

Un personaje puede solicitar cada día con la CD base tantos milagros como su modificador de Carisma (mínimo 1). Cada petición de un milagro tras estos incrementa la CD del chequeo de Orar necesario para lograrlo en +2. Por ejemplo, un personaje con Carisma +3 realiza las tres primeras oraciones sin penalización, la cuarta con un +2 a la CD, la quinta con un +4 a la CD y sucesivamente. La CD revierte a su valor original con el siguiente amanecer, así que un "día" se define como el período entre un amanecer y el siguiente.

Si un personaje estaba orando para un milagro y falla la prueba de Orar, entonces sólo se aplica un +1 a la CD del siguiente milagro para el que ore ese día, en lugar de un incremento de +2. Su deidad aún es consciente de la incomodidad que le ha causado, aunque no

sea tan severa como la incomodidad que le hubiera producido el tener que concederle el milagro.

Al contrario que los magos, orar a los dioses no se ve impedido por el uso de armaduras.

Resistir Conjuros y Milagros

Para resistir un conjuro puede ser necesaria una prueba de salvación con alguna de las Bonificaciones. Para calcular la CD se parte de 10 + la Magnitud del conjuro o milagro + el modificador de Inteligencia (Aptitud mágica o Aptitud sortiliga) o Carisma (Favor Divino) + los rasgos pertinentes.

Listas de Conjuros y Milagros

A continuación puedes encontrar las listas de conjuros y milagros ordenadas por ocupación. En el caso de los milagros, cada cultura tiene una pequeña lista de milagros específicos que sus miembros pueden seleccionar igual que si fuesen de la lista general.

En el **Capítulo 4. Poder y Fe** de **El Reino de Sombra** encontrarás el resto de conjuros y milagros y sus descripciones.

CONJUROS DE MAGO

Magnitud 0: Atontar, Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Invocar utensilio, Leer magia, Llamada, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Resistencia, Sonido fantasma.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Armadura de mago, Caída de pluma, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Confusión menor, Detectar puertas secretas, Disfrazarse, Dormir, Escudo, Hechizar animal, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Impacto verdadero, Invocar monstruo 1, Invocar montura, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Pasar sin dejar rastro, Proyectil mágico, Rayo de fatiga, Salto, Soportar los elementos, Trabar portal, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Alterar el propio aspecto, Apertura, Boca mágica, Calmar emociones, Cerradura arcana, Comandar muertos vivos, Contorno borroso, Esfera flamígera, Flecha ácida, Imagen menor, Invisibilidad, Invocar enjambre, Invocar monstruo 2, Levitar, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscuridad, Partículas rutilantes, Protección contra las flechas, Resistencia a la energía, Silencio, Telaraña, Toque de necrófago, Preparar cual arácnido, Ver lo invisible, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Acelerar, Afiladura, Arma mágica mayor, Bola de fuego, Círculo de protección mayor, Confusión, Desplazamiento, Detener muertos vivos, Disipar magia, Don de lenguas, Esfera de invisibilidad, Glifo custodio, Heroísmo, Ima-

gen mayor, Indetectabilidad, Inmovilizar persona, Invocar monstruo 3, Localizar Objeto, Luz de día, Muro de viento, Protección contra energía, Proyectiles flamígeros, Rayo relampagueante, Respiración acuática, Toque vampírico.

MILAGROS DE CHAMÁN

Magnitud 0: Crear agua, Cuchichear mensaje, Curar heridas menores, Detectar aura mágica, Leer magia, Luz, Resistencia, Orientación divina, Detectar veneno, Llamada, Purificar comida y bebida.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Curar heridas leves, Detectar animales o plantas, Enmarañar, Escudo de la fe, Hablar con animales, Hechizar animales, Invocar aliado natural 1, Luz, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Pasar sin dejar rastro, Quitar el miedo, Salto, Soportar los elementos, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Augurio, Esfera flamígera, Hablar con plantas, Inmovilizar animal, Invocar enjambre, Invocar aliado natural 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Ver lo invisible, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Curar heridas moderadas, Disipar magia, Dominar animal, Glifo custodio, Invocar aliado natural 3, Ralentizar, Rayo relampagueante, Luz abrasadora, Luz de día, Muro de viento, Neutralizar veneno, Plegaria, Lanzar maldición, Respiración acuática, Quitar enfermedad, Quitar maldición.

BÁRBAROS / GIGANTES AZULES

Magnitud 0: Virtud.

Magnitud 1: Causar miedo, Perdición.

Magnitud 2: Auxilio divino, Inmovilizar persona.

Magnitud 3: Heroísmo.

ELFOS GRISES

Magnitud 0: Infligir heridas menores.

Magnitud 1: Hechizar persona, Infligir heridas leves.

Magnitud 2: Campanas fúnebres, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Infligir heridas moderadas.

HOMBRES SALVAJES

Magnitud 0: Atontar.

Magnitud 1: Caída de pluma, Impacto verdadero.

Magnitud 2: Invisibilidad, Telaraña.

Magnitud 3: Veneno.

MILAGROS DE CLÉRIGO

Magnitud 0: Crear agua, Curar heridas menores, Detectar aura mágica, Detectar veneno, Leer magia, Luz, Infligir heridas menores, Resistencia, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Convocar monstruo 1, Curar heridas leves, Detectar muertos vivos, Dormir, Escudo de la fe, Impacto verdadero, Infligir heridas leves, Invocar monstruo 1, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Quitar el miedo, Soportar los elementos.

Magnitud 2: Augurio, Auxilio divino, Convocar monstruo 2, Curar heridas moderadas, Inmovilizar persona, Infligir heridas moderadas, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Partículas rutilantes, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Ver lo invisible, Zona de verdad.

Magnitud 3: Círculo de protección mayor, Convocar monstruo 3, Curar heridas graves, Disipar magia, Glifo custodio, Infligir heridas graves, Lanzar maldición, Localizar objeto, Luz abrasadora, Luz de día, Muro de viento, Plegaria, Protección contra la energía, Quitar enfermedad, Quitar maldición, Respiración acuática, Situación.

ELFOS DE LOS BOSQUES

Magnitud 0: Conocer la dirección.

Magnitud 1: Enmarañar, Hechizar animales.

Magnitud 2: Inmovilizar animales, Pasar sin dejar rastro.

Magnitud 3: Dominar animales.

ELFOS OSCUROS

Magnitud 0: Atontar.

Magnitud 1: Disfrazarse, Dormir.

Magnitud 2: Campanas fúnebres, Oscuridad.

Magnitud 3: Oscuridad profunda.

KORTH

Magnitud 0: Llamada.

Magnitud 1: Hechizar persona. Invocar montura.

Magnitud 2: Calmar emociones, Confusión menor.

Magnitud 3: Heroísmo.

EL MANUAL BÁSICO

El manual básico de **El Reino de la Sombra** se dedica a expandir y aumentar todo lo que se ha presentado aquí. A continuación tienes un sumario de lo que encontrarás en los diferentes capítulos del libro:

Capítulo 1. Guía del Jugador: Introducción. Que es lo que estás leyendo ahora mismo, una forma de empezar a jugar a **El Reino de la Sombra** cuanto antes así como un resumen de la creación de personajes y las reglas del juego.

Capítulo 2. Héroe de Valsorth: Rasgos de los Personajes. Se trata de una descripción detallada de las reglas necesarias para crear tus personajes.

Capítulo 3. Ley de vida: Reglas del juego. Todo lo necesario para resolver los entuertos que puedan encontrar los héroes, desde el combate o el funcionamiento de su equipo hasta el efecto de las enfermedades o el veneno.

Capítulo 4. Poder y Fe: Magia y Religiones. El temible poder de los magos y de los más fieles servidores de los dioses. Las reglas de los conjuros y milagros junto una descripción de las principales religiones de Valsorth

Capítulo 5. Aventuras en Valsorth: El mundo. El capítulo principal del manual. Una descripción de las regiones que componen el continente, con sus reinos, ciudades y parajes más significativos, con decenas de aventuras preparadas, así como personalidades e intrigas para desarrollar nuevas aventuras.

Capítulo 6. El Reino de la Sombra: Campañas: Tres campañas diseñadas para utilizar las aventuras de manera que formen parte de una historia mayor, que llevarán a tus personajes a ser los protagonistas de tramas que pueden cambiar el destino del mundo.

Capítulo 7. Bestiario de Valsorth: Criaturas y Monstruos. Un compendio de las criaturas y los enemigos más frecuentes a los que los jugadores pueden enfrentarse, con sus estadísticas, poderes y capacidades especiales.

