del presente, esta nueva línea temporal se convierte en la verdadera. La antigua línea temporal, desde la que Alice partió, ya no es la verdadera y se trata de una línea temporal alternativa. Era la verdadera hasta las 9 y 3 minutos, pero ahora cualquiera que revise los libros de historia descubrirá que eso nunca pasó. En vez de eso, de acuerdo con los libros de historia, la nueva línea temporal es lo que ha sucedido.

Efectivamente, lo que ha sucedido es que la llegada de Alice en el pasado ha creado una nueva línea temporal que incluye todo lo que hizo ahí; y a las 9 y 3 minutos el presente saltó de la antigua línea temporal a la nueva. La historia cambió bajo los pies de la gente.

Digamos que Alice tarda tres días en hacer lo que sea en el pasado para cambiar la historia y luego regresa al presente. No viaja de vuelta por la misma línea temporal que recorrió antes, sino que lo hace por la que ahora se encuentra. Cuando llega de vuelta al presente (y no olvides que el presente ha transcurrido durante tres días mientras estaba fuera), descubrirá que ahora la historia registra su súbita aparición en el pasado, sus tres días de acciones, y su posterior desaparición (las reglas completas de los viajes en el tiempo son un poco más complicadas y el viaje de regreso de Alice habría causado que surgieran más ramas en la línea temporal existente, pero



ignoraremos tales complicaciones por ahora, aparte de mencionar que existen).

Así, desde el punto de vista de Alice, estaba en el presente en una situación que no le gustaba, fue al pasado y cambió la historia; y luego regresó al presente para ver que la historia realmente había cambiado. Dependiendo de lo bien informada que esté, puede o no ser consciente de cómo funcionan las líneas temporales, así que puede o no ser consciente de que ha creado una nueva línea temporal y de que el presente ha saltado a esta.

¿Pero qué ha visto la otra gente? ¿Que ha visto Bob, un compañero cronomante que se quedó en el presente mientras Alice llevaba a cabo su viaje? ¿Y qué ocurre con el punto de vista de Eva, alguien más del presente que no es cronomante?

Desde el punto de vista de Bob, Alice desaparece a las 9 de la mañana y luego, 3 minutos más tarde, todo cambia de repente. Sigue recordando la “antigua” historia, pero el mundo ahora se corresponde con la “nueva” historia.

Desde el punto de vista de Eva, Alice desaparece a las 9 de la mañana. 3 minutos más tarde el mundo cambia, pero Eva no se da cuenta porque cambia con el resto del mundo. En lo que respecta a ella, la “nueva” historia ha sido siempre la historia, y no tiene recuerdos de que hace tres minutos la historia era diferente.

Claramente, hay una gran diferencia entre la gente como Bob, que puede notar los cambios en la línea temporal, y la gente como Eva, que no puede.

### ANCLADOS, CORRIENTES Y ALTS

El viaje en el tiempo te cambia para siempre. Si nunca has viajado en el tiempo solo eres uno más de la masa y estás a merced de aquellos que viajan. Puedes haber crecido siendo un famoso mago y obtenido un poder y prestigio sustanciales, pero un cambio en la línea temporal y podrías encontrarte con un cambio en la historia en el que nunca aprendiste magia y te convertiste en un soplador de vidrio con un sueldo modesto.

Lo peor es que tus recuerdos cambian con la historia y crees que siempre has sido un soplador de vidrio. Recordarás tu época de aprendiz y tu carrera tal como sucedió, sin tener ni idea de que en realidad tienes un pasado diferente.

Pero ese no es el peor escenario posible, sino que alguien cambie la historia de modo que murieras siendo niño, o que no hubieras nacido nunca. Toda tu existencia podría borrarse y no podrías hacer nada para evitarlo o detenerlo; o ni siquiera darte cuenta de que ocurre.

Sin embargo, cuando has viajado en el tiempo por primera vez esto cambia. Desde ese momento estás protegido de los cambios en la historia. Esta protección solo se aplica a ti personalmente, no a tus pertenencias ni a tu familia; pero eso significa que cuando la historia cambia tú ya no cambias con ella.

Para usar el ejemplo del mago anterior, de repente te darías cuenta de que nadie excepto tú (y el resto de cronomantes) recuerdan que eres un mago, y ahora estás en un taller de soplador de vidrio en vez de en tu torre. Sigues siendo un mago y recuerdas tu historia previa

como mago incluso aunque no parece que nadie recuerde más que tu progresión como soplador de vidrio.

Incluso en los peores casos en los que los cambios en la historia incluyen tu muerte o no te incluyen de ningún modo, sigues existiendo y recordando tu antigua historia. Lo que ocurre es que ahora la gente recuerda como moriste de niño o simplemente no te recuerda, y no hay ningún registro oficial de tu existencia como adulto.

Por supuesto, los cambios causados por alguien que viaje en el tiempo pueden ser mucho más pequeños y sutiles. Por ejemplo, si alguien va hacia atrás y mata al emperador Artaxes III y el emperador Artaxes IV está al frente del imperio cinco años antes de que ocurriera en la antigua línea temporal, es bastante probable que tú no te veas afectado por el cambio hasta que leas un libro de historia y descubras que algunas cosas no son como las recordabas la última vez que lo leíste.

Debido a esta aptitud para permanecer estáticos mientras la historia cambia a su alrededor, los cronomantes toman prestada terminología de los viajeros náuticos para referirse a quienes han viajado por el tiempo al menos una vez (tanto si siguen viajando por el tiempo activamente como si no) y los llaman “anclados”. De manera similar, a la gente que nunca ha viajado en el tiempo y que, por lo tanto, está a merced de los cambios en la historia causados por los cronomantes, se les llama “corrientes” debido a que se mueven con las metafóricas mareas de la historia.

También existe un tercer tipo de persona. Cuando un cronomante viaja hacia el pasado o hacia el futuro, encontrará a otra gente. Pero esta gente no es tan “real” como la gente del presente. Aquellos en el pasado son meros ecos de gente real, y los del futuro son solo gente potencial.

Aunque la gente del pasado y del futuro parece comportarse como las versiones reales de los del presente, no son exactamente lo mismo, al menos cuando hablamos de cronomancia. La gente del pasado y el futuro, a los que los cronomantes suelen llamar “alts” (una abreviación de “alternativos”, ya que se trata de versiones alternativas de gente procedente de otras líneas temporales), no están nunca anclados, ni siquiera si su equivalente en el presente lo está. De manera efectiva, son solo parte de la línea temporal en vez de tener libre albedrío; aunque su comportamiento será indistinguible del de la gente real. Sin embargo, como son meramente parte de la historia (o del futuro) cualquier “viaje en el tiempo” que lleven al cabo también es meramente parte de la historia o del futuro. Cuando un alt viaja en el tiempo no hace que la línea temporal forme ramas, su

viaje en el tiempo sencillamente forma parte de la línea temporal existente.

Por ejemplo, si Alice viaja hacia atrás en el tiempo durante una semana y va a un lugar al que sabe que fue entonces, se encontrará con una de sus alts, la Alice de hace una semana. Esta alt actuará y reaccionará del mismo modo en que lo haría Alice, pero no es la Alice real. Es la Alice alternativa de una línea temporal diferente (de hecho es de la línea temporal que Alice creó al viajar hacia el pasado).

Como la Alice real es una cronomante y lo ha sido durante más de una semana, su alt también parecerá ser una cronomante. No obstante, si Alice persuade a su alt para que viaje más hacia el pasado para cambiar la historia, esto no sucederá. Su alt desaparecerá como es habitual en los viajes en el tiempo, pero la línea temporal no cambiará para mostrar su aparición en el pasado. Los filósofos que estudian la cronomancia están divididos sobre el significado de este hecho.

Algunos piensan que como la alt no es una persona “real” sencillamente desaparece en vez de viajar en el tiempo. Otros opinan que crea una nueva línea temporal igual que alguien del presente lo hace al viajar, pero como el alt no es del presente la línea temporal no consigue convertirla en la nueva verdadera línea temporal y, por tanto, la gente que está anclada (como la Alice real) nunca se desplaza a ella. Sea cual sea la respuesta, no tiene ningún efecto práctico sobre los cronomantes.

### Los inmortales y las líneas temporales

Como los inmortales pueden estar en más de un lugar gracias al uso de sus avatares, es posible que acaben estando con diferentes avatares en diferentes líneas temporales. Esto requiere de algunas consideraciones especiales.

Primero, los avatares inmortales no tienen conexión con los avatares de los alts inmortales. No tienen experiencias compartidas y un inmortal no puede sacar maná de un avatar alt ni al revés.

Segundo, la conexión mental y la experiencia compartida que tienen los avatares del mismo inmortal normalmente se rompe cuando están en líneas temporales diferentes. Un inmortal solo comparte experiencias y recuerdos con los avatares de la misma línea temporal. No obstante, si los avatares del mismo inmortal se reúnen en la misma línea temporal (normalmente regresando al presente y uniéndose a la verdadera línea temporal) su conexión se restablece.



## VIAJAR EN EL TIEMPO

Tal como se ha mencionado en este capítulo, cuando la gente viaja en el tiempo la secuencia de acontecimientos es ligeramente más complicada que simplemente generar una sola nueva línea temporal cuando llegan. Viajar en el tiempo normalmente involucrará tres líneas temporales, no solo dos:

**Línea temporal O:** la línea temporal *original* en la que estabas antes de empezar a viajar. Esta línea incluye todo lo que habría pasado si te hubieras quedado en tu tiempo inicial y no hubieras realizado el viaje.

**Línea temporal P:** una línea temporal idéntica a aquella de la cual se creó, hasta el momento en el que desapareciste, pero que se divide en ese punto, creando un futuro alternativo en el que tú desapareciste en tu punto de *partida*.

**Línea temporal L:** una línea temporal idéntica a aquella de la cual se creó, hasta el punto donde apareciste, pero que se divide en ese punto; con un futuro alternativo en el que tú apareciste en tu punto de *llegada*.

## LAS REGLAS

Cada vez que viajas en el tiempo, tanto hacia el pasado como hacia el futuro, ocurre lo siguiente en este orden:

- Una nueva línea temporal (P) se crea, como una rama de la línea temporal en la que empezaste (O), en el punto de tu partida. Te mueves a esta nueva línea temporal, y si tu línea temporal original era la verdadera y tu punto de partida es el presente o el pasado entonces esta nueva línea temporal se convierte en la verdadera y todo el mundo en el presente también se desplaza a ella.
- Tu viaje a través del tiempo se rastrea hacia adelante o hacia atrás a lo largo de la línea temporal en la que estás. Si tu punto de llegada es el presente, te mueves inmediatamente de la línea temporal por la que viajabas a la verdadera línea temporal.
- Una nueva línea temporal (L) se crea, como una rama de la línea temporal en la que te encuentras, en el punto de llegada, y te desplazas a esta nueva línea temporal. Si tu punto de llegada está en el presente o en el pasado y la línea temporal por la que viajabas era la verdadera, entonces esta nueva línea temporal se convierte en la verdadera y todo el mundo en el presente también se desplaza a ella.

## **Permutaciones**

Las ocho posibles permutaciones de estas tres reglas se resumen en la página siguiente.



## Permutaciones del viaje en el tiempo

Partida de	Llegada a	Efectos
Pasado	Pasado	La línea temporal P se crea como una rama de la línea temporal O en tu punto de partida. Te desplazas a la línea temporal P, y si la línea temporal O era la verdadera entonces la línea temporal P la sustituye como verdadera y todo el mundo en el presente se desplaza a la línea temporal P. Viajas a lo largo de la línea temporal P, y luego se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en tu punto de llegada. Te desplazas a la línea temporal L, y si la línea temporal P era la verdadera, entonces la línea temporal L la sustituye como verdadera y todo el mundo en el presente también se mueve a la línea temporal L.
Pasado	Presente	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en el punto de partida. Te mueves a la línea temporal P, y si la línea temporal O era la verdadera, entonces la línea temporal P la sustituye como verdadera y todo el mundo en el presente también se desplaza a la línea temporal P. Viajas a lo largo de la línea temporal P. Cuando llegas al presente, te desplazas a la verdadera línea temporal, sea la que sea. Luego la línea temporal L se crea como una rama de la verdadera línea temporal en tu punto de llegada. La línea temporal L se convierte en la nueva verdadera línea temporal, y todo el mundo en el presente también se desplaza a la línea temporal L.
Pasado	Futuro	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en tu punto de partida. Te mueves hasta la línea temporal P, y si la línea temporal O era la verdadera, entonces la línea temporal P la sustituye como nueva línea temporal verdadera y todo el mundo en el presente también se desplaza a la línea temporal P. Viajas a lo largo de la línea temporal P. cuando llegas, se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en tu punto de llegada. Te mueves a la línea temporal L.
Presente	Pasado	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en el presente. La línea temporal P se convierte en la nueva línea temporal verdadera, y todo el mundo en el presente se mueve a ella (tú incluido). Viajas a lo largo de la línea temporal P hasta tu punto de destino, donde se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en el punto de tu llegada. La línea temporal L se convierte en la nueva verdadera línea temporal, y todo el mundo en el presente se desplaza a ella.
Presente	Futuro	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal L en el presente. La línea temporal P se convierte en la nueva línea temporal verdadera, y todo el mundo en el presente se desplaza a ella (tú incluido). Viajas a lo largo de la línea temporal P hasta tu tiempo de destino, donde se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en el punto de tu llegada y te mueves a ella.
Futuro	Pasado	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en el punto de tu partida y te mueves a ella. Viajas a lo largo de la línea temporal L hasta tu tiempo de destino, donde se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en el punto de tu llegada y te mueves a ella.
Futuro	Presente	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en tu punto de partida y te mueves a ella. Viajas a lo largo de la línea temporal P hasta tu destino. Cuando llegas al presente, te mueves a la verdadera línea temporal, sea la que sea. Entonces se crea la línea temporal L como una rama de la verdadera línea temporal en tu punto de llegada. La línea temporal L se convierte en la nueva verdadera línea temporal, y todo el mundo en el presente también se desplaza a ella.
Futuro	Futuro	Se crea la línea temporal P como una rama de la línea temporal O en tu punto de partida y te mueves a ella. Viajas a lo largo de la línea temporal P hasta tu tiempo de destino, donde se crea la línea temporal L como una rama de la línea temporal P en el punto de tu llegada y te mueves a ella.

### Dividir al grupo

Las permutaciones indicadas dan por sentado que estas viajando en un grupo que no se divide. No obstante, es posible que un grupo de gente viaje junta desde el presente hasta el mismo punto en el futuro o el pasado, y luego tomen caminos distintos, unos viajando por el tiempo y otros quedando atrás.

Cuando los personajes se dividen de esta manera, aquellos que quedan atrás se mueven a la línea temporal P junto con los que siguen viajando, aunque permanecerán en su tiempo actual de la línea temporal P mientras aquellos que viajan van a un tiempo diferente.

Esto no es ningún problema siempre que todos los personajes tengan medios para volver al presente, ya que todos se moverán a la verdadera línea temporal cuando eso ocurra. Pero si alguno queda atrapado sin poder regresar al presente será imposible que sus compañeros lo “rescaten” ya que cualquier intento de regresar a su tiempo dará como resultado la creación de una nueva línea temporal y el personaje rescatado será un alt del personaje atrapado en esa nueva línea temporal en vez del propio personaje.

### ESCENARIOS DE EJEMPLO

La mayor parte del resto de este capítulo está formada por ejemplos sobre el funcionamiento de los viajes en el tiempo, mostrando cómo funcionan las reglas en varias situaciones, cada vez más complejas. En cada una, empezamos con una situación, mostramos lo que ocurre desde el punto de vista de los personajes implicados, y luego los detalles de por qué ocurre eso de acuerdo con las reglas de la cronomanía.

#### “Matemos al emperador”

Alice viaja hacia atrás en el tiempo para matar al emperador Artaxes y luego vuelve al presente. ¿Qué ocurre?

#### Resumen

Alice desaparece del presente. Poco después, la historia cambia a una en la que el emperador Artaxes murió a manos de una misteriosa extranjera (cuya descripción curiosamente encaja con la de Alice). Cuando Alice regresa al presente al día siguiente descubre los cambios en la historia que ha causado.

#### Explicación detallada

Antes de que Alice salga, la verdadera historia sigue la

línea temporal O, que es aquella en la que el emperador Artaxes vivía hasta una edad avanzada. Técnicamente, cuando Alice abandona el presente, la línea temporal O es sustituida por la línea temporal P1 como una rama de la línea temporal O en el presente, pero como la única diferencia entre ellas es que en la línea temporal P1 Alice desaparece del presente y en la línea temporal O no lo hace, podemos ignorarlo en términos de juego.

Alice viaja hacia el pasado de la línea temporal P1 (que es la misma que el pasado de la línea temporal O) y llega al tiempo de Artaxes. Su llegada causa la creación de la línea temporal L1, en la que aparece y mata a Artaxes, como una rama de la línea temporal P1 en el punto de su llegada; y esta se convierte en la nueva historia verdadera. Por lo tanto, en el presente, todo el mundo cambió de la línea temporal P1 a la línea temporal L1, y esto se interpreta como que la historia ha cambiado. Ten en cuenta que solo los otros viajeros en el tiempo que están anclados notarán el cambio. Los corrientes se moverán a la nueva línea temporal y recordarán que Artaxes fue asesinado de esta manera. No tendrán recuerdos de la nueva línea temporal.

La línea temporal L contiene el asesinato de Artaxes por parte de Alice, pero no contiene su regreso al presente. Cuando vuelve al presente, la línea temporal L1 (en la que no ha partido) es sustituida por la línea temporal P2 (en la que sí lo ha hecho) y esta se convierte en la nueva verdadera línea temporal. Cuando llega al presente, la línea temporal P2 (en la que no ha llegado) es sustituida por la línea temporal L2 (en la que sí lo ha hecho). En cada uno de estos casos, como la nueva línea temporal se crea de la verdadera línea temporal y su punto de divergencia está en el presente o en el pasado, la nueva línea temporal se convierte en la verdadera línea temporal y todo el mundo se mueve a ella. En la práctica, como las diferencias entre estas líneas temporales son tan pequeñas probablemente pueden ignorarse en términos de juego.

Si queremos ser muy precisos, desde el punto de vista del presente, la historia O es sustituida por la historia P1 cuando Alice parte, y luego por la historia L1 cuando llega. Luego se sustituye por la historia P2 cuando parte del pasado en el viaje de regreso, y luego por la historia L2 cuando llega otra vez al presente. No obstante, para simplificar, podemos ignorar las historias P1, P2 y L2 excepto si hay otros viajeros actuando al mismo tiempo que Alice. Para un viaje sencillo como este, es más fácil decir que la historia original, que no incluía el asesinato de Artaxes, es sustituida por la que si lo incluye.

## “La paradoja de la abuela”

Alice decide viajar hacia atrás en el tiempo y matar a su propia abuela antes de que quede embarazada, luego regresa al presente. ¿Qué ocurre?

### Resumen

Poco después de que Alice se vaya, la historia cambia de manera que su abuela fue asesinada antes de que tuviera hijos. En esta historia Alice nunca nació. Al día siguiente Alice regresa al presente y descubre que no hay registro de su nacimiento y nada de lo que recuerda de su niñez y juventud ocurrió realmente. Nadie recuerda su existencia excepto el resto de viajeros en el tiempo.

### Explicación detallada

Antes de que Alice parta, la verdadera historia sigue la línea temporal O. Cuando se va, se crea la línea temporal P1 y se convierte en la nueva verdadera historia, pero el cambio es insignificante y se puede ignorar en términos de juego. Cuando llega al pasado, se crea la línea temporal L1 a partir de la P1, y esta se convierte en la verdadera historia. La línea temporal L1 es aquella en la que su abuela es asesinada antes de tener hijos, y por lo tanto es significativamente diferente de la línea temporal O. La mayor diferencia es que en la línea temporal L1 Alice nunca nació. Pero eso no significa que Alice deje de existir.

El viaje de regreso de Alice crea las líneas temporales P2 y L2 como en el primer escenario, y ambas se convierten en la nueva verdadera historia al crearse, pero como solo contienen cambios insignificantes pueden ignorarse.

Cuando Alice llega al presente, ahora está en una línea temporal en la que nunca nació, y por lo tanto no existen registros de ella. La gente que la conocía previamente en la línea temporal O nunca la ha encontrado en esta nueva línea temporal, así que los corrientes no consiguen reconocerla ni siquiera si antes eran sus amigos o enemigos. Solo el resto de gente anclada como los otros viajeros en el tiempo recordará que la conocían en una línea temporal anterior.

## “Matar al viajero cuando era un bebé”

Alice se ha creado unos cuantos enemigos y su amigo viajero en el tiempo Bob decide viajar al pasado y matarla cuando era un bebé, antes de que aprendiera cronomanía. ¿Qué ocurre?

### Resumen

Poco después de que Bob parta hacia el pasado, la historia cambia. Alice sigue existiendo físicamente pero la gente ya no la reconoce ni se acuerda de ella. Cuando piensa en sus propios recuerdos descubre que murió

siendo un bebé. Cuando Bob regresa al presente, descubre que Alice sigue allí a pesar de haber “muerto siendo un bebé”, y que no está muy contenta con él.

### Explicación detallada

Como es habitual, la línea temporal original es O y cambia a P1 cuando Bob parte y a L1 cuando llega, ambas convirtiéndose en la nueva verdadera historia.

La línea temporal L1 incluye a Alice siendo asesinada de bebé. No obstante, en realidad no es la verdadera Alice. En vez de eso, es la alt de Alice que muere a manos de Bob.

Si Alice fuera una corriente, que su alt fuera asesinada en la línea temporal L1 significaría que cuando el resto de gente saltara a la línea temporal L1 y esta se convirtiera en la verdadera historia, ella desaparecería. No obstante, ella no es una corriente, es una anclada. Debido a esto, se desplaza igualmente a la línea temporal L1, a pesar del hecho de que no pertenece a esta línea temporal.

Como es habitual, el viaje de regreso de Bob crea dos nuevas líneas temporales, P2 y L2, pero no tienen consecuencias y pueden ignorarse.

## “Hacer trampas en la lotería”

Alice decide que quiere ser rica y viaja hacia adelante en el tiempo para ver el siguiente número de la Gran lotería que se celebra en su reino. Viajando hacia adelante, trepa a un árbol y desde ese punto aventajado ve que Bob gana la lotería con el billete número 169. Anota el número antes de volver al presente, en cuyo punto compra el billete antes de que Bob tenga la posibilidad de hacerlo. ¿Qué ocurre?

### Resumen

Unos días más tarde, cuando se sortea la lotería en el festival, el billete número 169 gana y Alice reclama el premio. Mirando a su alrededor, no se ve a sí misma en el árbol observando el sorteo.

### Explicación detallada

Como siempre, la línea temporal original es O. En esta línea temporal, Alice no viaja por el tiempo y una semana más tarde Bob gana la lotería. Cuando Alice parte hacia el futuro, esto crea la línea temporal P1, en la que desaparece, y sustituye a la línea temporal O como verdadera línea temporal.

Cuando llega al futuro, la línea temporal L1 (en la que Alice aparece, trepa al árbol y Bob gana) se crea como una rama de la línea temporal P1. No obstante, como esta rama está en el futuro y no en el presente o el

pasado, la línea temporal L1 no se convierte en la verdadera línea temporal.

La partida de Alice hacia el presente hace que la línea temporal P2 se cree como una rama de la línea temporal L1, pero como la línea temporal L no es la verdadera, P2 tampoco se convierte en ella.

Cuando Alice llega al presente, lo primero que ocurre es que salta de la línea temporal P2 de vuelta a la línea temporal P1, puesto que la línea temporal P1 es la verdadera línea temporal. Entonces la línea temporal L2 se crea como rama de la línea temporal P1 en el presente, convirtiéndose en la nueva línea temporal verdadera.

Alice sigue avanzado en la línea temporal L2 normalmente, en la que gana la lotería. Como Alice solo estaba en el árbol en la línea temporal L1, no en la P1, no está en el árbol en el futuro de la línea temporal L2.

### “Cruce de flujos”

Alice viaja hacia atrás en el tiempo para matar a Artaxes III y cambiar la historia. Pero su amigo viajero en el tiempo Bob espera con un libro de historia observando el cambio. Cuando ve que asesinar al emperador Artaxes III no cambia la historia del modo que le gustaría (Artaxes III es sucedido por Artaxes IV, que es igual de malo), Bob decide profundizar más en el pasado y evitar que se forme el imperio en primer lugar, manipulando a Artaxes I para que nunca llegue a unificar los diferentes reinos. Debido a que esto lleva algún tiempo, Alice regresa al presente antes de que Bob lo haga. ¿Qué ocurre?

### Resumen

Poco después de que Alice parta al pasado, Bob se da cuenta de que la historia ha cambiado. Aunque Artaxes III fue asesinado, Artaxes IV tomó el control y el imperio permaneció fuerte. Luego Bob también parte, y poco después de su partida la historia cambia por segunda vez. Ahora el imperio no se llegó a formar nunca. Alice regresa al presente esperando encontrar que el imperio se derrumbó tras el asesinato de Artaxes III, pero en vez de eso descubre que ni él ni el imperio existieron nunca. Dos semanas más tarde, Bob regresa y puede explicarle a Alice lo que ocurrió.

### Explicación detallada

Como siempre, la línea temporal original es O y cuando Alice parte es sustituida por la línea temporal P1, que se convierte en la nueva línea temporal verdadera. Cuando llega al pasado, la línea temporal P1 es sustituida por la línea temporal L1, en la que asesina a Artaxes III. Como

la línea temporal P1 era la verdadera, ahora la línea temporal L1 ocupa su lugar.

Mientras tanto, en el presente, Bob ha saltado de la línea temporal O a la P1 y luego a la L1. Examina el libro de historia y ve que la línea temporal L1 no le gusta, así que viaja hacia atrás en el tiempo hasta la fundación del imperio.

Cuando Bob se marcha, la línea temporal L1 es sustituida por la línea temporal P2 como línea temporal verdadera. La línea temporal P2 es la misma que la L1 en que incluye a Alice llegando al pasado y matando a Artaxes II, pero esa no es la Alice real. Como Alice no está en el presente, no salta a la nueva línea temporal. En vez de eso, la Alice que aparece y asesina a Artaxes en la línea temporal P2 es una alt de Alice que simplemente aparece en vez de llegar de algún sitio. La Alice real permanece en la línea temporal L1.

Bob viaja hacia el pasado a lo largo de la línea P2 y llega a su destino. Esto hace que la línea temporal L2 (en la que Bob manipula a Artaxes I para que no cree el imperio) se cree como una rama de la línea temporal P2 en ese punto. Como la línea temporal P2 era la verdadera, la L2 se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

Como el imperio nunca se formó en la línea temporal L2, no contiene ninguna copia de Artaxes III y en consecuencia tampoco la aparición de la Alice que le mata. Tampoco contiene a la Alice real, ella todavía está en la línea temporal L1.

Alice desconoce las acciones de Bob, ya que sigue estando en la línea temporal L1. Parte para regresar al presente, haciendo que se cree la línea temporal P3 como una rama de la línea temporal L1. Aunque esta rama está en el pasado, debido a que la línea temporal L1 ya no es la verdadera línea temporal, la P3 tampoco se convierte en la verdadera.

Cuando Alice llega al presente, salta inmediatamente a la línea temporal L2, la actual línea temporal verdadera, y la línea temporal L3 se crea como rama en este punto, convirtiéndose en la verdadera línea temporal. Como la línea temporal L3 está basada en la línea temporal L2, no contiene a Artaxes III ni la aparición de Alice en el pasado. En vez de eso contiene la historia en la que el imperio nunca se formó debido a la aparición de Bob en el pasado anterior. De nuevo, no es el Bob real sino un alt, ya que el Bob real todavía está en la línea L2. No salta a la línea temporal L3 cuando se convierte en la nueva línea temporal verdadera porque no está en el presente.

Alice está algo confundida por la naturaleza de la línea temporal L3, pero sospecha que tiene algo que ver con Bob y espera a que regrese.

Tras un par de semanas en el pasado, Bob ya ha terminado su trabajo y parte en un viaje de regreso. Cuando regresa hacia el presente causa que la línea temporal P4 se forme como una rama de la línea temporal en la que se encuentra, la L2, pero como la L2 ya no es la verdadera línea temporal (ahora lo es la L3) la línea temporal P4 no se convierte en la nueva línea temporal verdadera. Cuando llega al presente (que ha avanzado un par de semanas) salta inmediatamente de la línea temporal P4 a la L3, antes de que la línea temporal L4 se forme y todo el mundo salte a ella. Todo el mundo termina en la línea temporal L4 en la que Bob fue hacia atrás y manipuló a Artaxes para que no creara el imperio, y en la que Alice desapareció y luego regresó un día después.

### “Recogiendo a mi yo pasado”

Alice decide que sería divertido ir hacia atrás en el tiempo, encontrar a su yo del pasado y llevarla de vuelta al presente. ¿Qué ocurre?

#### Resumen

Poco después de que Alice parta hacia el pasado, la historia cambia para indicar que desapareció misteriosamente cuando era más joven. Poco después, Alice regresa con alguien muy parecido a ella, pero un poco más joven. Las dos no tienen ninguna conexión mental especial ni mágica, pero son prácticamente gemelas idénticas.

#### Explicación detallada

Alice empieza en la línea temporal O, y crea la línea temporal P1 cuando va hacia el pasado y la línea temporal L1 cuando llega. Como es habitual, ambas se convierten en la nueva línea temporal verdadera porque O lo era. Cuando Alice encuentra a su yo más joven en la línea temporal L1, no es su yo real sino su alt.

Cuando Alice parte hacia el presente con su alt, esto crea la línea temporal P2 (en la que Alice desapareció misteriosamente en el pasado) que se convierte en la nueva línea temporal verdadera, y cuando llega al presente esto crea la línea temporal L2 (en la que desapareció en el pasado y reapareció en el presente con una “gemela”) que también se convierte en la nueva verdadera línea temporal.

A pesar de que la alt de Alice no es una verdadera cronomante porque es una alt, puede viajar al presente con la Alice real porque ella sí lo es.

### “Buscando a mi yo futuro 1”

Alice decide ir hacia adelante en el futuro un solo día y encontrar a su yo futuro para traerlo de vuelta al presente. ¿Qué ocurre?

#### Resumen

Alice regresa pronto, decepcionada porque fue incapaz de encontrar a su yo futuro.

#### Explicación detallada

Alice empieza en la línea temporal O, y cuando parte esto crea la línea temporal P1 que se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

Aunque normalmente pasamos de puntillas sobre la línea temporal P1, esta vez es importante. La línea temporal P1 está basada en la línea temporal O con la diferencia que en la O Alice seguía existiendo pero en la P1 se desvaneció al marcharse de viaje en el tiempo.

Cuando llega al futuro, esto crea la línea temporal L1 que no se convierte en la nueva línea temporal verdadera aunque P1 sí lo era, ya que el punto en el que se crea la rama está en el futuro. Como la línea temporal L1 se basa en la línea temporal P1 en la que Alice desapareció, no existe ninguna alt de Alice en la línea temporal L1 para que pueda encontrarla.

Alice se marcha a casa, creando la línea temporal P2, pero como esta rama se crea a partir de la línea temporal L1 en el futuro, tampoco se convierte en la verdadera línea temporal. Cuando llega de vuelta al presente, es lanzada inmediatamente a la verdadera línea temporal, que en este momento es la P1. Esto crea la línea temporal L2, que se convierte en la nueva línea temporal.

### “Buscando a mi yo futuro 2”

Intentando tener éxito en dónde el escenario anterior falló, Alice viaja hacia adelante en el tiempo y se pasa una hora sentada en un parque antes de volver al presente. Luego espera durante un día y visita el mismo parque con la esperanza de encontrarse a sí misma. ¿Qué ocurre?

#### Resumen

Alice desaparece, y luego vuelve a aparecer una hora más tarde. Al día siguiente va al parque pero se decepciona al descubrir que su yo del pasado nunca llega.

#### Explicación detallada

Alice empieza en la línea temporal O, y luego parte hacia el futuro creando la línea temporal P1, que se convierte en la nueva línea temporal verdadera. La línea temporal

P1 es similar a la O excepto en que contiene la desaparición de Alice.

Cuando Alice llega al futuro, crea la línea temporal L1 en la que desaparece y vuelve a reaparecer y se sienta en el parque. Debido a que esto es una rama de la línea temporal P1 en el futuro, no se convierte en la verdadera línea temporal.

Cuando Alice se marcha del futuro, se crea la línea temporal P2 de la L1, y de nuevo no se convierte en la línea temporal verdadera. Al llegar al presente, Alice es enviada inmediatamente de vuelta a la línea temporal P1, ya que es la verdadera, y luego la línea temporal L2 se crea y se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

Alice va al parque en la línea temporal L2, pero no consigue encontrarse a sí misma porque la línea temporal en la que estaba en el parque son la L1 y la P2, y la A2 es una rama de la P1 y no de ninguna de las otras dos.

### “Con la ayuda de mis amigos”

Alice está sentada en una posada con Bob e intenta buscar un rodeo a la restricción que ha encontrado. Le pide a Bob que viaje hacia adelante un día en el futuro y recoja a su yo futuro del parque, llevándola de vuelta a la posada, prometiéndole que ella esperará en la posada a su llegada. ¿Qué ocurre?

### Resumen

Bob desaparece y regresa poco después con alguien muy parecido a Alice. Las dos no tienen ninguna conexión mental ni mágica, pero a la práctica son gemelas idénticas. Alice, Bob y la otra Alice se van de la posada sin preocuparse a esperar a la recogida, ya que ahora conocen lo suficiente sobre cronomanía para saber que, incluso si lo hacen, Bob no aparecerá.

### Explicación detallada

Bob empieza en la línea temporal O y cuando parte se crea la línea temporal P1, en la que desaparece y Alice espera en la posada. La línea temporal P1 se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

Cuando Bob vuelve a aparecer, esto crea la línea temporal L1 en la que Alice sigue estando en la posada y Bob ha desaparecido y reaparecido. Debido a que esta es una rama de la línea temporal P1 en el futuro, no se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

Bob encuentra a la alt de Alice (la real sigue estando en el presente) y se va de vuelta al presente. Esto crea la línea temporal P2, que no se convierte en la nueva línea temporal verdadera porque es una rama de la L1 en el

futuro.

Bob llega al presente, con la alt de Alice, e inmediatamente son lanzados a la verdadera línea temporal, que es la P1. Su llegada significa que la línea temporal L2 se crea y se convierte en la nueva línea temporal verdadera.

La línea temporal L2 contiene la desaparición de Bob y la posterior reaparición con la alt de Alice, pero como está basada en la P1 y no en la L1 o la P2, no contiene la llegada y la permanencia de Bob en el futuro.

Como la línea temporal L2 no contiene la llegada de Bob en el futuro, no hay razón para que Alice, Bob y la alt de Alice esperen, y los tres se marchan de la posada.

## OBJETOS DE CRONOMANCIA

Los siguientes objetos mágicos opcionales pueden usarse en campañas que incluyen viajes en el tiempo.

### Amuleto de anclaje

*Objeto maravilloso raro (requiere sintonización)*

Mientras llevas este amuleto con forma de reloj de arena, estás anclado contra cualquier cambio en la verdadera línea temporal. Si alguien cambia la historia no te verás afectado por ese cambio. Por ejemplo, si alguien viaja hacia atrás en el tiempo y te mata cuando eras un bebé, no estarás muerto en el presente.

Ahora tu pasado puede ser diferente de lo que dicen los registros y los recuerdos de otra gente, pero tú, personalmente, no cambiarás y seguirás recordando la línea temporal anterior.

Obviamente, este objeto solo sirve para los corrientes. Aquellos personajes que ya han viajado en el tiempo y que ya están anclados, no necesitan este amuleto.

### Brazal de cronomanía

*Objeto maravilloso legendario (requiere sintonización)*

Mientras llevas este brazal (es uno solo y no el conjunto de un par) puedes usar una acción para activarlo y viajar hacia atrás o hacia adelante en el tiempo hasta cualquier punto de la historia o del futuro.

El destino elegido solo puede especificarse con una precisión de un día, y tienes una probabilidad del 50% de llegar en el día correcto. Si esto falla, llegas 1d4 días antes o después del día elegido (a igual probabilidad). La excepción a esta condición se produce si el destino es el presente, en cuyo caso siempre llegas puntualmente.

El viaje tarda un minuto por año de distancia, y apareces en el mismo lugar físico desde el que te marchaste. Si el lugar ya no existe en el momento de tu llegada (por ejemplo, si estás en un semiplano y viajas hacia atrás

antes de que fuera creado o hacia adelante cuando ya está destruido), sufres 10d10 de daño por fuerza y eres lanzado al plano astral.

Un brazal de cronomancia solo puede usarse una vez entre descansos largos.

### Cabina del tiempo

*Objeto maravilloso legendario (requiere sintonización)*

Esta cabina tiene una base cuadrada de cuatro pies de lado y diez pies de altura, y está hecha de metal y cristal. Las puertas de la cabina pueden cerrarse (CD 20 para abrirlas), aunque sus paredes permiten ver perfectamente su contenido incluso con las puertas cerradas bajo llave.

En su interior caben cuatro personas de pie de manera comfortable, o hasta ocho apretadas.

Mientras estás en la cabina y las puertas están cerradas, puedes usar una acción para activarla y que la cabina y todo su contenido viajen hacia atrás o hacia adelante en el tiempo hasta cualquier punto de la historia o del futuro.

El destino elegido solo puede especificarse con una precisión de un día, y tienes una probabilidad del 50% de llegar en el día correcto. Si esto falla, llegarás 1d4 días antes o después del día elegido (a igual probabilidad). La excepción a esta condición se produce si el destino es el presente, en cuyo caso siempre llegarás puntualmente.

El viaje tarda un minuto por año de distancia, y apareces en el mismo lugar físico desde el que te marchaste. Si el lugar ya no existe en el momento de tu llegada (por ejemplo, si estás en un semiplano y viajas hacia atrás antes de que fuera creado o hacia adelante cuando ya está destruido), la cabina es lanzada al plano astral con su contenido intacto, pero no puede volver a usarse durante una semana.

Sin contar los fallos en la llegada, la cabina solo puede usarse una vez entre descansos largos.

### Rubí de vuelta a casa

*Objeto maravilloso muy raro*

Cuando aplastas este rubí, destruyéndolo, regresas instantáneamente al presente desde cualquier período temporal en el que te encuentres, junto con todo lo que transportas. Apareces en tu nuevo hogar o en cualquier otro lugar con el que estés muy familiarizado.

Si tu primera elección de destino ya no existe en el presente, aparecerás en el lugar con el que estés más familiarizado que siga existiendo.

Si ya estás en el presente cuando usas este objeto, te transporta a casa.

### ¿Por qué no existen magos cronomantes?

La decisión de hacer que la cronomancia, a nivel mortal, use objetos mágicos en vez de conjuros normales de ese nivel se toma para ayudar a los directores de juego a controlar la cantidad de viajes en el tiempo que tienen lugar en sus mundos de campaña. Tal como se ha mencionado al inicio de este capítulo, si los jugadores tienen acceso ilimitado a los viajes en el tiempo estos tienen tendencia a convertirse en el centro de la campaña.

Esto no es un problema en sí mismo, y puede ser lo que algunos directores de juego quieren para su campaña. Por lo tanto, aquí se presentan cuatro opciones en orden ascendente de permisividad.

**Solo objetos de una trama:** en la campaña no existe ninguno de los objetos mágicos y los conjuros de nivel inmortal de cronomancia, pero a veces un objeto mágico de una trama puede imitar las funciones de uno.

**Inmortales:** existen los conjuros de nivel inmortal pero no los objetos mágicos. Esto deja el viaje en el tiempo solo en manos de los inmortales, y los personajes jugadores solo serán capaces de viajar en el tiempo llevando a cabo algún tipo de misión especial encargada por un inmortal (o si ellos mismos llegan a la inmortalidad).

**Artefactos:** los objetos mágicos no existen por sí mismos (así que los personajes jugadores no pueden comprarlos, fabricarlos ni encontrarlos). Sin embargo, cuando los inmortales crean artefactos estos objetos pueden usarse como objetos en los que basarse, y los personajes jugadores pueden encontrar tales artefactos.

**General:** existen los objetos mágicos como objetos estándar y los personajes jugadores y no jugadores pueden comprarlos, encontrarlos y fabricarlos.

## CONJUROS DE NIVEL INMORTAL

### Crear portal temporal

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 10 pies

**Componentes:** S, 50 puntos de poder y maná

**Duración:** concentración

Cuando lanzas este conjuro, creas un portal entre tu tiempo y lugar en otro tiempo y lugar concretos del mismo plano. El portal es circular, con un diámetro de 5 a 20 pies.

Los portales a cada lado del vínculo solo tienen un sentido, y cualquier cosa que entra por un lado sale al otro. Ambos portales viajan en el tiempo al ritmo normal de un segundo por segundo, así que mantienen la misma distancia relativa en el tiempo.

Construir los portales crea una rama en la línea temporal, primero en el punto de creación y luego al otro lado, como si hubieras viajado de un lugar a otro, y ocurre lo mismo si dejas de concentrarte, con lo que los portales desaparecen.

Además, si cualquier cosa pasa por los portales en cualquier dirección, la línea temporal crea una rama en el punto de partida y luego casi inmediatamente en el punto de llegada, de manera normal para los viajes en el tiempo.

Si varios viajeros desean viajar juntos sin que la línea temporal cree varias ramas, se deben agarrar de la mano o permanecer en contacto físico mientras usan acciones preparadas para atravesar el portal temporal al unísono.



### Viajar en el tiempo

*Conjuro inmortal mayor*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** lanzador

**Componentes:** V, S, 20 puntos de poder y maná

**Duración:** concentración

Eres apartado de tu línea temporal actual y puedes viajar hacia adelante o hacia atrás a voluntad.

Desapareces de tu tiempo actual (esto hace que aparezca una rama, como es habitual) y luego eres capaz de ver la línea temporal en la que te encuentras. Todo a tu alrededor parece estirarse como cintas o cuerdas, con cada objeto y criatura extendiéndose hacia atrás a su pasado y hacia adelante a su futuro.

Puedes moverte normalmente, incluso con conjuros de movimiento, pero no puedes interactuar con nada ni afectar a nada. El tiempo sigue pasando mientras estás en la corriente del tiempo, y aunque no te mueves activamente hacia adelante o hacia atrás en el tiempo, fluyes hacia adelante al ritmo normal (fluyes hacia

adelante un segundo por cada segundo de tiempo real). Concentrándote, eres capaz de moverte activamente hacia adelante o hacia atrás en el tiempo a la velocidad de hasta un año por minuto.

Cuando dejas de concentrarte, reapareces en tu posición actual en la línea temporal por la que te mueves. De nuevo eso hace que la línea temporal forme una rama.

Debido a que cada vez que usas este conjuro hace que el tiempo cree una rama, si otro usa este conjuro no es posible que lances otro para seguirle, ya que tu lanzamiento creará una nueva línea temporal y no estarás viajando hacia adelante o hacia atrás por la misma rama de quien estás siguiendo.

Si varios lanzadores de conjuros usan este conjuro para viajar juntos por la misma línea temporal, deben agarrarse de las manos o tocarse de algún modo y luego usar las acciones preparadas para lanzar el conjuro simultáneamente. De modo similar, si desean llegar a la misma línea temporal juntos deben estar en contacto físicamente y dejar de concentrarse al unísono.



# Apéndice

Algunos conjuros requieren una pequeña descripción adicional cuando se usan con las reglas de este libro sobre el multiverso y los inmortales, tal como se indica a continuación.

**Adivinación:** la restricción de lanzar el conjuro varias veces se comparte entre todos los avatares y formas de un inmortal. ¡Un inmortal no puede engañar a los dioses para que respondan a varias preguntas usando diferentes cuerpos!

**Alarma:** un inmortal en forma espiritual no activará un conjuro de *alarma*.

**Alterar el propio aspecto:** aunque este conjuro puede usarse para cambiar la apariencia de un inmortal en un recipiente inmortal, este mantendrá su aura.

**Alzar a los muertos:** un inmortal no puede ser el objetivo de este conjuro, ni el cuerpo que deja atrás cuando se convierte en inmortal.

**Animar a los muertos:** cuando lo lanza un inmortal, el muerto viviente obedece las órdenes que le da cualquiera de sus avatares.

**Apariencia:** aunque este conjuro puede usarse para cambiar la apariencia de un inmortal en un avatar elevado, este conservará su aura.

**Cambiar de forma:** un inmortal que lanza este conjuro conserva la aptitud de usar la magia elevada y el combate de auras mientras está en la nueva forma. Si se trata de un avatar elevado, también conserva el aura. Un mortal no puede usar este conjuro para convertirse en una criatura elevada.

**Campo antimagia:** aunque este conjuro suprimirá aquellos conjuros lanzados con magia elevada, no tiene efecto en los de nivel inmortal. Las fisuras son naturales, no mágicas, y por lo tanto no son afectadas por este conjuro, tanto si están abiertas como selladas.

**Castigo desterrador:** los inmortales se consideran nativos de su plano natal, no del plano en el que vivían mientras eran mortales.

**Cautiverio:** los inmortales pueden usar magia elevada mientras están en cautiverio.

**Círculo de teletransportación:** este conjuro puede usarse para viajar a un círculo de teletransportación permanente de una dimensión paralela o de pesadilla que esté en el mismo plano que el lanzador.

**Clon:** un inmortal no puede clonarse. Si un mortal que se convierte en inmortal ya tiene un clon, este queda inutilizado y no se activará nunca.

**Cofre oculto:** este conjuro solo funciona si el lanzador está en el plano primario o en un plano elemental, ya que son los únicos planos que limitan con el plano etéreo. En un plano exterior o en el plano astral, el conjuro falla. De modo similar, la réplica solo puede usarse para convocar el cofre mientras el personaje está en el plano primario o en el plano elemental.

**Comunión:** la restricción de lanzar el conjuro varias veces al día es compartida entre todos los avatares y formas de un inmortal. ¡Un inmortal no puede engañar a los dioses para que respondan a varias preguntas usando diferentes cuerpos!

**Conjurar celestial:** los inmortales leales al principio de la entropía consiguen a infernales en vez de a celestiales cuando lanzan este conjuro usando magia elevada.

**Contactar con otro plano:** los lanzadores de este conjuro pueden elegir contactar con un inmortal específico al que conocen (el lanzador debe haber encontrado al inmortal al menos una vez). Si el inmortal objetivo quiere, puede iniciar una conversación completamente telepática mientras dura el conjuro en vez de dar respuestas inconscientes de solo una palabra. Los inmortales no enloquecen nunca por lanzar este conjuro.

**Contingencia:** cuando lo lanza un inmortal, este conjuro termina prematuramente si el avatar que lo lanza deja de existir (si se queda sin maná, por ejemplo).

**Contrahechizo:** los conjuros lanzados usando magia elevada se consideran de un espacio de conjuro diez niveles superior a real en relación a este conjuro. Cuando este conjuro se lanza usando magia elevada, también se considera de un espacio de conjuro diez niveles superior.

**Crear muerto viviente:** cuando lo lanza un inmortal, el muerto viviente obedece las órdenes de cualquiera de sus avatares.

**De la carne a la piedra:** los inmortales pueden usar magia elevada mientras están petrificados.

**Dedo de la muerte:** cuando lo lanza un inmortal, el muerto viviente obedece las órdenes de cualquiera de sus avatares.

**Deseo:** un inmortal siempre será capaz de volver a lanzar este conjuro, pero el resto de efectos debilitadores se le aplican normalmente.

**Desplazamiento:** este conjuro solo funciona si el lanzador está en el plano primario o en un plano elemental, ya que esos son los únicos planos limítrofes con el plano etéreo. En un plano exterior o en el plano astral falla y el lanzamiento se pierde de manera similar a cuando se lanza en el propio plano etéreo.

**Destierro:** los inmortales se consideran nativos de su plano natal, no del plano en el que vivían cuando eran mortales.

**Detectar pensamientos:** un inmortal en forma mortal que sea el objetivo de este conjuro oculta de manera inconsciente el conocimiento de que es un inmortal. Este conocimiento nunca se revela al lanzador del conjuro excepto si el inmortal así lo desea.

**Disipar magia:** los conjuros lanzados usando magia elevada se consideran de un espacio de conjuro diez niveles superior a real en relación a este conjuro. Cuando este conjuro se lanza usando magia elevada, también se considera de un espacio de conjuro diez niveles superior.

**Encontrar familiar:** cada avatar de un inmortal puede tener a su propio familiar. Cuando un avatar desaparece (si queda sin maná, por ejemplo), su familiar también.

**Engañar:** cuando lo lanza un inmortal en un avatar elevado, su aura sigue siendo visible.

**Escudriñar:** *escudriñar* funciona normalmente si el objetivo está en una dimensión paralela o de pesadilla en el mismo plano que el lanzador.

**Hallar corcel:** cada avatar de un inmortal puede tener a su propio corcel. Cuando un avatar desaparece (cuando se queda sin maná, por ejemplo), su corcel también.

**Invertir la gravedad:** este conjuro no tiene efecto en los planos que no tienen gravedad.

**Invisibilidad mejorada:** cuando lo lanza un inmortal en un avatar elevado, su aura sigue siendo visible.

**Invisibilidad:** cuando lo lanza un inmortal en un avatar elevado, su aura sigue siendo visible.

**Parar el tiempo:** el tiempo sigue pasando para otros inmortales que estén a 1.000 pies o menos del lanzador.

**Polimorfar verdadero:** un inmortal que es el objetivo de este conjuro mantiene sus puntuaciones de característica mentales y su aptitud para usar magia elevada y el combate de auras mientras está en la nueva forma. Si el inmortal está en un avatar elevado, también conserva su aura en la nueva forma. Este conjuro no puede usarse para convertir a un mortal en una criatura elevada.

**Polimorfar:** un inmortal que es el objetivo de este conjuro mantiene sus puntuaciones de característica

mentales y su aptitud para usar magia elevada y el combate de auras mientras está en su nueva forma. Si el inmortal está en un avatar elevado, también conserva su aura en su nueva forma. Este conjuro no puede usarse para convertir a un mortal en una criatura elevada.

**Portal:** los inmortales que son objetivo de este conjuro conocen la localización desde la que se lanza, y deben aprobar que se abra en su presencia. Para más detalles de cómo un inmortal puede evitar que un conjuro funcione en su dominio, consulta el conjuro de nivel inmortal *terraformación*.

**Proyección astral:** los inmortales no tienen cuerpo astral que proyectar, por lo que no pueden lanzar ni ser el objetivo de este conjuro.

**Recluir:** cuando se lanza sobre un inmortal o un avatar elevado, el aura del inmortal sigue siendo visible.

**Reencarnar:** un inmortal no puede ser el objetivo de este conjuro, ni el cuerpo que deja atrás cuando se convierte en inmortal.

**Resurrección verdadera:** un inmortal no puede ser el objetivo de este conjuro, ni el cuerpo que deja atrás cuando se convierte en inmortal.

**Resurrección:** un inmortal no puede ser el objetivo de este conjuro, ni el cuerpo que deja atrás cuando se convierte en inmortal.

**Semiplano:** cuando lo lanza un inmortal, puede elegir hacer que el semiplano creado sea más grande de lo normal potenciándolo con poder y maná: 500 pies de diámetro = 40 puntos de poder y maná; 1 milla de diámetro = 80 puntos de poder y maná; 10 millas de diámetro = 200 puntos de poder y maná; 100 millas de diámetro = 400 puntos de poder y maná.

**Simulacro:** un inmortal no puede ser el objetivo de este conjuro. Cuando un inmortal lo lanza, el simulacro obedece las órdenes que le de cualquiera de sus avatares, y el límite de un simulacro se aplica a todos los avatares del inmortal en conjunto.

**Teletransporte:** puede usarse este conjuro para viajar a una dimensión paralela o de pesadilla dentro del mismo plano que el lanzador. No obstante, un lanzador que se teletransporta a un lugar de la misma dimensión nunca aparecerá por accidente en una dimensión de otro tipo.

**Urna mágica:** el alma y el cuerpo de un inmortal son inseparables y, por lo tanto, no puede lanzar ni ser el objetivo de este conjuro.

**Viajar mediante plantas:** este conjuro puede usarse para viajar a una planta que esté en una dimensión paralela o de pesadilla dentro del mismo plano que el lanzador.