

XMANCERS

ALPHA TEST VER. 26.12.25

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Xmancers es un juego de rol de mesa donde todos los personajes son humanos capaces de manipular la energía elemental que atraviesa el mundo. No existen clases marciales tradicionales ni lanzadores de conjuros separados: **cada personaje es, de una forma u otra, un hechicero**. La magia no es un recurso externo ni una disciplina académica, sino una fuerza que atraviesa el cuerpo, la mente y la identidad de quienes la utilizan. Usarla implica poder, pero también transformación, desgaste y pérdida.

Los personajes jugadores son conocidos como xmancers: humanos que sobrevivieron al contacto directo con la energía proveniente de otros planos y aprendieron a controlarla, aunque nunca por completo. Cada xmancer canaliza un elemento o concepto primordial - *fuego, agua, metal, tiempo, vida, sombras y otros* - que define tanto sus capacidades como la forma en que la magia se manifiesta en su cuerpo. A medida que un xmancer utiliza poderes más intensos o arriesgados, su humanidad comienza a erosionarse, dando lugar a **la Manifestación**: un proceso en el que el cuerpo y la esencia del personaje se vuelven cada vez más elementales.

El mundo que rodea a los xmancers es un mundo herido. La realidad fue alterada por un evento conocido como **el Cataclismo**, que abrió una grieta permanente entre el mundo humano y el plano de la magia. Desde entonces, la energía elemental fluye sin control, deformando territorios enteros y dando origen a criaturas conocidas como seres de energía pura. Estas entidades no son humanos transformados, sino manifestaciones directas de los elementos: incendios conscientes, tormentas vivientes, masas de piedra animada o conceptos abstractos hechos materia. A diferencia de los xmancers, estos seres no luchan contra la pérdida de su humanidad, porque nunca la tuvieron.

Xmancers utiliza un sistema basado en dados de seis caras. Cuando un personaje intenta realizar una acción cuyo resultado es incierto, se tiran varios dados **d6** según la habilidad correspondiente y se toma el resultado más alto. Un resultado de **6** indica un éxito pleno; un **4 o 5** indica un éxito parcial o con consecuencias; un **1 a 3** representa un fallo. Si dos o más dados muestran un **6**, el resultado es un **crítico**, produciendo un efecto especialmente potente. Este sistema privilegia la toma de decisiones, el riesgo calculado y las consecuencias narrativas por sobre la acumulación de modificadores numéricos.

El juego está pensado para grupos que disfrutan de la magia como herramienta creativa, no como una lista cerrada de opciones. Xmancers propone un sistema flexible de creación de hechizos, donde los jugadores diseñan sus propios efectos combinando etiquetas, formas y costos, tanto durante el combate como en momentos de descanso. La cooperación entre personajes, el uso táctico del entorno y la gestión del riesgo son elementos centrales de la experiencia.

Xmancers es un juego para quienes buscan historias de poder y transformación, donde cada decisión importante deja una marca. Está orientado a mesas que disfrutan del drama, la tensión y la experimentación mecánica, y que no temen que sus personajes cambien de manera irreversible a lo largo de la campaña. No es un juego sobre héroes invencibles, sino sobre personas que empujan los límites de lo humano para sobrevivir en un mundo roto por la magia.

Capítulo 2: Conceptos básicos

Este capítulo presenta las ideas fundamentales que estructuran el juego de xmancers. Antes de entrar en la creación de personajes o en las reglas detalladas, es importante comprender cómo interactúan las habilidades, las etiquetas, las etapas y la manifestación, ya que estos pilares definen tanto la identidad de los personajes como el flujo completo del sistema.

Las habilidades

En xmancers, las habilidades representan la manera en que un personaje se enfrenta al mundo, tanto dentro como fuera de la magia. No existen listas extensas de competencias ni habilidades hiper especializadas. En su lugar, el sistema se apoya en cuatro habilidades amplias que cubren todas las situaciones relevantes del juego.

Las habilidades se utilizan siempre que un personaje intenta resolver una situación incierta, peligrosa o dramática. Esto incluye tanto acciones mágicas como acciones completamente mundanas. La diferencia entre ambas no está en la habilidad utilizada, sino en si se invocan o no etiquetas mágicas.

Potencia representa la fuerza directa, la violencia y la imposición física. Se usa para romper objetos, forzar puertas, intimidar mediante presencia física o resolver conflictos a través del daño o la presión bruta. En el plano mágico, Potencia suele asociarse a hechizos destructivos, explosivos o de impacto directo.

Control abarca la precisión, el dominio corporal y la fineza. Se utiliza para maniobras acrobáticas, mantener el equilibrio, moverse en entornos peligrosos o manipular objetos con cuidado. En la magia, Control se vincula a hechizos que alteran trayectorias, posiciones, formas o flujos de energía.

Resistencia mide la capacidad de soportar daño, fatiga y condiciones adversas. Escalar largas distancias, aguantar la respiración, resistir climas extremos o seguir en pie

tras un golpe devastador son ejemplos claros. En lo mágico, Resistencia se relaciona con defensas, armaduras, absorciones y permanencia en el tiempo.

Adaptación representa la flexibilidad, el ingenio y la capacidad de integrarse al entorno. Incluye esconderse, camuflarse, leer situaciones sociales básicas o sobrevivir en ambientes desconocidos. En la magia, Adaptación suele aparecer en hechizos de transformación, ilusión, manipulación ambiental o cambio de estado.

Etiquetas

Las etiquetas son el corazón del sistema mágico de xmancers. Un hechizo no es una lista fija de efectos, sino una construcción dinámica hecha a partir de etiquetas que definen qué hace, cómo se manifiesta y bajo qué reglas opera.

Cada etiqueta representa un concepto claro y potente, como **dañar, proteger, mover, alterar el tiempo o modificar la vida**. Las etiquetas pueden usarse con distintas jerarquías, lo que define su impacto real en el hechizo.

Una etiqueta menor aporta un efecto limitado, utilitario o complementario. Una etiqueta principal define el núcleo del hechizo y su función central. Una etiqueta **manifestante** representa una expresión extrema de ese concepto, mucho más poderosa que una etiqueta normal, pero con costos y riesgos mayores.

Las etiquetas no solo determinan los efectos, sino también los rangos, las formas, los costos de magia y la interacción con otros sistemas, como las etapas de combate o la manifestación. Esto permite que dos hechizos con las mismas etiquetas se sientan distintos según cómo se combinan y jerarquicen.

Etapas y flujo del combate

En xmancers, el combate no se organiza por turnos tradicionales ni por iniciativa variable. En su lugar, el tiempo se divide en **seis etapas fijas** que representan momentos dentro del mismo intercambio de acciones.

Al comienzo de un combate, cada jugador elige en qué etapa actuará y permanece en ella durante todo el enfrentamiento, a menos que un efecto mágico lo modifique. Los enemigos, por su parte, tienen sus etapas predefinidas. Esta estructura convierte al combate en un problema táctico desde el inicio, donde anticipar acciones y coordinar decisiones es tan importante como la potencia bruta.

Las etapas no solo determinan cuándo actúa un personaje, sino también cómo interactúan entre sí los hechizos. Elegir una etapa temprana puede permitir reaccionar antes, mientras que una etapa tardía puede aprovechar efectos ya establecidos en el campo de batalla.

Combinación de hechizos

Cuando dos xmancers comparten una misma etapa, pueden decidir **combinar sus hechizos**. Esta posibilidad representa uno de los aspectos más distintivos del juego y refuerza la cooperación entre personajes.

Para que una combinación sea posible, ambos hechizos deben incluir la etiqueta de **combinación**. Al lanzarse juntos, los jugadores eligen cómo se resuelve el efecto final, compartiendo forma y rango. Si ambos hechizos comparten además otra etiqueta, esa etiqueta puede escalar de poder, pasando de menor a principal o de principal a manifestante, sin superar nunca el límite de manifestación.

La combinación de hechizos no busca simplemente aumentar números, sino generar decisiones conjuntas, sacrificios y efectos espectaculares que ningún xmancer podría lograr por sí solo.

El sistema de dados d6

Xmancers utiliza exclusivamente dados de seis caras. Todas las tiradas se resuelven lanzando una cantidad de d6 determinada por la habilidad utilizada y los modificadores relevantes.

Cuando un jugador realiza una tirada, no suma los resultados. De todos los dados lanzados, se toma el valor más alto obtenido como resultado principal de la acción. Esto significa que lanzar más dados no garantiza el éxito, pero sí aumenta considerablemente las probabilidades de obtener un buen resultado.

Sacar un **6** representa un éxito pleno. Sacar un **4 o 5** suele indicar un éxito parcial o un golpe bajo, dependiendo del contexto. Resultados menores implican fallos, complicaciones o consecuencias negativas.

Los **críticos** ocurren cuando se obtienen **múltiples 6** en una misma tirada. Esto representa una ejecución excepcional de la acción y suele duplicar efectos, potenciar resultados o generar ventajas narrativas significativas.

Este sistema permite que tanto personajes como enemigos escalen en poder simplemente aumentando la cantidad de dados que lanzan, manteniendo las reglas simples y el foco en la toma de decisiones.

Manifestación

La manifestación es un estado exclusivo de los xmancers. Representa el momento en que el personaje deja de canalizar la energía y se convierte, parcial o totalmente, en ella. No es una mejora temporal común, sino una transformación peligrosa e inevitable cuando se abusa del poder mágico.

A medida que un xmancer utiliza magia poderosa, especialmente etiquetas manifestantes o combinaciones complejas, acumula manifestación. Cuando esta alcanza su límite, el personaje se manifiesta de forma automática.

Al manifestarse, el xmancer se convierte en un Ser de Energía Pura ligado a su elemento o firma mágica. Su forma física cambia drásticamente y su comportamiento deja de estar bajo control total del jugador. Aunque conserva cierta agencia, la manifestación impone impulsos, auras y acciones que afectan tanto a aliados como a enemigos.

Durante este estado, el xmancer posee un ataque primordial extremadamente poderoso, controlado por el jugador, y un aura constante que altera el campo de batalla. Además, en cada turno debe resolverse una acción repentina determinada por una tabla propia de su tipo de manifestación, reflejando la inestabilidad del estado.

La manifestación dura hasta el final del combate o hasta que el personaje pierde toda su resistencia. Luego de ello, el xmancer queda exhausto y su siguiente descanso se dedica exclusivamente a recuperarse, reduciendo su manifestación acumulada a cero, sin poder realizar otras actividades.

A nivel alto, la manifestación no es un recurso que se busca optimizar, sino una consecuencia que se aprende a manejar. Los jugadores experimentados entienden que manifestarse puede decidir un combate, pero también alterar irreversiblemente el curso de la escena y dejar secuelas tanto mecánicas como narrativas.

Un sistema centrado en decisiones

En conjunto, habilidades, etiquetas, etapas y manifestación forman un sistema que prioriza la toma de decisiones por sobre la optimización matemática. Cada hechizo es una elección creativa, cada combate es un rompecabezas táctico y cada manifestación es un punto de no retorno.

Xmancers no trata sobre controlar la magia, sino sobre decidir hasta dónde estás dispuesto a dejar que ella te controle a vos.

Capítulo 3: Creación de personajes

Antes de definir una clase, elegir etiquetas o construir hechizos, es necesario comprender los conceptos mecánicos que sostienen a un personaje de xmancers. Estos elementos determinan cuánto puede resistir un personaje, cómo se mueve, cómo actúa y cuáles son las consecuencias reales de forzar los límites de la magia. Este capítulo establece las reglas base sobre las que luego se construyen los xmancers como individuos únicos.

Resistencia y Perdición

La **Resistencia** representa la capacidad del personaje para soportar **daño físico, desgaste mágico y estrés extremo**. No es únicamente salud, sino una medida abstracta de cuánto puede seguir actuando antes de colapsar por completo.

Cuando un personaje recibe daño, este se descuenta de su Resistencia. Mientras tenga al menos un punto de Resistencia, puede seguir actuando con normalidad, aunque narrativamente puede mostrar heridas, agotamiento o inestabilidad.

Cuando la Resistencia llega a cero, el personaje cae inconsciente de inmediato y queda fuera del combate. No puede realizar acciones, no puede ser objetivo voluntario de efectos que requieran consentimiento y no participa del resto del enfrentamiento. En ese momento, el jugador marca una casilla de **Perdición**, las cuales están marcadas con formas de calaveras en la hoja de personaje.

La **Perdición** representa un deterioro permanente en el cuerpo, la mente o la esencia mágica del xmancer. Cada personaje posee cuatro casillas de Perdición. Estas casillas nunca se borran ni se reducen por ningún medio normal.

Tras quedar inconsciente por llegar a cero **Resistencia**, durante el siguiente tiempo de descanso el personaje no puede realizar ninguna otra actividad. No puede crear hechizos, modificar magia ni participar de acciones narrativas relevantes. Lo único que puede hacer es recuperarse, restaurando su **Resistencia** hasta su valor máximo.

Si un personaje llega a marcar la cuarta casilla de **Perdición**, su historia termina de forma definitiva. Esto puede representar la muerte, la disolución completa en energía pura, una transformación irreversible en un ser elemental u otro destino acorde al tono y la ficción del mundo. En cualquier caso, el personaje deja de ser jugable.

Armadura

La **armadura** en xmancers no es un valor pasivo permanente. En la mayoría de los casos, se obtiene a través de hechizos o efectos específicos.

Una armadura absorbe una cantidad limitada de golpes. Cada punto de armadura puede anular completamente una instancia de daño, independientemente de su magnitud, a menos que una regla o etiqueta indique lo contrario.

Cuando un personaje con **armadura** es golpeado, el jugador decide en ese momento si la armadura absorbe el impacto o si permite que el daño pase directamente a la Resistencia. Si la armadura se utiliza, pierde uno de sus usos disponibles.

Un personaje solo puede tener una armadura activa a la vez. Las armaduras no se acumulan ni se superponen. Si un nuevo efecto de armadura se aplica mientras el personaje ya tiene una, el jugador debe elegir cuál conservar.

Este sistema refuerza la toma de decisiones tácticas y evita que la defensa se convierta en una acumulación pasiva de bonificadores.

Movimiento y distancias

El movimiento en xmancers se maneja de forma abstracta para favorecer la fluidez del juego y la claridad táctica.

Las distancias se dividen en categorías narrativas claras, como cuerpo a cuerpo, cerca, remoto y otras que puedan definirse más adelante. El movimiento básico permite a un personaje desplazarse dentro de estas categorías como parte de una acción repentina.

El movimiento no requiere tiradas salvo que la situación sea peligrosa, compleja o dramáticamente relevante. Saltar un obstáculo bajo fuego enemigo, escalar una superficie inestable o moverse a través de un entorno hostil puede requerir una tirada de habilidad adecuada.

Algunos hechizos y etiquetas modifican el movimiento, permitiendo desplazamientos adicionales, movimiento vertical, vuelo u otros efectos especiales.

Tiempo de descanso

El tiempo de descanso representa los momentos en que los xmancers pueden detenerse, recuperarse y reflexionar sobre el uso de su poder.

Durante un descanso, los personajes pueden recuperar Resistencia, reducir su nivel de Manifestación y realizar actividades narrativas o mecánicas importantes. Entre estas actividades se encuentra la creación o modificación de hechizos, una de las piezas centrales del sistema.

Por ahora, cada etapa de descanso permite a un personaje crear o ajustar un solo hechizo. Esta limitación existe para evitar la proliferación excesiva de magia y mantener cada hechizo como una decisión significativa.

Las reglas exactas sobre cuánto se recupera, cuánto tiempo dura un descanso y qué otras acciones son posibles se consideran provisionales y podrán ajustarse tras el playtesting.

Acciones: Acción Mayor y Acción Repentina

Cada personaje dispone de dos tipos de acciones durante su etapa en combate.

La Acción Mayor representa el esfuerzo principal del turno. Lanzar un hechizo, usar un objeto mágico complejo o realizar una acción que cambie de forma significativa el estado de la escena suele requerir una Acción Mayor.

La Acción Repentina representa acciones rápidas, reflejas o de bajo compromiso. Moverse, interactuar con el entorno, usar una habilidad de forma no mágica o realizar ciertos efectos menores entran en esta categoría.

Algunas etiquetas, especialmente las temporales, permiten modificar cuándo y cómo se utilizan estas acciones, a veces convirtiendo acciones mayores en repentinias o permitiendo múltiples usos bajo condiciones específicas.

Creación de hechizos

La creación de hechizos es una de las herramientas más importantes para definir a un xmancer. En lugar de elegir hechizos de una lista cerrada, los jugadores construyen los suyos utilizando etiquetas.

Cada hechizo debe tener al menos una etiqueta y puede incluir tantas como el personaje pueda pagar con su magia disponible. Las etiquetas determinan el efecto, el rango, la forma y el costo del hechizo.

Las clases poseen etiquetas signatura, que pueden utilizarse la primera vez sin costo adicional, reforzando la identidad de cada tipo de xmancer.

Los hechizos también interactúan con la manifestación. Cuantas más etiquetas, mayor potencia y más riesgo. Especialmente al utilizar etiquetas manifestantes, el jugador debe considerar no solo el efecto inmediato, sino las consecuencias a largo plazo.

Esta sección se ampliará y ajustará más adelante, una vez que todas las etiquetas estén completamente definidas y probadas en juego.

Puntos de Magia

Los **Puntos de Magia** representan la energía arcana que un xmancer puede canalizar de forma consciente y controlada. Son el recurso principal para lanzar hechizos y activar efectos sobrenaturales sin forzar el cuerpo ni la esencia elemental del personaje.

Cada personaje posee un valor de **Magia Máxima** y un valor de **Magia Actual**. El valor máximo depende de la clase elemental y de los avances adquiridos a lo largo del juego. La Magia Actual se reduce cada vez que se lanza un hechizo, según el costo total definido por sus etiquetas, su rango y otros modificadores.

Cuando un xmancer lanza un hechizo que cuesta un solo punto de magia y posee una única etiqueta, no se produce ningún efecto adicional sobre la Manifestación. A partir de hechizos más complejos, o al forzar el poder más allá de lo seguro, la magia comienza a afectar directamente la esencia del personaje.

Los puntos de magia se recuperan durante los tiempos de descanso. En condiciones normales, un descanso permite restaurar la Magia Actual hasta el valor máximo. El Director de Juego puede imponer restricciones narrativas si el entorno, el peligro constante o la ficción lo justifican.

Un xmancer que se queda sin puntos de magia puede, si así lo desea, sacrificar su propia **Resistencia** para seguir lanzando hechizos. Por cada punto de Resistencia sacrificado de esta manera, el personaje obtiene la magia necesaria para lanzar el hechizo, pero la **Barra de Manifestación** avanza en un punto adicional. Esta decisión representa una canalización desesperada y peligrosa del poder elemental.

Forzar la magia de este modo nunca es seguro. Aunque permite realizar actos extraordinarios en momentos críticos, acerca rápidamente al xmancer a la Manifestación completa y a las consecuencias irreversibles que esta conlleva.

Los Puntos de Magia definen el límite entre el control consciente y la entrega total al elemento. Administrarlos correctamente es una de las decisiones estratégicas más importantes del juego.

Etapas en el combate

El combate en xmancers se estructura en seis etapas fijas. Al inicio de cada enfrentamiento, cada jugador elige en qué etapa actuará.

Hasta dos jugadores pueden compartir la misma etapa. Esta decisión es clave, ya que compartir etapa permite la combinación de hechizos y una coordinación más directa entre personajes.

Los jugadores no pueden cambiar de etapa durante el combate, salvo que un efecto mágico lo permita. Los enemigos, en cambio, tienen etapas predeterminadas, lo que obliga a los jugadores a anticipar acciones y pensar el combate como una secuencia estratégica y no como turnos aislados.

Las etapas reemplazan la iniciativa tradicional y convierten el manejo del tiempo en un recurso táctico más del sistema.

ETIQUETAS

¿Qué son las Etiquetas?

Las **Etiquetas** son los bloques fundamentales con los que se construyen los hechizos. Cada etiqueta representa un *concepto mágico* concreto (daño, sanación, control, movimiento, duración, etc.) y define **qué hace** el hechizo, **cómo lo hace** y **con qué intensidad**.

En términos narrativos, las etiquetas describen la *intención* del xmancer al manifestar su magia. En términos mecánicos, determinan los efectos, los dados involucrados, las interacciones con otras reglas y el costo de magia.

¿Para qué sirven las Etiquetas?

Las etiquetas sirven para:

- Definir el **efecto principal** de un hechizo.
- Modular su potencia mediante **Efecto Menor, Principal o Manifestante**.
- Permitir la **combinación creativa** de efectos durante la creación de hechizos.
- Dar identidad mecánica y narrativa a cada elemento y estilo de juego.

Un mismo hechizo puede tener **una o varias etiquetas**, siempre respetando las reglas de creación de hechizos.

¿Cómo se utilizan las Etiquetas?

Al crear un hechizo durante el tiempo de descanso:

1. Elige **una etiqueta principal**, que define el núcleo del efecto.
2. Puedes agregar **etiquetas adicionales** para modificar o ampliar el hechizo.
3. Cada etiqueta aporta:
 - Una **Habilidad Principal** (la que se usa para la tirada).
 - Un **Efecto** según el nivel del hechizo (Menor, Principal o Manifestante).
 - Posibles **Rangos** y **Formas** que determinan cómo y a quién afecta.

Durante el combate o la ficción, las etiquetas también sirven como guía para interpretar efectos no previstos explícitamente por las reglas.

¿Cómo leer una Etiqueta?

Cada etiqueta se presenta con la siguiente estructura:

- **Nombre:** Identifica el concepto mágico.
- **Habilidad Principal:** La habilidad usada al lanzar el hechizo.
- **Descripción Básica:** Qué tipo de efecto representa la etiqueta.
- **Signatura:** El elemento o concepto al que está asociada.
- **Efecto Menor:** Versión reducida del efecto.
- **Efecto Principal:** Versión estándar del efecto.
- **Efecto Manifestante:** Versión potenciada, asociada a la Manifestación. Utilizar un hechizo con estas etiquetas mueve la barra de Manifestación en +1 punto por cada una de ellas.
- **Rangos:** Distancias posibles desde las que puede aplicarse.
- **Formas:** La geometría o manera en que el efecto se manifiesta.

Listado de Etiquetas

DAÑINO

Habilidad Principal: Potencia

Descripción Básica: Incrementa el poder destructivo del hechizo, infligiendo daño elemental directo.

Signatura: Fuego

- **Efecto Menor:** 1d4 de daño elemental.
- **Efecto Principal:** 1d6 de daño elemental.
- **Efecto Manifestante:** 2d6 de daño elemental.

Rangos: Cuerpo a Cuerpo, Cerca, Remoto.

Formas: Proyectil, Área, Emanación, Cono.

SANACIÓN

Habilidad Principal: Resistencia

Descripción Básica: Canaliza energía restauradora para curar heridas y revitalizar aliados.

Signatura: Agua

- **Efecto Menor:** Recupera 1 punto de Resistencia.
- **Efecto Principal:** Recupera 2 puntos de Resistencia.
- **Efecto Manifestante:** Recupera 4 puntos de Resistencia.

Rangos: Cuerpo a Cuerpo, Cerca.

Formas: Objetivo Único, Área Pequeña.

DETENCIÓN

Habilidad Principal: Potencia

Descripción Básica: Restringe o entorpece el desplazamiento de los enemigos.

Signatura: Tierra

- **Efecto Menor:** Reduce 1 punto de movimiento.
- **Efecto Principal:** Reduce 2 puntos de movimiento.
- **Efecto Manifestante:** Reduce el movimiento a 0.

Rangos: Cuerpo a Cuerpo, Cerca.

Formas: Objetivo Único, Área.

MOVIMIENTO

Habilidad Principal: Control

Descripción Básica: Mejora la movilidad propia o de aliados mediante impulsos mágicos.

Signatura: Aire

- **Efecto Menor:** Aumenta 1 punto de movimiento.
- **Efecto Principal:** Aumenta 2 puntos de movimiento.
- **Efecto Manifestante:** Aumenta 2 puntos de movimiento y permite movimiento vertical o vuelo.

Rangos: Personal, Cerca.

Formas: Objetivo Único.

DEFENSA

Habilidad Principal: Resistencia

Descripción Básica: Refuerza al objetivo con protecciones mágicas temporales.

Signatura: Metal

- **Efecto Menor:** Otorga 1 punto de Armadura.
- **Efecto Principal:** Otorga 1 punto de Armadura con afinidad elemental del xmancer.
- **Efecto Manifestante:** Otorga 1 punto de Armadura elemental que resiste dos golpes.

Rangos: Personal, Cerca.

Formas: Objetivo Único.

NATURAL

Habilidad Principal: Adaptación

Descripción Básica: Manipula el entorno natural para favorecer la magia elemental.

Signatura: Naturaleza

- **Efecto Menor:** Aumenta la Potencia Elemental en +1.
- **Efecto Principal:** Aumenta la Potencia Elemental en +2.

- **Efecto Manifestante:** Aumenta la Potencia Elemental en +3.

Rangos: Área.

Formas: Zona.

AUMENTAR

Habilidad Principal: Control

Descripción Básica: Potencia temporalmente las capacidades de un aliado.

Signatura: Luz

- **Efecto Menor:** +1 a una Habilidad.
- **Efecto Principal:** +2 a una Habilidad.
- **Efecto Manifestante:** +3 a una Habilidad.

Rangos: Cerca.

Formas: Objetivo Único.

VITAL

Habilidad Principal: Adaptación

Descripción Básica: Manipula la energía vital de forma positiva, alterando el flujo de la vida.

Signatura: Vida

- **Efecto Menor:** —
- **Efecto Principal:** —
- **Efecto Manifestante:** —

Rangos: —

Formas: —

VACÍO

Habilidad Principal: Resistencia

Descripción Básica: Corrompe o erosiona la energía vital, afectando la vida de forma negativa.

Signatura: Vida

- **Efecto Menor:** —

· **Efecto Principal:** —

· **Efecto Manifestante:** —

Rangos: —

Formas: —

TEMPORAL

Habilidad Principal: Resistencia

Descripción Básica: Altera el flujo del tiempo y la causalidad inmediata.

Signatura: Tiempo

(*Se mantienen los efectos tal como se describen en la sección de diseño actual.*)

Rangos: Personal, Cerca.

Formas: Objetivo Único.

REPOSICIÓN

Habilidad Principal: Potencia

Descripción Básica: Manipula el espacio para desplazar criaturas u originar entidades.

Signatura: Espacio

(*Efectos según Teletransporte y Conjuración.*)

Rangos: Personal, Cerca.

Formas: Objetivo Único.

MENTAL

Habilidad Principal: Potencia

Descripción Básica: Interfiere o se enlaza con la mente de otras criaturas.

Signatura: Mente

(*Efectos según Aturdir y Confundir.*)

Rangos: Cerca.

Formas: Objetivo Único.

SIGILOSO

Habilidad Principal: Adaptación

Descripción Básica: Oculta la presencia del xmancer mediante sombras y engaños

sensoriales.

Signatura: Sombras

(Efectos según ocultamiento e invisibilidad.)

Rangos: Personal.

Formas: Aura.

CONSTANTE

Habilidad Principal: Potencia

Descripción Básica: Prolonga la duración de los efectos mágicos.

Signatura: Ácido

- **Efecto Menor:** +1 ronda.
- **Efecto Principal:** +2 rondas.
- **Efecto Manifestante:** +3 rondas.

Rangos: —

Formas: Modificador.

REBAJAR

Habilidad Principal: Adaptación

Descripción Básica: Debilita y frustra a los enemigos mediante toxinas y corrupción.

Signatura: Veneno

(Efectos según reducción de tiradas y éxitos.)

Rangos: Cerca.

Formas: Objetivo Único.

IMPREDECIBLE

Habilidad Principal: Adaptación

Descripción Básica: Introduce efectos caóticos e inestables.

Signatura: Caos

- **Efecto Menor:** Tabla de Caos Menor.
- **Efecto Principal:** Tabla de Caos Principal.
- **Efecto Manifestante:** Tabla de Caos Mayor.

Rangos: Variable.

Formas: Variable.

PIROMANTE

El alma de estos hechiceros arde con fuerza y brillo. El fuego no es solo una herramienta, sino un estado del ser: ira, pasión, destrucción y voluntad pura condensadas en llamas. Un piromante no invoca el fuego, lo canaliza a través de su cuerpo, moldeándolo con violencia y decisión hasta convertirlo en un arma devastadora.

Descripción de la clase

El Piromante es una clase agresiva, directa y peligrosa. Destaca por su capacidad de infilir grandes cantidades de daño y por un estilo de juego frontal, violento y sin concesiones. Si disfrutas ser una amenaza constante en el campo de batalla, resolver conflictos a través de la fuerza y llevar la destrucción como estandarte, esta clase es para ti. Sin embargo, el fuego siempre exige un precio: cuanto más te entregas a él, más cerca estás de perder el control.

EXPERIENCIA

Al final de cada sesión, por cada elemento cumplido a continuación, obtienes 1 punto de experiencia, o 2 puntos si el mismo elemento ocurrió varias veces durante la sesión. No puedes ganar más de 5 puntos de experiencia por sesión.

- Abordaste un desafío con violencia o coerción.
- Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo a través de tus acciones.
- Utilizaste el fuego de manera creativa o poco convencional.
- Te Manifestaste.

ESTADÍSTICAS INICIALES

- Potencia 3
- Control 1
- Resistencia 2
- Adaptación 0
- Velocidad 2
- Etiqueta Signatura: Dañino

HECHIZOS INICIALES

Hechizo básico principal

Flecha de Fuego [Potencia || Dañino]

Rango: Cuerpo a Cuerpo, Cerca, Alejado.

Efecto: Infinges 1d6 de daño de fuego a una criatura objetivo.

Acción repentina inicial

Escudo de Fuego

Creas un escudo ígneo que te protege hasta el final de la ronda. Este escudo solo puede bloquear efectos de fuego y se disipa al finalizar la ronda, haya sido utilizado o no.

MANIFESTACIÓN

Etapas de Manifestación

A medida que aumentas tu Manifestación, tu cuerpo y espíritu comienzan a transformarse.

- **Manifestación 0–1:** Estado normal.

- **Manifestación 2–3:** Tus ojos brillan como carbón encendido y un humo espeso escapa de tu respiración.
- **Manifestación 4–5:** Tu piel se vuelve negra como la obsidiana y parece que lava incandescente fluye bajo tus músculos.
- **Manifestación 6:** Manifestación total.

MANIFESTACIÓN TOTAL

VOLCÁN CAMINANTE

Al Manifestarte por completo, tu cuerpo se transforma en una encarnación viviente del fuego primordial. Crees en tamaño, tu piel se vuelve de roca ígnea y obsidiana, y el calor que desprendes es casi insopportable. Durante esta forma, actúas en dos Etapas del combate y obtienes las siguientes reglas especiales.

Etapas del Volcán Caminante

Etapa 2: Puedes utilizar una Acción Mayor.

Etapa 4: Debes utilizar una Acción Repentina. Para determinar cuál, tira 1d4 y aplica el resultado correspondiente.

AURA

Calor abrasador.

Al comienzo de su turno, todas las criaturas que se encuentren a Cuerpo a Cuerpo o Cerca reciben 1d6 de daño de fuego. Los xmancers que no sean Piromantes y se encuentren a Cuerpo a Cuerpo o Cerca reciben 1 punto de daño de fuego a su Resistencia.

ACCIONES MAYORES DEL VOLCÁN CAMINANTE

Golpe Ígneo [Potencia +1d6 || Dañino || Constante]

Rango: Cuerpo a Cuerpo, Cerca.

Atacas a una única criatura, infligiendo 4d6 de daño de fuego. El efecto persiste según las reglas de la etiqueta Constante.

Aliento de Fuego [Potencia || Dañino]

Rango: Cerca, Remoto.

Forma: Cono.

Exhalas una ola de fuego abrasador que afecta hasta a tres criaturas, infligiendo 3d6 de daño de fuego a cada una.

ACCIONES REPENTINAS DEL VOLCÁN CAMINANTE

Al llegar a la Etapa correspondiente, tira 1d4 y aplica el efecto indicado.

- 1: Te mueves inmediatamente hacia la criatura más cercana, sea aliada o enemiga.
- 2: Tu aura de Calor Abrasador se expande hasta Remoto hasta el comienzo de tu próximo turno.
- 3: Otorgas tu Escudo de Fuego a un xmancer que se encuentre a Cuerpo a Cuerpo, Cerca o Remoto.
- 4: Te mueves hasta tu Velocidad.