

<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
¿Qué es un Juego de Rol?.....	7
¿Cómo Jugar?.....	8
Las Tiradas.....	8
Pruebas de Atributo.....	9
Pruebas Enfrentadas.....	11
Ayudar.....	11
Tiradas de Ataque.....	11
Salvaciones.....	11
Ventaja y Desventaja.....	12
Puntos de Esfuerzo.....	12
Los Tres Pilares de la Aventura.....	13
Crear un Personaje.....	13
Paso1: Atributos.....	13
Modificadores de Atributo.....	14
Paso2: Clase.....	15
Paso3: Salvaciones.....	15
Paso4: Trasfondo.....	16
Paso5: Equipo.....	17
Paso6: Otros Rasgos.....	17
Paso7: Sube de Nivel.....	18
Obtención de Experiencia.....	18

## **Capítulo 1: El Albor de la Quinta Edad....20**

Dioses y Cultos.....	22
La Orden de la Luz.....	23
El Equilibrio.....	24
El Animismo.....	24
Valdanar.....	24
Las Primeras Tierras.....	25
Población.....	25
Kramnigur.....	26
Ideas de Aventura.....	26
Valdheim.....	26
Población.....	27
Gobierno.....	27
Los Siete Anillos.....	28
El Sur de Valdheim.....	28
Ideas de Aventura.....	28
El Desierto de Cenizas.....	29
Población.....	29
Gobierno.....	30
Puertoceniza.....	30
Ideas de Aventura.....	30
La Franja de Dargoz.....	31
Población.....	31
Gobierno.....	31
Tanorg.....	32
Ideas de Aventura.....	32
El Cuello.....	32
Población.....	32
Gobierno.....	33
Santo.....	33
Tharsad.....	34
Corona de Piedras.....	34
Ideas de Aventura.....	34
Silvania.....	34
Población.....	34
Gobierno.....	35
Ilié.....	35
Santuarios del Otoño.....	36
Ideas de Aventura.....	36

Las Cumbres Arcanas.....	36
Población.....	37
Gobierno.....	37
Havanold.....	37
Ideas de Aventuras.....	38
Las Tierras Sin Rey.....	38
Población.....	38
Gobierno.....	39
Frontera.....	39
El Bosque Libre.....	40
Mulethorn.....	40
Ideas de Aventura.....	41
El Bosque Olvidado.....	41
Población.....	41
Gobierno.....	41
Lindeverde.....	42
Ideas de Aventura.....	42
Antiguo Reino Enano.....	42
Población.....	43
Gobierno.....	43
Dun Orein.....	44
Las Puertas del Sol.....	44
Ideas de Aventuras.....	44
Las Arenas Infinitas.....	45
Población.....	45
Gobierno.....	46
Yzer.....	46
Ideas de Aventura.....	46
Andelth.....	47
Población.....	47
Gobierno.....	47
Laenia.....	48
Las Cuatro Cruces.....	48
Petros.....	49
Ideas de Aventura.....	49
Mundos.....	50

## **Capítulo 2: Clases ..... 52**

Categorías.....	53
Claves.....	54
Competencias.....	55
Puntos de Golpe.....	55
Razas Disponibles.....	55
Tabla de Progreso de Personajes.....	55
Talentos.....	55
Cambiar de Clase.....	55
Adalid.....	56
Talentos de Adalid.....	57
Bárbaro.....	58
Talentos de Bárbaro.....	59
Bardo.....	60
Talentos de Bardo.....	61
Lista de Conjuros de Bardo.....	62
Caído.....	63
Talentos de Caído.....	64
Lista de Conjuros de Caído.....	65
Cazador de Demonios.....	66
Talentos de Cazador de Demonios.....	67
Lista de Conjuros de Cazador de Demonios.....	68
Clérigo.....	69
Talentos de Clérigo.....	70
Lista de Conjuros de Clérigo.....	71

Druida.....	72
Talentos de Druida.....	73
Lista de Conjuros de Druida.....	74
Explorador.....	75
Talentos de Explorador.....	76
Guardián Arcano.....	77
Talentos de Guardián Arcano.....	78
Lista de Conjuros de Guardián Arcano.....	79
Guerrero.....	80
Talentos de Guerrero.....	81
Hechicero.....	82
Talentos de Hechicero.....	83
Lista de Conjuros de Hechicero.....	84
Hoja de Otoño.....	86
Talentos de Hojas de Otoño.....	87
Irredento.....	88
Talentos de Irredento.....	89
Pícaro.....	90
Talentos de Pícaro.....	91
Pionero.....	92
Talentos de Pionero.....	93
Señor de las Bestias.....	94
Talentos de Señor de las Bestias.....	95
Vagarr.....	96
Talentos de Vagarr.....	97

### **Capítulo 3: Trasfondos ..... 98**

Mecánica de los Trasfondos.....	99
Raza.....	99
Alto Elfo.....	99
Talentos Raciales de Alto Elfo.....	100
Elfo de los Bosques.....	100
Talentos Raciales de Elfo de los Bosques.....	100
Enano.....	100
Talentos Raciales de Enano.....	101
Humano.....	101
Talentos Raciales de Humano.....	101
Semielfo.....	101
Talentos Raciales de Semielfo.....	101
Edad.....	102
Aspecto Físico.....	102
Idiomas.....	103
Personalidad.....	104
Trasfondo.....	106
Origen.....	106
Relaciones Personales.....	108
Profesión y Nivel Económico.....	108
Últimas Pinceladas.....	111

### **Capítulo 4: Equipo .....112**

El Dinero.....	113
Tesoros.....	113
Contratos.....	114
Armaduras y Escudos.....	114
Competencia con Armadura.....	114
Clase de Armadura (CA).....	114
Claves de Armadura.....	114
Armas.....	116
Competencia con un Arma.....	116
Armas a Distancia.....	118
Armas Improvisadas.....	118
Claves de Armas.....	118

Pertrechos.....	119
Monturas y Vehículos.....	124
Servicios.....	126

### **Capítulo 5: Reglas del Juego ..... 128**

Estados.....	128
Tamaños.....	131
Exploración.....	132
Alimentación.....	132
Carga.....	132
Descanso.....	132
Interacción de Objetos.....	133
Peligros.....	133
Agotamiento.....	133
Asfixia.....	134
Caídas.....	134
Enfermedades.....	134
Trampas.....	134
Venenos.....	135
Viajes.....	135
El Ritmo de Viaje.....	135
Forzar la Marcha.....	136
Monturas y Vehículos.....	136
Terreno Difícil.....	136
Otros Tipos de Movimiento.....	136
Visibilidad y Luz.....	137
Visión Ciega.....	137
Visión en la Oscuridad.....	137
Visión Verdadera.....	137
Combate.....	138
La Sorpresa.....	138
La Iniciativa.....	139
Tu Turno.....	139
Movimiento.....	139
Acciones en Combate.....	140
Ataques.....	141
Tirada de Ataque.....	142
Ataques Cuerpo a Cuerpo.....	142
Ataques a Distancia.....	142
Ataques a Tientas y por Sorpresa.....	143
Ataques con Dos Armas.....	143
Ataques de Oportunidad.....	144
Cobertura.....	144
Presas.....	144
Empujones.....	144
Daño.....	145
Tipos de Daño.....	145
Resistencia y Vulnerabilidades.....	146
Salud.....	146
Puntos de Golpe Temporales.....	146
Muerte.....	147
Muerte Súbita.....	147
Muerte de los Monstruos.....	147
Dejar Inconsciente.....	147
Combate Acuático.....	147
Combate Montado.....	148
Interacción Social.....	149
Moral.....	149

### **Capítulo 6: Magia ..... 151**

Reglas de Conjuros.....	151
Rango del Conjuro.....	151

Conjuros Conocidos.....	151	Condena.....	166
Puntos de Poder.....	152	Confusión.....	166
Competencia.....	152	Conjurar Ánima Feral.....	166
Potenciación.....	153	Conjurar Animales.....	166
Tiempo de Lanzamiento.....	153	Conjurar Celestial.....	167
Ataques de Conjuros.....	153	Conjurar Criaturas del Bosque.....	167
Salvaciones.....	153	Conjurar Elemental.....	167
Claves.....	153	Conjurar Elementales Menores.....	167
Permutaciones: Magia Tradicional.....	155	Cono de Frío.....	167
Conjuros.....	156	Contacto de Otro Mundo.....	168
Abrir.....	156	Contacto Electrificante.....	168
Acelerar.....	156	Contagio.....	168
Adivinación.....	156	Contingencia.....	169
Agrandar/Reducir.....	156	Contorno Borroso.....	169
Aislar.....	156	Controlar el Agua.....	169
Alarma.....	157	Controlar el Clima.....	170
Aliado de Otro Mundo.....	157	Corcel Fantasmal.....	170
Aliento de Dragón.....	157	Creación.....	170
Alterar el Propio Aspecto.....	157	Crear Comida y Agua.....	171
Animar Objeto.....	157	Crear Muerto Viviente.....	171
Antipatía/Simpatía.....	158	Crear o Destruir Agua.....	171
Arma Espiritual.....	158	Creecer Plantas.....	171
Arma Mágica.....	158	Curar Heridas.....	171
Armadura de Mago.....	158	Curar Heridas de Masas.....	172
Asesino Fantasmal.....	158	Custodia contra la Muerte.....	172
Ataque Mortal.....	159	Danza Irresistible de Eranian.....	172
Atormentar.....	159	Dañar.....	172
Augurio.....	159	Debilitar Mente.....	172
Aumentar Atributo.....	159	Dedo de la Muerte.....	172
Aumentar Peso.....	159	Descanso Apacible.....	173
Aura Mágica.....	159	Descarga Flamígera.....	173
Aura Sagrada.....	159	Deseo.....	173
Auxilio Divino.....	160	Desintegrar.....	173
Barrera de Cuchillas.....	160	Despertar.....	174
Bendición.....	160	Desplazamiento entre Mundos.....	174
Boca Mágica.....	160	Destierro.....	174
Bola de Fuego.....	160	Detectar el Bien.....	174
Bola de Fuego de Aleena.....	160	Detectar el Mal.....	174
Cadena de Relámpagos.....	161	Detectar Magia.....	174
Caída de Pluma.....	161	Detectar Pensamientos.....	174
Calentar Metal.....	161	Detectar Trampas.....	175
Calentar/Enfriar.....	161	Detectar Venenos y Enfermedades.....	175
Calmar Emociones.....	161	Detener el Tiempo.....	175
Cambiar de Forma.....	162	Disco Flotante.....	175
Caminar el Viento.....	162	Disfrazarse.....	175
Caminar sobre las Aguas.....	162	Disipar Magia.....	175
Campo de Antimagia.....	162	Distraer.....	176
Caparazón Antivida.....	162	Dominar Bestia.....	176
Carne a Piedra.....	163	Dominar Monstruo.....	176
Cautiverio.....	163	Dominar Persona.....	176
Ceguera/Sordera.....	163	Don de Lenguas.....	176
Cerrar.....	163	Dormir.....	177
Círculo de Muerte.....	164	Drenaje.....	177
Círculo de Teletransporte.....	164	Encontrar la Ruta.....	177
Círculo Mágico.....	164	Enraizar.....	177
Clarividencia.....	164	Escritura Ilusoria.....	177
Clonar.....	165	Escudo.....	177
Cobijo Seguro.....	165	Escudo de Escarcha.....	178
Cofre Secreto.....	165	Escudo de Fe.....	178
Comprensión Idiomática.....	165	Escudo de Fuego.....	178
Comunión.....	165	Escudriñamiento.....	178
Comunión con la Naturaleza.....	166	Esfera Congelante.....	178

Esfera Elástica de Eranian.....	178	Llama Continua.....	191
Esfera Flamígera.....	179	Lluvia de Meteoritos.....	191
Espada Arcana.....	179	Localizar Animales o Plantas.....	191
Espejismo Arcano.....	179	Localizar Criatura.....	191
Espinas.....	179	Localizar Objeto.....	191
Espíritus Guardianes.....	179	Luces Danzantes.....	191
Estallar.....	180	Luz del Día.....	191
Expiación.....	180	Maldición.....	191
Explosión de Escarcha.....	180	Mano Arcana.....	192
Explosión Mental.....	180	Mano Espectral.....	193
Explosión Solar.....	180	Manos Ardientes.....	193
Expulsar el Bien.....	180	Mansión Magnífica de Eranian.....	193
Expulsar el Mal.....	181	Marchitar.....	193
Fabricar.....	181	Mastín Fiel.....	193
Falso Doble.....	181	Mensaje.....	194
Faro de Esperanza.....	181	Mensaje Onírico.....	194
Festín de Héroe.....	181	Mensaje Animal.....	194
Flecha Ácida de Melton.....	182	Mente en Blanco.....	194
Forma Gaseosa.....	182	Miedo.....	195
Formas Salvajes.....	182	Mirada Penetrante.....	195
Fuego Feérico.....	182	Misión.....	195
Fuego Lunar.....	182	Modificar Recuerdos.....	195
Fuego Sagrado.....	183	Muro Arcano.....	196
Fulgor.....	183	Muro de Espinas.....	196
Fundirse con la Piedra.....	183	Muro de Fuego.....	196
Glifo de Protección.....	183	Muro de Hielo.....	196
Globo de Invulnerabilidad.....	184	Muro de Piedra.....	197
Grasa.....	184	Muro de Viento.....	197
Guía Divina.....	184	Muro Prismático.....	197
Hablar con las Plantas.....	184	Nube Aniquiladora.....	198
Hablar con los Animales.....	184	Nube Apestosa.....	198
Hablar con los Muertos.....	184	Nube Brumosa.....	198
Hechizar Persona.....	185	Nube Incendiaria.....	198
Heroísmo.....	185	Ojo Arcano.....	199
Historias y Leyendas.....	185	Onda Atronadora.....	199
Hoja Flamígera.....	185	Orbe Cromático.....	199
Identificar.....	185	Orden.....	199
Ilusión Menor.....	185	Oscuridad.....	199
Ilusión Programada.....	186	Palabra de Poder, Aturdir.....	200
Imagen Mayor.....	186	Palabra de Poder, Barrera.....	200
Imagen Múltiple.....	186	Palabra de Poder, Matar.....	200
Imagen Silenciosa.....	186	Palabra de Regreso.....	200
Impacto Verdadero.....	187	Palabra Divina.....	200
Indetectabilidad.....	187	Palabra Sanadora.....	200
Infligir Heridas.....	187	Palabra Sanadora de Masas.....	201
Inmovilizar Monstruo.....	187	Pasadizo.....	201
Inmovilizar Persona.....	187	Paso Brumoso.....	201
Insecto Gigante.....	187	Paso Etéreo.....	201
Intermitencia.....	187	Pauta Hipnótica.....	201
Intimidar Bestia.....	188	Pesadilla.....	201
Invertir Gravedad.....	188	Piel de Corteza.....	202
Invisibilidad.....	188	Piel Pétreo.....	202
Invisibilidad Mayor.....	188	Plaga de Insectos.....	202
Invocación Instantánea.....	188	Polimorfia.....	202
Jarra Mágica.....	189	Polimorfia Auténtica.....	202
Jaula de Fuerza.....	189	Premonición.....	203
Jugar con Fuego.....	189	Prohibición.....	203
Laberinto.....	190	Protección contra el Bien.....	203
Labia.....	190	Protección contra el Mal.....	203
Levitar.....	190	Protección contra el Veneno.....	204
Libertad de Movimiento.....	190	Protección contra la Energía.....	204
Ligadura de los Mundos.....	190	Protección contra la Lluvia.....	204

Proteger Localización.....	204
Proyección Astral.....	204
Proyectar Imagen.....	205
Proyectil Mágico.....	205
Puerta Dimensional.....	205
Purificar Comida y Bebida.....	205
Quitar Maldición.....	205
Ráfaga de Viento.....	206
Ralentizar.....	206
Rayo Abrasador.....	206
Rayo de Escarcha.....	206
Rayo de Fuego.....	206
Rayo Debilitador.....	206
Rayo Guiado.....	207
Rayo Relampagueante.....	207
Rayo Solar.....	207
Reanimar a los Muertos.....	207
Recado.....	208
Reencarnar.....	208
Regenerar.....	208
Remendar.....	208
Remover la Tierra.....	208
Resistencia.....	208
Respiración Acuática.....	208
Restablecimiento Mayor.....	208
Restablecimiento Menor.....	209
Resurrección.....	209
Resurrección Verdadera.....	209
Retirada Expeditiva.....	209
Revitalizar.....	209
Revivir.....	209
Revivir a los Muertos.....	209
Rezo de Sanación.....	210
Rociada de Color.....	210
Rociada Prismática.....	210
Sacralizar.....	210
Salpicadura de Ácido.....	211
Sanar.....	211
Sanar a las Masas.....	211
Sanctasanctórum Privado.....	211
Santuario.....	212
Semimundo.....	212
Silencio.....	212
Similitud.....	212
Simulacro.....	212
Sin Rastro.....	213
Sirviente Inadvertido.....	213
Soltar.....	213
Sonido.....	213
Soplo de Viento.....	213
Sugestión.....	213
Sugestión de Masas.....	213
Telaraña.....	214
Teleportar.....	214
Telequinesia.....	215
Tentáculos Negros.....	215
Terremoto.....	215
Terreno Alucinógeno.....	215
Terribles Carcajadas.....	216
Toque Gélido.....	216
Toque Vampírico.....	216
Tormenta de Fuego.....	216

Tormenta de Granizo.....	216
Tormenta de Hielo.....	217
Tormenta de Relámpagos.....	217
Tormenta de Venganza.....	217
Transformar Piedra.....	217
Trepar cual Arácnido.....	218
Truco de la Cuerda.....	218
Umbral.....	218
Ver lo Invisible.....	218
Viajar por las Plantas.....	218
Vida Falsa.....	218
Vínculo Protector.....	218
Vínculo Telepático.....	219
Visión en la Oscuridad.....	219
Visión Verdadera.....	219
Volar.....	219
Zancada Arbórea.....	219
Zancada Fantasma.....	219
Zancada Prodigiosa.....	219
Zona de Verdad.....	219

## **Capítulo 7: Monstruos y PNJs .....220**

Crear y Utilizar Monstruos.....	221
Nombre.....	221
Claves.....	221
Nivel.....	223
Puntos de Golpe.....	223
Impacto.....	224
CD de la Salvación.....	224
Atributos y Salvaciones.....	224
Clase de Armadura.....	225
Daño.....	227
Propiedades Especiales de los Ataques.....	228
Ataques Especiales.....	229
Talentos.....	230
Movimiento.....	231
Iniciativa.....	231
Trasfondos.....	231
Bestiario.....	232
Ánima Feral.....	232
Araña Gigante.....	232
Avispa Gigante.....	232
Búho.....	232
Caballo de Guerra.....	233
Caballo de Monta.....	233
Ciempies Gigante.....	233
Cocodrilo.....	233
Cocodrilo Gigante.....	233
Escorpión Gigante.....	234
Esqueleto.....	234
Espectro.....	234
Ghast.....	234
Ghoul.....	234
Hiena.....	235
Hiena Gigante.....	235
Jabalí.....	235
Lagarlo Gigante.....	235
León.....	235
Lobo.....	236
Lobo Salvaje.....	236
Murciélago Gigante.....	236
Oso Blanco.....	236

Oso Marrón.....	236
Oso Negro.....	237
Pantera.....	237
Rata Gigante.....	237
Serpiente Venenosa.....	237
Zombi.....	237

**Apéndice A: La Aventura de Eirendor ..... 239**

<b>Apéndice B: Conversiones .....</b>	<b>243</b>
Quinta Edición.....	243
Ediciones Clásicas.....	243

**Apéndice C: Licencia .....245**

**Fichas de Personaje y de Monstruos ..... 247**