

Guía de consulta rápida de reglas para

Eirendor El Albor de la Quinta Edad

Esta guía es un resumen de reglas no oficial elaborado por Luis Gimeno bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) para Eirendor, El Albor de la Quinta Edad, de María José García y Carlos Julián del Cerro.
Para más material rolero, échale un ojo a www.lospergaminosdelfenix.com



Los Pergaminos
del **FÉNIX**



Creación de personajes

PG de nivel 1

1. Atributos p. 9-10, 13-14*

Tira 4d6, descarta el dado menor y suma los tres restantes. Hazlo 6 veces y reparte los resultados a placer. Calcula los modificadores según la tabla (p. 14).

Inteligencia	<6	<i>tiene dificultad para hablar</i>
	6-7	<i>ni lee ni escribe</i>
	8-9	<i>no escribe pero lee con dificultad</i>
	10≤	<i>lo realiza todo de manera fluida</i>

2. Clase p. 53

Indica competencias en armas y armaduras, restricciones, equipo inicial y talentos. La categoría de clase define la competencia de salvación, PG iniciales y los PG que aumentan al subir de nivel (p. 53).

3. Salvaciones p. 15

Fortaleza (*el más alto entre FUE y CON*)

Reflejos (*el más alto entre DES y INT*)

Voluntad (*el más alto entre SAB y CAR*)

No pueden ser negativas: mínimo 0.

4. Trasfondo p. 99-111

Elige la raza que te da movimiento, idiomas y talentos raciales (p. 99), personalidad (p. 104), origen (p. 106), relaciones (p. 108 y en el Libro 2 en la p. 204), profesión y nivel económico (p. 108-109). La profesión define el atributo en el que se es competente. El Libro 2 (p. 204-206) da libertad para elegir competencia de atributo y tiene tablas más completas para las relaciones, profesión y nivel económico.

5. Equipo p. 113-127

Compra armaduras y escudos (p. 114-115), armas (p. 116-119), pertrechos (p. 119-124) y/o monturas y vehículos (p. 124-125).

6. Otros rasgos p. 17

Bono de Competencia: *Siempre es +2 a nivel 1.*

Ataques: *Calcula tu modificador al impacto, el daño y las claves de tus armas. Cuerpo a cuerpo suma FUE (DES si es [Sutil]). A distancia suma DES (FUE si es [Arrojadiza X]).*

Puntos de Esfuerzo: *1+CON a nivel 1 (no puede ser menor de 1).*

Clase de Armadura: *10+DES + escudo o CA de la armadura + escudo.*

Iniciativa: *DES.*

7. Subir de nivel p. 18 (tabla de avance de personajes según experiencia)

PG máximos: *Según categoría de clase (ver tabla p. 53).*

Talentos: *Según clase.*

Nivel par: *Sube un punto de esfuerzo.*

Nivel impar: *Sube tu bono de competencia.*

2ª Competencia en atributos: *a elección en nivel 5.*

Humano: *Sube 1 punto a la puntuación de un atributo de tu elección cada nivel par.*

PJ de nivel 0

Sigue los pasos de la página anterior (*Reglas & Magia*) pero con estas modificaciones (*La Bruja de El Cuello y su Retorcida Repostería*, p. 6-7).

1. Atributos

Tira 3d6 sumando el resultado total que se asigna por orden (*Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma*).

2. Clase

A nivel 0 no se tiene clase ni competencias. Los PG iniciales son 5+CON.

3. Salvaciones

Fortaleza (el más alto entre FUE y CON)

Reflejos (el más alto entre DES y INT)

Voluntad (el más alto entre SAB y CAR)

Sin competencia. No pueden ser negativas: mínimo 0.

4. Trasfondos

Se generan con las mismas tablas que los PJ de nivel 1, eligiendo raza (te da el rasgo de movimiento), idiomas y talentos raciales (p. 99), personalidad (p. 104), origen (p. 106) y relaciones (p. 108 y en el Libro 2 en la p. 204). No se utiliza profesión ni nivel económico (en el E1 todos son granjeros).

5. Equipo

Tira una vez en la Tabla de Armas y dos en la Tabla de Equipo Adicional (E1, p. 6-7).

6. Otros rasgos

No tienen bono de competencia y tienen tantos Puntos de Esfuerzo como su CON (mínimo 0).

7. Subir de nivel

Al terminar su primera aventura, todos los PJ de nivel 0 suben automáticamente a nivel 1. Aumenta un punto en todas las puntuaciones de atributo y escoge una de las clases permitidas para personajes de su raza.

*Salvo que se indique lo contrario, todas las indicaciones de página que aparecen en esta guía hacen referencia al manual básico de Eirendor (Libro 1. *Reglas & Magia*).

Mecánicas básicas p. 8-12

Tirada de Atributo p. 9

1d20 + mod. (+ competencia) vs CD ó Tirada de Atributo $\left\{ \begin{array}{l} 1 - \text{fallo automático} \\ 20 - \text{éxito automático} \end{array} \right.$

Tirada de Ataque p. 142

1d20 + mod. impacto (+ competencia) vs CA $\left\{ \begin{array}{l} 1 - \text{fallo automático} \\ 20 - \text{golpe crítico (duplica el núm. de dados de daño)} \end{array} \right.$

$\text{mod imp.} \left\{ \begin{array}{l} \text{CaC} - \text{FUE (FUE o DES si es [Sutil])} \\ \text{Dist} - \text{DES (el mismo que CaC si es [Arrojadiza X])} \end{array} \right.$

Tirada de daño p. 145

daño por arma = daño del arma + mod. impacto $\left\{ \begin{array}{l} \text{CaC} - \text{FUE (FUE o DES si es [Sutil])} \\ \text{Dist} - \text{DES (el mismo que CaC si es [Arrojadiza X])} \end{array} \right.$

daño por conjuro = daño del conjuro

Con un golpe crítico tira el doble de dados de daño del arma o conjuro.

Tirada de Salvación p. 11

1d20 + $\left\{ \begin{array}{l} \text{Fortaleza (mayor de entre FUE y CON)} \\ \text{Reflejos (mayor de entre DES y INT)} \\ \text{Voluntad (mayor de entre SAB y CAR)} \end{array} \right.$

Tirar con Ventaja o Desventaja p. 12

2d20 $\left\{ \begin{array}{l} \text{Ventaja - el resultado mayor} \\ \text{Desventaja - el resultado menor} \end{array} \right.$ Las ventajas y desventajas se aplican usando trasfondos o mediante el uso de PE. Se anulan entre sí pero no se acumulan.

Puntos de Esfuerzo (PE) p. 12

Se gastan antes de realizar la tirada para:

- Tener ventaja en cualquier tirada que realices (de Atributo, Ataque y Salvación).
- Activar talentos especiales.
- Imponer a una criatura desventaja en tiradas de ataque contra ti y salvaciones contra un efecto que realices.

Cordura L2, p. 207-208

Puntuación de Cordura = 2d6+8 puntos; COR = tabla p. 14
+ tres casillas de brote

Tirada de Cordura L2, p. 207

Tirada COR (1d20+COR sin gastar PE) CD 10

Cada vez que falles se obtiene un -1 a la cordura (y ajustar COR) y un -1 adicional por cada casilla de brote marcada. Los brotes surgen si sale un 1 natural en la tirada y la aplicación de su efecto es inmediata (*efecto según tabla de L2, p. 208*).

El PJ enloquece para siempre si: marca su tercera casilla de brote y no supera una salvación de Voluntad CD 10; si debe marcar un nuevo brote pero no le quedan casillas libres; o cuando su puntuación de cordura llega a 0. Por cada año pasado sin estar bajo la exposición de la Infirmidad o al usar los conjuros de Reestablecimiento Mayor o Deseo, se reestablece en 1d4 ptos sin superar el máximo inicial y pierde un brote.

Exploración p. 137-137

Alimentación p. 132

Necesitas 500g comida/día (aguantas 3+CON días con un mínimo de 1 día sin comer). Si superas el límite ganas 1 nivel de agotamiento al fin del día.

Necesitas 3 litros agua/día (6 litros en clima caluroso). Debes beber todos los días. Si solo bebes la mitad, tirada de salvación Fortaleza CD15. Si no llegas ni a la mitad de agua ganas 1 nivel de agotamiento automático. Si ya tenías 1 nivel de agotamiento por sed, el siguiente es doble.

Carga p. 132

Aguantas Fuerza x 3kg. Si llevas más peso estás [*Sobrecargado*]. No soportas más de Fuerza x 6kg.

Descanso p. 132-133

Tras 8 horas de descanso seguidas (dormir, hablar, leer, comer, guardia de menos de 2h...) recuperas todos los PE y PP y tantos PG como tu nivel x 4. Solo se permite un descanso cada 24h.

Peligros p. 133-135

- **Agotamiento:** *Va por niveles según tabla. A cada nivel se adquiere un efecto distinto y acumulado (p. 133).*
- **Asfixia:** *Aguantas la respiración 1+CON minutos (con un mínimo de 30 seg). Luego, sobrevives CON turnos (min 1) y al siguiente turno quedas moribundo (PG 0). No puedes estabilizarte ni recuperar PG hasta que puedas respirar.*
- **Caídas:** *1d6 de daño cada 4m hasta 20d6 (80m) y obtienes la clave [Derribado].*
- **Trampas:** *Tienen un activador, efecto, nivel de peligrosidad y forma de desactivarse.*
- *Para detectarlas, tirada de SAB vs CD o compara el atributo con la detección pasiva según la tabla de la p. 192. El efecto y nivel de la trampa, así como la CD de salvación se define según las tablas del L2 p. 193. Se pueden desactivar con DES, FUE o INT.*
- **Venenos:** *Por contacto (en objetos, partes descubiertas), ingerido (comida o bebida), inhalado (gas o polvo), lesión (necesita herida). Debe superarse una salvación de Fortaleza para evitar y resistir o aceptar las claves que produce el veneno (L2 p. 209-212).*

Viajes p. 135-136

Tabla de ritmos y efectos según el tiempo de viaje en la p. 135.

Viajar todo el día son 8h máximo, pudiendo forzar la marcha a costa de agotarse. Cada hora extra hay que hacer una tirada de salvación de Fortaleza CD 10+horas adicionales. Si no se supera, se gana un nivel de agotamiento.

En [*Terreno difícil*] cubres la mitad del movimiento.

- **Monturas y vehículos:** *Cabalgas un caballo al galope hasta 4h, cubriendo el doble de distancia del ritmo rápido o hasta 8h de viaje a ritmo normal. Tras un viaje a galope el caballo debe descansar 24h.*
- *Con carro, carreta o vehículo similar, el ritmo será normal y con uno acuático, a su velocidad (p. 125). Un animal puede tirar de su capacidad de carga x5.*

- Otros tipos de movimiento: *Gatear, nadar o trepar consume 2m de movimiento por cada 1 que realices. Puedes hacer un salto de altura si has tomado carrerilla de al menos 4m, llegando hasta un total de 30cm \times 3+FUE. Sin carrerilla solo llegas a la mitad de altura. Puedes hacer un salto de longitud cubriendo 4+FUE m. Si es para salvar un obstáculo y este no es mayor a 1/4 de tu capacidad de salto, debes superar FUE CD 10. Si fallas, te golpeas contra él. El salto de longitud en [Terreno difícil] necesita una tirada de DES CD 10 o quedas [Derribado]. p.136*

Visibilidad y luz p. 137

Tres grados de luminosidad ambiental:

- Luz resplandeciente: *luz natural.*
- Luz tenue: *al ocaso, albor, noches luminosas... tiene la clave [Visibilidad Reducida] y da desventaja en tiradas de SAB relacionadas con la visión.*
- Oscuridad: *de noche, en confines de mazmorras, cavernas o en sitios con oscuridad sobrenatural. La clave [Sin visibilidad] provoca fallo automático en tiradas relacionadas con la visión, además de atacar con desventaja y recibir los ataques con ventaja.*

Las criaturas con visión ciega pueden percibir en un alcance concreto sin depender de la vista. Algunas criaturas subterráneas tienen visión en la oscuridad dentro de un alcance concreto como si hubiera luz tenue y ver en la luz tenue como si estuviera bajo luz resplandeciente, pero sin distinguir colores.

Aquellos que poseen visión verdadera pueden ver objetos y criaturas con la clave [Invisible], ver en el Reflejo, detectar ilusiones visuales y percibir la forma original de una criatura transformada mágicamente, además de ver en la oscuridad normal y mágica.

Moral p. 149

La actitud de una criatura puede ser amistosa, neutral u hostil. Tal vez sea necesario una prueba de CAR CD 10 + voluntad de la criatura. Si es amistosa, con ventaja; si es hostil, con desventaja.

Cuando gran parte de los aliados han sido eliminados o el combate es peligroso, una criatura con inteligencia superior a 3 puede huir o rendirse. Deberá superar una salvación de Voluntad CD 10 antes de su turno. Si no, reacciona según la Tabla de Moral.

TABLA DE MORAL

Resultado	Reacción
2 o menos	<i>Tira armas y se rinde, cediendo a las exigencias del enemigo para sobrevivir.</i>
de 3 a 5	<i>Obtiene la clave [Asustado] durante el resto de combate y emplea sus acciones para huir.</i>
de 6 a 8	<i>Obtiene la clave [Asustado] durante el resto de combate.</i>
9	<i>Se enfurece y se entrega a una muerte segura. Siempre ataca a la criatura más cercana, intentando hacer la mayor cantidad de bajas posibles.</i>
10 o más	<i>Sigue luchando de forma normal</i>

Combate p. 138-148

Sorpresa p. 138

Queda sorprendido quien no supere una prueba de SAB vs. la tirada de DES más baja de todas las criaturas del bando que embosca.

Iniciativa p. 139

1d20 + rasgo de Iniciativa (*se juega de mayor a menor*)

Asalto p. 139

Durante tu turno puedes **mover**, realizar una **acción en combate** y disponer de las **acciones especiales**:

- Acciones en combate

Atacar (*las distintas posibilidades se explican en la página siguiente*)

Elegir objetivo (*al alcance de tu arma o conjuro*)

Determinar modificadores (*cobertura del objetivo, mod. al impacto, y ventaja o desventaja*)

Cobertura media: +2 a la CA y a REF.

Cobertura de tres cuartos: +5 a la CA y a REF

Cobertura total: no puedes ser objetivo de ataques directos

Haz la tirada y resuelve. Calcula el daño, el tipo de daño (p. 145) y las resistencias a ese tipo de daño.

Invulnerabilidad: daño = 0

Resistencia: daño 1/2

Vulnerabilidad: daño $\times 2$

Ayudar: *Otorgas ventaja en pruebas de atributo o ataque.*

Correr: *Te mueves otra vez tras tu acción de movimiento.*

Esconderte: *Rebas superar DES vs SAB enemigo. Atacas con ventaja pero dejas de estar escondido.*

Esquivar: *Te atacan con desventaja. Tienes ventaja en REF.*

Lanzar conjuro: *Ver reglas de magia.*

Preparar: *Esperas para actuar durante tu reacción en este mismo asalto declarando antes una situación desencadenante.*

Separarse: *Tu movimiento no genera ataque de oportunidad.*

- Movimiento

Puedes mover una distancia menor o igual a tu rasgo de movimiento.

Moverse en *[Terreno difícil]* gasta el doble de tu movimiento.

Moverse a través de un lugar más pequeño de lo necesario para tu tamaño se considera *[Terreno difícil]*.

Puedes moverte “a través” de una criatura. Se considera *[Terreno difícil]* y nunca puedes terminar el movimiento ocupando el mismo espacio que la criatura. Si es una criatura enemiga, puedes si tiene dos tamaños más o dos tamaños menos que tú.

Creas un Ataque de Oportunidad si abandonas el alcance de otra criatura.

- Acciones especiales:

Acción gratuita: *Desenfundar o envaninar espada, hablar, abrir puerta, coger poción, accionar palanca... El árbitro puede decidir si dicha acción consume una acción normal.*

Acción bonus: *Activadas por talentos y conjuros. No gasta una acción normal.*

Reacción: *Acción ágil en momento puntual como respuesta a un desencadenante. Si no se da el desencadenante la pierdes hasta tu próximo turno.*

Posibilidades en el ataque p. 142-144

Tirada de Ataque

1d20 + mod. impacto (+ competencia) vs CA $\left\{ \begin{array}{l} 1 - \text{fallo automático} \\ 20 - \text{golpe crítico (duplica el núm. de dados de daño)} \end{array} \right.$

mod imp. $\left\{ \begin{array}{l} \text{CaC} - \text{FUE (FUE o DES si es [Sutil])} \\ \text{Dist} - \text{DES (el mismo que CaC si es [Arrojadiza X])} \end{array} \right.$

Cuerpo a Cuerpo

Alcance básico: 2 metros

Desarmado - *Se considera que eres competente. Daño = 1+FUE*

Con arma de mano

Conjuros que se emplean atacando cuerpo a cuerpo.

A Distancia

Alcance determinado por el arma. Atacar a 2 metros o menos supone tirar con desventaja.

Con arma a distancia - *algunas tienen dos valores de alcance: normal y largo*

Atacar entre 2m y alcance normal: tirada normal

Atacar entre alcance normal y largo: tirada con desventaja

Atacar por encima del alcance largo: no se permite

Con arma de mano que tengan la clave *[Arrojadiza X]*

Conjuros que se emplean atacando a distancia.

A tientas. Si atacas a tu objetivo sin verle lo haces con desventaja, debiendo acertar antes en qué lugar se encuentra.

Por sorpresa. Si atacas a tu objetivo mientras estás escondido lo haces con ventaja pero revelas tu posición.

Con dos armas. Puedes atacar con un arma *[Ligera]* y usar tu acción bonus para atacar con otra arma *[Ligera]*. Debes portar cada una en una mano y al segundo ataque no se le suma el bonificador de atributo al daño (que depende de cada clase).

Ataque de oportunidad. Una criatura saliendo del alcance de su atacante permite un ataque CaC a modo de Reacción. Tiene lugar antes del movimiento. No se desencadena la Reacción si se usa la acción Separarse, te teleportas, algo te mueve (sin usar tus acciones) o esta no te ve.

Presas. Se considera ataque CaC (prueba de Fuerza enfrentada). Impones el estado *[Apresado]* a tu enemigo y puedes mover la mitad de tu rasgo de movimiento arrastrándolo contigo. El objetivo debe estar dentro de tu alcance y no puede tener un tamaño mayor al del apresador. Escapar de una presa requiere gastar una acción y superar una prueba de Fuerza enfrentada.

Empujones. Prueba enfrentada de Fuerza vs Fuerza o Destreza (el atacado elige).

Impones el estado *[Derribado]* o lo empujas 2 metros. El objetivo debe estar dentro de tu alcance y no puede tener un tamaño mayor al de quien empuja.

Otros tipos de combate

Combate Acuático p. 147-148

- Desventaja en las tiradas de ataque con arma CaC. *Excepciones: atacar con daga, jabalina, espada corta, lanza o tridente; tener el talento Nadar.*
- Desventaja en ataques a distancia contra objetivos dentro del alcance normal. *Excepciones: ballesta, red o arma [Arrojadiza X].*
- Fallo automático en ataques a distancia contra objetivos por encima del alcance normal.

Combate Montado p. 148

Puedes subir a la montura empleando 1/2 de tu rasgo de movimiento. Gastas tu reacción para desmontarla si está tumbada. Debe haber sido entrenada o aceptarte como jinete. La montura tiene tu misma iniciativa mientras estés montado. Cada turno puede moverse y realizar una acción: Correr, Esquivar o Separarse. Si provoca un Ataque de Oportunidad podéis ser objetivo tú o tu montura. Si un efecto mueve a tu criatura o te aplica el estado [Derribado] debes superar una salvación de Reflejos CD10 o caerte de ella. Si no estás montado y la criatura es inteligente conserva su propia iniciativa y puede realizar cualquier acción (como normalmente haría sin jinete).

Daño, salud y muerte p. 145-147

Tirada de daño p. 145

daño por arma = daño del arma + mod. impacto
daño por conjuro = daño del conjuro

CaC - FUE (FUE o DES si es [Sutil])
Dist - DES (el mismo que CaC si es [Arrojadiza X])

Con un golpe crítico tira el doble de dados de daño del arma o conjuro. La vulnerabilidad, resistencia o invulnerabilidad del objetivo alteran cuánto afecta el daño producido.

Salud p. 145

Los PG oscilan entre los PG máximos y 0.

El daño resta PG y las curaciones suman PG. Esto nunca modifica los PG máximos.

Cuando se otorguen PG temporales se crea una reserva adicional. *Al recibir daño se consumen primero los PG temporales, no se acumulan, la sanación no puede restaurarlos, no cuentan para el límite de PG máximos y no te devuelven la consciencia ni te estabilizan si tienes 0 PG. Duran hasta que absorben daño, finalizan su efecto o se termina un descanso.*

Muerte p. 146

Eres derrotado si tus PG descienden a 0. *Ganas la clave [Inconsciente] y debes superar una salvación especial de muerte al próximo turno (1d20 sin mod. vs CD 10: Con 3 éxitos te estabilizas y con 3 fallos mueres; sacar 20 te suma 1 PG, sacar 1 cuenta como 2 fallos, un ataque enemigo añade un fallo y cualquier aliado te estabiliza superando una prueba de Sabiduría vs CD 10). Si tus PG aumentan: te estabilizas y pierdes la clave [Inconsciente]. Si consigues tres éxitos o un aliado te estabiliza: continuarás [Inconsciente] pero recuperarás 1 PG y la consciencia tras 1d4 horas. Puedes volver a recibir daño y sufrir de nuevo riesgo de muerte.*

Muerte súbita: *Si un daño te deja a 0 PG y el resto es igual o superior a tus PG máximos.*

Muerte de monstruos: *Mueren automáticamente al llegar a 0 PG (salvo que sea un PNJ importante).*

Dejar inconsciente: *Cuando dejas a una criatura a 0 PG puedes elegir dejarla [Inconsciente] y estabilizada.*

Reglas de Conjuros p. 151-155

	Magia Arcana	Magia Divina	Magia Limitada
Clases	<i>Hechicero.</i>	<i>Caído, Clérigo y Druida.</i>	<i>Bardo, Cazador de Demonios y Guardián Arcano.</i>
Rango	<i>Puede lanzar conjuros de rango igual o inferior a su nivel.</i>		<i>Puede lanzar conjuros de rango igual o inferior a 1/2 de su nivel (redondeando hacia arriba).</i>
Conjuros conocidos	<i>Solo son capaces de lanzar los conjuros de la lista que han memorizado.</i>	<i>Capaces de lanzar cualquier conjuro dentro de la lista de su clase.</i>	
Conjuros [A voluntad]	<i>Pueden lanzar conjuros [A voluntad]. Conocen una cantidad concreta según su nivel.</i>		<i>No pueden lanzar conjuros [A voluntad].</i>

TABLA DE CONJUROS CONOCIDOS DE MAGIA ARCANIA

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conjuros	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42

TABLA DE CONJUROS CONOCIDOS [A voluntad]

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conjuros	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5

TABLA DE PUNTOS DE PODER (PP)

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arcana y Divina	2	5	11	20	32	47	54	62	71	82
Limitada	2	3	5	7	10	13	17	21	26	31

Lanzamiento de conjuros

- Cada clase tiene un atributo de lanzamiento distinto y siempre que es posible aplican el bono por competencia (Bardo: Carisma; Caído, Clérigo y Druida: Sabiduría; Cazador de Demonios, Guardián Arcano y Hechicero: Inteligencia).
- Lanzar un conjuro cuesta tantos PP como su Rango. Los conjuros [A voluntad] equivalen a Rango 0. Algunos conjuros pueden potenciarse aumentando su rango. Los PP gastados se recuperan tras un descanso.
- Lo normal es emplear una acción para lanzar un conjuro. Hay excepciones.
- La CD para resistirse a uno de tus conjuros es 8 + modificador de atributo de lanzamiento + bono competencia + bonos especiales.

Artefactos y Objetos Mágicos Libro 2, p. 7-12

Utilizar artefactos

Pueden tener capacidades activas (requieren el gasto de 1 PE) o capacidades pasivas (están siempre en uso). Se obtienen más conforme aumenta la puntuación de afinidad.

Afinidad

- La afinidad puede ir de 0 a 30. Siempre comienza en 0.
- Tras gastar 1 PE para activar una capacidad se debe realizar una prueba del atributo afin indicado. Si el resultado es mayor o igual la afinidad (incluyendo un 20 natural) aumenta un punto, si es menor no sucede nada pero si es 1, la afinidad disminuye un punto.
- No puede aumentar de 0 si el artefacto no ha sido identificado (leer grimorios, investigar leyendas o usar el conjuro Identificar).

Límites

- La suma de la afinidad de todos los artefactos que tenga un personaje jamás podrá tener una puntuación mayor a diez veces su nivel, sin importar el número de artefactos que tenga.
- No se pueden acumular capacidades en un mismo rasgo o tirada con varios artefactos.

Objetos mágicos

Solo pueden ser utilizados (y creados) por personajes capaces de utilizar magia arcana, divina o limitada. Para crearlos es fundamental conocer el conjuro que se pretende imbuir en el objeto. El coste de los materiales tiene un precio según rango estipulado en la tabla de componentes. Si tiene *[Coste X]* su precio es el doble. (p. 12)

Objetos comunes

- *Son objetos como anillos, capas o bastones.*
- *No es posible crearlos de [Rango 6] o superior.*
- *El ritual dura 24h tras las que se requiere un descanso de 48h sin poder lanzar conjuros ni usar objetos mágicos.*
- *Pueden ser utilizados tantas veces al día como la mitad del nivel del creador redondeando arriba.*

Pergaminos

- *Pueden gastarse para añadir dicho conjuro al libro de conjuros o para lanzarlo (una sola vez). Una vez hecho, pierde su magia y su escritura se borra.*
- *No es posible crear pergaminos [A voluntad].*
- *El ritual para crearlos dura 12 horas y agota todo el Poder diario del creador.*

Varitas

- *Permiten lanzar un conjuro tantas veces como cargas tengan. Una vez gastada es un trasto inútil.*
- *No es posible crear varitas de [Rango 6] o superior.*
- *El ritual para su creación tiene una duración de 24h.*
- *Tienen un número de cargas igual a cinco veces el nivel del creador.*
- *Para recargarlas su ritual dura 12h y agota todo el poder diario del creador, además de pagar la mitad del precio indicado en la tabla de Componentes. (p.12)*

LICENCIA

Todo el contenido de esta publicación es parte del Game Content y están bajo la OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a, exceptuando la maquetación y las ilustraciones, que se consideran Product Identity y pertenecen a sus autores.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a. The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You

have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Eirendor, Libro 1: Reglas y Magia Copyright 2017, María José García y Carlos Julián del Cerro López.

Eirendor, Libro 2: Tesoros y Monstruos Copyright 2017, Carlos Julián del Cerro López, María José García y Javier García Collada. *La Bruja de El Cuello y su Retorizada Repostería* Copyright 2017, José Carlos Domínguez.

END OF LICENSE