



EL DIVINO COMPLETO

Guía del jugador a la magia divina para todas las clases



David Noonan



COMPLETE DIVINE™
A Player's Guide to Divine Magic for All Classes
DAVID NOONAN

DEVELOPMENT TEAM
MIKE DONAIS (LEAD), RICH BAKER,
ANDY COLLINS

EDITOR
ROSS WATSON

MANAGING EDITOR
GWENDOLYN F.M. KESTREL

DESIGN MANAGER
ED STARK

DEVELOPMENT MANAGER
ANDREW FINCH

DIRECTOR OF RPG R&D
BILL SLAVICSEK

PRODUCTION MANAGER
JOSH FISCHER

IMAGE TECHNICIAN
BOB JORDAN

ART DIRECTOR
DAWN MURIN

COVER ARTIST
HENRY HIGGINBOTHAM

INTERIOR ARTISTS
KYLE ANDERSON, TOM BAXA, STEVEN
BELLEDIN, CRIS DORNAUS, WAYNE ENGLAND,
JEREMY JARVIS, DENNIS CRABAPPLE McCLAIN,
RAVEN MIMURA, WILLIAM O'CONNOR, JIM
PAVELEC, WAYNE REYNOLDS, SCOTT ROLLER,
RICHARD SARDINHA, RON SPENCER, ARNIE
SWEKEL, FRANZ VOHWINKEL

GRAPHIC DESIGNER
DAWN MURIN

CARTOGRAPHER
TODD GAMBLE

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALIST
ANGELIKA LOKOTZ

Resources: *Miniatures Handbook* by Jonathan Tweet, Mike Donais, Skaff Elias, and Rob Heinsoo; *Defenders of the Faith* by Rich Redman and James Wyatt; *Masters of the Wild* by David Eckelberry and Mike Selinker; *Return to the Temple of Elemental Evil* by Monte Cook; *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting* by Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo; *Magic of Faerûn* by Sean K Reynolds, Duane Maxwell, and Angel Leigh McCoy; *Faiths and Pantheons* by Eric L. Boyd and Erik Mona; and "Champions of Virtue" in *Dragon* #282 by James Wyatt.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by Gary Gygax and Dave Arneson, and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This product uses updated material from the v.3.5 revision.

This WIZARDS OF THE COAST® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



620-88036-001-EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
First Printing: May 2004

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Complete Divine*, and all other Wizards of the Coast game titles, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrinck Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2004 Wizards of the Coast, Inc.

Visit our website at www.wizards.com/dnd

Introducción	4
Personajes divinos	4
El divino completo	4
Capítulo 1: los devotos	5
¿Por qué sirves?	5
¿A qué sirves?	6
Clases	6
Alma predilecta (Mmin)	6
Chamán espiritual	10
Shugenja (AO)	15
Capítulo 2: clases de prestigio	19
Cómo elegir una clase de prestigio	19
Dominios adicionales	20
Cómo adaptar las clases de prestigio	20
Asolador (SS)	21
Lista de conjuros del asolador	23
Ejemplo de asolador	23
Buscador de la isla de las Brumas	23
Ejemplo de buscador de la isla de las Brumas	25
Cazador consagrado (DF)	25
Ejemplo de cazador consagrado	27
Contemplativo (DF)	28
Ejemplo de contemplativo	30
Cruzado divino	30
Ex cruzados divinos	31
Ejemplo de cruzado divino	31
Discípulo del vacío (AO)	32
Ejemplo de discípulo del vacío	34
Entropomante	34
Ejemplo de entropomante	36
Evangelista	36
Ejemplo de evangelista	38
Exorcista sagrado (DF)	39
Ejemplo de exorcista sagrado	41
Geomante (SS)	41
Ejemplo de geomante	44
Hoja brillante de Heironeous	45
Ejemplo de hoja brillante de Heironeous	46
Hospitalario (DF)	47
Ex hospitalarios	48
Ejemplo de hospitalario	48
Inquisidor de la iglesia (DF)	49
Ejemplo de inquisidor de la iglesia	49
Libertador sagrado (DF)	51
Libertadores ex paladines	53
Ejemplo de libertador sagrado	53
Oráculo divino (DF)	54
Ejemplo de oráculo divino	55
Protosacerdote (LOV)	56
Ejemplo de protosacerdote	58
Puño sagrado (DF)	58
Ejemplo de puño sagrado	60
Sacerdote de guerra (DF)	60
Ejemplo de sacerdote de guerra	62
Saqueador de templos de Olidammara (CS)	62
Ejemplo de saqueador de templos de Olidammara	65
Señor de las tormentas (DF)	65
Ejemplo de señor de las tormentas	67
Sirviente del arco iris	67
Ejemplo de sirviente del arco iris	69
Sirviente radiante de Pelor	70
Ejemplo de sirviente radiante de Pelor	72

Templario pío (DF)	72
Ejemplo de templario pío	74
Zelote de la Llama negra (EI)	74
Ejemplo de zelote de la Llama negra	76
Capítulo 3: reglas adicionales	77
Dotes	77
Dotes divinas	77
Dotes salvajes	79
Variante: dotes de fe	86
Variante de reglas de expulsión: destrucción de los muertos	87
vivientes	
Personajes de nivel épico	87
Cómo convertirse en un personaje divino de nivel épico	87
Personajes de clase de prestigio de nivel épico	88
Dotes épicas	89
Capítulo 4: Objetos mágicos	91
Reliquias	91
Comprar y vender reliquias	91
Reliquias en tu campaña	92
Bastones	104
Capítulo 5: deidades	107
¿Qué dioses puedes usar?	107
Cómo leer las descripciones de las deidades	107
Deidades básicas de D&D	108
Otras deidades de Falcongrís	120
Capítulo 6: el mundo divino	125
Qué pasa tras tu muerte	125
El momento de la muerte	125
El tránsito	126
El destino final	126
Actividades en la otra vida	129
La religión organizada en la campaña D&D	130
Teocracias	130
Iglesias globales	131
Sectas y cismas	132
Iglesias regionales y dispersas	134
Cultos	134
Capítulo 7: dominios y conjuros	135
Conjuros nuevos de bardo	135
Conjuros nuevos de clérigo	135
Dominios nuevos	136
Conjuros nuevos de druida	141
Conjuros nuevos de explorador	142
Conjuros nuevos de guardia negro	144
Conjuros nuevos de hechicero/mago	144
Conjuros nuevos de paladín	144
Conjuros de shugenja	145
Conjuros nuevos	150
Apéndice	191

Tablas

Tabla 1-1: el alma predilecta	7
Tabla 1-2: conjuros conocidos del alma predilecta	8
Tabla 1-3: el chamán espiritual	11
Tabla 1-4: conjuros diarios recuperados por el chamán espiritual	12
Tabla 1-5: el shugenja	15
Tabla 1-6: conjuros conocidos por el shugenja	16
Tabla 2-1: clases de prestigio divinas	20
Tabla 2-2: el asolador	21
Tabla 2-3: el buscador de la isla de las Brumas	24
Tabla 2-4: el cazador consagrado	26
Tabla 2-5: el contemplativo	28
Tabla 2-6: el cruzado divino	31
Tabla 2-7: el discípulo del vacío	32
Tabla 2-8: el entropomante	35
Tabla 2-9: el evangelista	37
Tabla 2-10: el exorcista sagrado	39
Tabla 2-11: el geomante	42
Daño de arma natural por tamaño	43
Tabla 2-12: la hoja brillante de Heironeous	46
Tabla 2-13: el hospitalario	48
Tabla 2-14: el inquisidor de la iglesia	49
Tabla 2-15: el libertador sagrado	52
Tabla 2-16: el oráculo divino	54
Tabla 2-17: el protosacerdote	56
Tabla 2-18: el puño sagrado	59
Tabla 2-19: el sacerdote de guerra	61
Tabla 2-20: el saqueador de templos de Olidammara	63
Tabla 2-21: el señor de las tormentas	66
Tabla 2-22: el sirviente del arco iris	68
Tabla 2-23: el sirviente radiante de Pelor	70
Tabla 2-24: el templario pío	73
Tabla 2-25: el zelote de la llama negra	74
Tabla 3-1: dotes	78
Tabla 3-2: recompensas de puntos de fe	86
Tabla 4-1: reliquias	92
Tabla 4-2: bastones	104
Tabla 5-1: las deidades básicas	109
Tabla 5-2: otras deidades de Falcongrís	121
Tabla 5-3: deidades de los monstruos	124
Armas predilectas	152

Barras laterales

Fuentes	4
¿Qué es un espíritu?	14
El compañero celestial	53
Tras el telón: cómo recompensar con puntos de fe	87
Tras el telón: niveles épicos y clases de prestigio	88
Aliados de los planos	119
Dominios, conjuros y material publicado previamente	136
Conjuros alineados en dominios sin alineamiento	137

Introducción

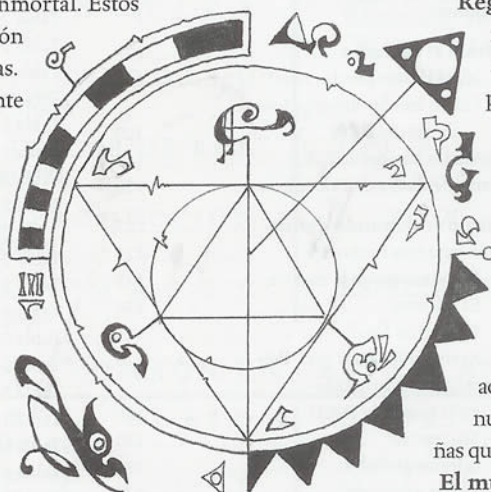
El *Divino completo* es un accesorio de reglas para el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS. Sobre todo es un recurso para jugadores que se centra en las nuevas opciones y reglas expandidas para los jugadores de D&D que quieran crear o mejorar sus personajes con conexiones con la magia divina. Los DMs pueden usar este libro como recurso para crear u optimizar sus propias creaciones.

PERSONAJES DIVINOS

Un personaje divino es alguien para el cual es parte importante de sus quehaceres diarios rendir culto a un poder superior (que suele ser una deidad, aunque también puede tratarse de una fuerza de filosofía más abstracta). Los personajes divinos no siempre son clérigos y druidas, aunque resulta difícil imaginar un clérigo para el cual la relación con las divinidades no sea importante. Para abreviar, los llamaremos "personajes divinos", aunque no sean de naturaleza divina o inmortal. Estos

personajes tienen una conexión esencial con las fuerzas divinas. Si para tu personaje es importante mostrar lealtad a una deidad, o si la magia divina es una fuerza poderosa en su vida, este libro está hecho para ti.

No hace falta que todo personaje de D&D sustituya la taberna por el convento. En el juego encajan perfectamente los personajes que sirven a los dioses sólo de boquilla, o los que proclaman con orgullo que son dueños de su propio destino. Pero hacer que tu personaje sea leal a un conjunto de creencias y tenga conexiones con fuerzas que trascienden el mundo mortal puede enriquecer la experiencia de la partida, sin importar la raza o la clase que tenga. En estas páginas encontrarás conexiones divinas para mejorar tus habilidades de combate, sigilo, negociación, e incluso magia arcana. Tanto si eres un clérigo de fe incomparable como un oscuro asesino a sueldo, un paladín cruzado, o un mago en busca de misterios mayores, en este libro hay algo para ti.



EL DIVINO COMPLETO

Este libro contiene información tanto para jugadores como para DMs, y presenta opciones nuevas e interesantes para los personajes y las criaturas que utilicen las reglas de combate de D&D. Los jugadores pueden leer todo el libro sin ningún problema; los DMs pueden usar el material para generar sus propias sorpresas sin ningún tipo de ayuda.

Los devotos (capítulo 1): este capítulo introduce tres nuevas clases de personaje: el chamán que hace tratos con espíritus, el versátil shugenja y el alma predilecta, que demuestra un conocimiento instintivo de la magia divina. Todos ellos tienen una fuerte conexión con el poder divino, pero ninguno lanza conjuros de la forma en que lo hace un clérigo tradicional.

Clases de prestigio (capítulo 2): aquí se presenta un gran número de clases de prestigio, todas orientadas hacia la magia divina o a los dones de los dioses. Da igual si estás jugando con un clérigo, un druida, un guerrero o con alguna otra clase, puede que aquí encuentres una clase de prestigio que te llame la atención.

Reglas adicionales (capítulo 3): este capítulo incluye dotes nuevas y actualizadas, así como un sistema opcional que permite que la fe juegue un papel directo en las aptitudes de tu personaje.

Objetos mágicos (capítulo 4): se introduce un nuevo tipo de objeto mágico conocido como reliquia, potenciado por la conexión que tenga tu personaje con las fuerzas divinas.

Deidades (capítulo 5): este capítulo te explica cómo se comportan los personajes que rinden culto a las deidades del panteón básico de D&D, desde las plegarias que rezan hasta las misiones que acometen. También se incluyen numerosas deidades nuevas de la campaña *Living Greyhawk* para las campañas que quieran más variedad en el reino divino.

El mundo divino (capítulo 6): este capítulo habla de la otra vida de un alma en el contexto del juego D&D, y cubre los diferentes papeles de las iglesias dentro de la campaña.

Dominios y conjuros (capítulo 7): desde el sutil trabajo de espías de *cadena de ojos* hasta el poder destructivo de *avalancha obediente*, el núcleo de este capítulo lo forman conjuros nuevos para clérigos, druidas, exploradores y paladines. Algunos de ellos son igual de útiles para bardos, magos y hechiceros. Además, los clérigos encontrarán 21 dominios nuevos, que van desde el Sueño a la Liberación.

FUENTES

Este libro incluye material de otras fuentes, como la revista *Dragon* (NdC: en su edición en inglés, a menos que se indique lo contrario) y trabajos anteriores, como *Defensores de la fe*. Gran parte de este material ha sido elegido y revisado teniendo en cuenta las sugerencias y comentarios de los jugadores y DMs del D&D de todo el mundo. Esperamos que te gusten los cambios que hemos hecho a las clases de prestigio, dotes, y otros elementos del juego, así como la gran cantidad de material completamente nuevo que encontrarás en estas páginas.

Recuerda, no obstante, que DUNGEONS & DRAGONS es *tu juego*. Si has estado jugando con una clase de prestigio o dote en particular que hemos elegido y revisado, confiamos en que echarás un vistazo a la nueva versión y verás por qué hemos hecho los cambios, pero *no tienes* que jugar con el material revisado si no quieres hacerlo. El Dungeon Master, como siempre, tiene la última palabra sobre qué material permitirá o no en su partida, y si habéis estado jugando con una versión más antigua de algo que aparece en este libro y os lo pasáis bien así, no te preocupes en hacer el cambio. Creemos que todos los cambios que hemos hecho son a mejor, pero es tu partida, en definitiva.

Ilustración de Scott Rolter



La magia divina, sea en la forma de un conjuro de clérigo, la forma salvaje de un druida o la *espada sagrada* de un paladín, está unida a la devoción. Si tu personaje de D&D es devoto de alguna autoridad o causa superior (que casi siempre será un dios) puede obtener algo de poder gracias a esa conexión. Este poder suele tener un precio; al aceptar el poder de la magia divina, generalmente tendrá que cumplir un conjunto de principios; está limitando voluntariamente su conducta a cambio de poder.

No obstante, estos límites suelen enriquecer la experiencia de jugar al rol. Un personaje que tenga una conexión con la magia divina no es sólo una colección de estadísticas de combate que vaga sin rumbo de encuentro en encuentro. Desde el principio de la primera aventura, se dedica a algo mayor, se adhiere a unas normas de conducta (estén codificadas o no), e incluso puede tener gestos y formas de expresarse que demuestren su lealtad.

Aunque la magia divina se base en las creencias, se centra en creer en la valía de una deidad, no solamente en creer en su existencia. En una campaña de D&D típica, pocos PNJs creen que los dioses no existen. Es difícil negar la existencia de Tiamat, por ejemplo, cuando un conjuro de *desplazamiento de plano* puede llevar al escéptico a su palacio en la primera capa de los Nueve infiernos. Creer en la existencia de una deidad no es suficiente para obtener poder divino; hay que creer que merece la pena seguir la causa del dios, y dedicarse a ella.

¿POR QUÉ SIRVES?

Las razones para servir a una autoridad divina pueden variar drásticamente, incluso dentro de la misma fe o filosofía. Los que jueguen con personajes divinos deberían decidir qué motiva el comportamiento de su personaje, porque puede añadir profundidad a las interacciones del mismo con los demás.

Fe verdadera: crees en la rectitud de la causa de tu fe. No hay ninguna otra deidad, filosofía o modo de vida que "haga lo correcto" como lo hace la tuya. El nivel de esta fe puede variar desde la certeza silenciosa hasta el fanatismo total, dependiendo de la personalidad de tu personaje y de la naturaleza de su fe. Los conversos recientes suelen entrar en esta categoría, así como los combatientes sagrados como los paladines o los clérigos.

Tradicición: en muchas culturas, sobre todo en sociedades no humanas, la gente practica una religión de forma automática. Los practicantes probablemente no estén de acuerdo con todos los preceptos de la iglesia, y puede que violen las normas eclesiásticas cuando suponen que no va a pasarles nada. Los tradicionalistas disfrutan de los beneficios de su religión (fiestas, grandes ceremonias o incluso formas de pensar) pero no se preocupan demasiado de los límites que impone en sus vidas diarias. De todos modos, suelen considerarse

devotos a su fe y nunca se plantean realmente abandonar la práctica de su religión.

Poder: tu devoción a la causa te da poder, sea físico, temporal, político o espiritual. Esta motivación es común entre los líderes, que se dan cuenta de que adoptar la fe puede ayudarles en su ascenso al liderazgo (y a mantenerlo). La búsqueda de poder no tiene por qué implicar una conducta hipócrita; un clérigo puede considerar que su sincera y leal devoción a una deidad es algo perfectamente razonable a cambio del poder que obtiene gracias a dicha devoción.

Hipocresía: algunos individuos profesan o incluso demuestran devoción (sea por mera costumbre o con otros objetivos en mente), pero saben perfectamente que interiormente no creen en ello. Sus pensamientos secretos y su comportamiento en público revelan que sus palabras supuestamente devotas son falsas.

¿A QUÉ SIRVES?

Un dios es algo más que un nombre que escribes en tu hoja de personaje. Si la conexión divina de tu personaje no afecta a su conducta, te estás perdiendo algunas de las posibilidades que puede ofrecer la magia divina. Tener conjuros o aptitudes procedentes del poder divino significa que sirves a algo, o al menos que eres leal a ello. A qué sirvas depende de ti, ya que el D&D te proporciona muchas posibilidades.

Servir a una deidad: esta es la opción más común en la mayoría de las campañas de D&D. Los personajes que sirven a una deidad suelen tener el mismo alineamiento que ella, o similar, y por lo general tratan de extender la causa de su deidad por el mundo. Un seguidor de Obad-Hai, por ejemplo, probablemente tenga alineamiento neutral y proteja la espesura siempre que sea posible. Los clérigos y otros lanzadores de conjuros divinos reciben sus sortilegios rezando a su deidad, que les concede parte de su poder divino.

Servir a un panteón: los personajes que sirven a un panteón veneran a varias deidades, y piden a cada dios que interceda en los asuntos que sean de su interés (lo que se conoce como ámbito de poder). Por ejemplo, un clérigo que sirva a un panteón basado en los dioses griegos podría pedir a Hermes un conjuro de *retirada expeditiva*, a Atenea una visión de oráculo, o a Hades el poder para repeler a los muertos vivientes. Los clérigos que decidan servir a un panteón pueden elegir sus dos dominios de entre todos los ofrecidos por todas las deidades del panteón (excepto los de los dioses aberrantes, a los que los clérigos del panteón en su conjunto no rinden culto). Un clérigo sólo puede seleccionar un dominio de alineamiento si éste se corresponde con el suyo. El alineamiento del clérigo debe corresponderse al de alguna deidad del panteón (excluyendo a los dioses aberrantes).

Servir a un principio abstracto: no necesitas servir a una deidad para ser clérigo. Simplemente puedes elegir dos dominios que te gusten y actuar para extender la causa de la filosofía que concuerde (un clérigo sólo puede elegir un dominio de alineamiento que se corresponda con el suyo). Ésta puede ser una buena elección si quieres coger dos dominios que no ofrezca

ninguna deidad, como los dominios de Fuego y Superchería del libro básico de D&D, lo cual te proporciona un gran grado de libertad al imaginar a tu personaje; la pregunta “¿qué filosofía de pensamiento podría encontrar importante el fuego y la superchería?” tiene varias posibles respuestas interesantes. Sin embargo, tu personaje no tendrá las posibilidades implícitas de interpretación o las conexiones automáticas con los PNJs que, por ejemplo, sí tiene un clérigo de Fharlanghn.

Servir a la naturaleza: algo similar a servir a un principio abstracto es la noción de que un personaje simplemente extiende la causa de la naturaleza. Es bastante sencillo imaginar druidas y exploradores que veneran a la naturaleza de forma abstracta en vez de venerar a una deidad específica de la naturaleza. De nuevo, esto libera a tu personaje para que busque su propio camino filosóficamente, pero no tiene la ambientación implícita que pueda tener un personaje seguidor de Ehlonna.

La respuesta a la pregunta “¿A qué sirves?” no está escrita en piedra, aunque cambiar el sistema de creencias de tu personaje podría tener consecuencias (sobre todo para los paladines y los lanzadores de conjuros divinos). Pero cuando crees a tu personaje, piensa un poco en la respuesta. Lo que elijas no sólo afectará a la manera mediante la que tu personaje adquirirá el poder de la magia divina, sino que también te ayudará a sacarle el máximo partido a la gran cantidad de posibilidades de interpretación, haciendo que tu personaje parezca más real.

CLASES

Las siguientes clases comparten un vínculo con la magia divina, y pueden suplementar o reemplazar a algunas de las descritas en el *Manual del jugador*.

ALMA PREDILECTA (Alp)

El alma predilecta sigue la senda del clérigo, pero es capaz de canalizar el poder divino con sorprendente facilidad. Es capaz de llevar a cabo las mismas tareas que sus colegas lanzadores de conjuros divinos pero sin necesidad de estudio alguno; para él es un don natural. Los estudiosos se preguntan si las almas predilectas tienen rastros de sangre de ajeno heredada de uniones, sagradas o impías, de hace siglos o generaciones atrás. Otros sugieren que esta aptitud se “despierta” mediante el entrenamiento divino del tipo adecuado, o que las almas predilectas simplemente son imbuidas con estos dones por sus dioses cuando comienzan su entrenamiento como clérigos. En cualquier caso, las almas predilectas lanzan sus conjuros de forma natural, basándose tanto en su fuerza personal como en el estudio.

Aventuras: las almas predilectas a menudo son solitarios, que vagan por la tierra sirviendo a sus dioses. Son bienvenidos en sus iglesias, pero se les trata como a alguien raro y a menudo incomprendido. Son emisarios de sus deidades al margen de las estructuras terrenales del clero, místicos respetados que no necesitan el apoyo que normalmente requiere un clérigo para tener éxito. Su estatus los hace ser reverenciados, y a veces envidiados, por sus semejantes clérigos. Aunque a veces no se les respeta por su aparente falta de disciplina, los adoradores

devotos saben que las almas predilectas son un claro mensaje, de hecho una manifestación viviente, de sus dioses.

Peculiaridades: las almas predilectas pueden lanzar conjuros divinos por medio de una conexión innata, en lugar de laborioso entrenamiento y rezos. Su vínculo divino es natural, no aprendido. Conocen menos conjuros que los clérigos y obtienen los más poderosos a un ritmo más lento que estos, pero pueden lanzarlos más a menudo y no tienen que seleccionarlos ni prepararlos de antemano.

Alineamiento: la magia divina le llega de forma intuitiva a un alma predilecta, no gracias a calculadas oraciones. Esta naturaleza innata lleva a una interpretación más liberal de la fe y las doctrinas, por lo que las almas predilectas tienden ligeramente hacia el caos frente a la ley.

Un alma predilecta suele ser del mismo alineamiento que su dios, aunque algunos están "a un paso" de distancia. Por ejemplo, un alma predilecta podría servir a una deidad legal buena y ser él mismo neutral buenol. Un alma predilecta no puede ser neutral a menos que su dios también lo sea.

Religión: un alma predilecta puede pertenecer a cualquier religión. La deidad más comúnmente adorada por las almas predilectas humanas en tierras civilizadas es Pelor, dios del sol. Entre las razas no humanas, las almas predilec-

tas suelen adorar a la deidad principal de sus panteones raciales.

A diferencia de los clérigos, las almas predilectas no pueden dedicarse a una causa o fuente de poder divino abstracta en lugar de a un dios.

Trasfondo: las almas predilectas son conscientes de su vínculo con lo divino a una edad temprana. Con el tiempo, toda alma predilecta joven llega a comprender el poder que ha estado manifestando sin querer.

Las almas predilectas, como canalizadores divinos natos, también son solitarios por naturaleza. A diferencia de los clérigos de un templo, no obtienen grandes beneficios de compartir sus conocimientos y no tienen incentivos serios para trabajar en equipo.

Razas: el talento innato para canalizar el poder divino de forma espontánea es impredecible, y puede aparecer en cualquiera de las razas comunes.

Los lanzadores de conjuros divinos de las tierras más agrestes o de las razas humanoides más brutales suelen ser almas predilectas antes que clérigos.

Otras clases: las almas predilectas tienen mucho en común con los miembros de



Un alma predilecta

TABLA 1-1: EL ALMA PREDILECTA

Nivel	Ataque base	TS			Especial	Conjuros diarios									
		Fort	Ref	Vol		0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+2	+2	+2	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+3	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+3	+3	Soltura con el arma de la deidad	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+4	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+4	+4	RE (1.º tipo)	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+5	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.º	+5	+5	+5	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8.º	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.º	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10.º	+7/+2	+7	+7	+7	RE (2.º tipo)	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.º	+8/+3	+7	+7	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12.º	+9/+4	+8	+8	+8	Especialización con el arma de la deidad	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.º	+9/+4	+8	+8	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14.º	+10/+5	+9	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15.º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	RE (3.º tipo)	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16.º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17.º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Alas	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18.º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19.º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20.º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	RD	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

otras clases autodidactas, especialmente con los hechiceros aunque también con druidas y pícaros. A menudo se ven enfrentados a los miembros de otras clases más disciplinadas, especialmente los clérigos, a quienes suelen ver demasiado envueltos en sus doctrinas y sus actitudes rígidamente definidas.

Papel en el juego: el alma predilecta sirve como sanador de apoyo del grupo y especialista en materias defensivas. Puede desenvolverse bien en un combate, especialmente si elige especializarse en poderes que le ayuden en ese aspecto.

Información sobre reglas de juego

Las almas predilectas poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina cuántos conjuros puede lanzar al día un alma predilecta. La Sabiduría determina la dificultad para resistirse sus conjuros (consulta Conjuros, más adelante). Además de emplear el Carisma y la Sabiduría para lanzar sus conjuros, las almas predilectas también se benefician de unas puntuaciones altas en Destreza, Fuerza y Constitución.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del alma predilecta (y su característica clave) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue) y Sanar (Sab).

Puntos de habilidad a 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

TABLA 1-2: CONJUROS CONOCIDOS DEL ALMA PREDILECTA

Nivel	Conjuros conocidos									
	0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	6	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5.º	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
6.º	7	5	4	3	—	—	—	—	—	—
7.º	7	6	4	3	—	—	—	—	—	—
8.º	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
9.º	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
10.º	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
11.º	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
12.º	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
13.º	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
14.º	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
15.º	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
16.º	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
17.º	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
18.º	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
19.º	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
20.º	9	6	6	6	6	6	6	6	5	4

Rasgos de clase

A continuación se presentan los rasgos de clase del alma predilecta.

Competencia con armas y armaduras: las almas predilectas son competentes con todas las armas sencillas, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos (excepto los

paveses). Un alma predilecta también es competente con el arma favorecida por su deidad. Aunque un alma predilecta no es competente con las armaduras pesadas, llevar una no interfiere con el lanzamiento de sus conjuros.

Conjuros: un alma predilecta lanza conjuros divinos (el mismo tipo de conjuros disponibles para los clérigos), que se escogen de la lista de conjuros de dicha clase. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo de antemano, como les ocurre a los clérigos.

Para lanzar un conjuro, un alma predilecta debe poseer una puntuación de Carisma de 10 + el nivel del conjuro (Carisma 10 para conjuros de nivel 0, Car 11 para conjuros de nivel 1, y así). La Clase de dificultad de los TS contra los conjuros de un alma predilecta es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del alma predilecta.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, un alma predilecta sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros se muestra en la tabla 1-2: el alma predilecta. Además, obtiene conjuros adicionales diarios si posee una puntuación elevada de Carisma (consulta la tabla 1-1, en la página 8 del Manual del jugador).

A diferencia de lo que ocurre con los clérigos, la selección de conjuros de un alma predilecta está limitada. Un alma predilecta comienza el juego conociendo cuatro conjuros de nivel 0 y tres conjuros de nivel 1 a su elección. A cada nuevo nivel que gane como alma predilecta obtendrá uno o más nuevos conjuros, como se muestra en la tabla 1-3: conjuros conocidos del alma predilecta. A diferencia de los conjuros diarios, el número de conjuros conocidos por el alma predilecta no se ve afectado por su puntuación de Carisma; los números de la tabla 1-3 son inamovibles.

Al llegar a 4.º nivel, y cada nivel de alma predilecta par a partir de entonces (6.º, 8.º, etc.), un alma predilecta puede aprender un nuevo conjuro para sustituir a uno que ya conozca. De hecho, el alma predilecta “pierde” el conjuro viejo a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del sacrificado, y éste debe ser de al menos dos niveles menos que el conjuro de alma predilecta de mayor nivel que pueda lanzar. Un alma predilecta sólo puede intercambiar un único conjuro en un nivel dado, y debe elegir si cambiar algún conjuro o no a la vez que obtiene los nuevos conjuros conocidos de dicho nivel.

A diferencia de los clérigos, un alma predilecta no necesita preparar sus conjuros con antelación. Puede lanzar los que conozca en cualquier momento, siempre que no haya usado ya todos los conjuros de ese nivel que se le permitan cada día.

Soltura con arma de la deidad: a nivel 3, un alma predilecta obtiene la dote Soltura con un arma, con el arma predilecta de su deidad. Si el personaje ya la tenía, podrá elegir otra dote distinta.

Resistencia a la energía (Ex): a nivel 5, un alma predilecta elige un tipo de energía y obtiene RE 10 contra él (NdT: a partir de ahora abreviaremos “resistencia a la energía” como RE). A nivel 10 y 15, el personaje obtiene RE 10 contra otros dos tipos de energía a su elección.



Especialización con el arma de la deidad: a nivel 12, un alma predilecta obtiene la dote Especialización con un arma, con el arma predilecta de su deidad. Si el personaje ya la tenía, podrá elegir otra dote distinta.

Alas (Ex): a nivel 17, un alma predilecta adquiere alas y puede volar a una velocidad de 60' con maniobrabilidad buena. A un alma predilecta de alineamiento bueno le crecerán alas emplumadas, mientras que las de una de alineamiento maligno serán parecidas a las de un murciélago. Un alma predilecta que no sea bueno ni malo podrá elegir qué tipo de alas tener.

Reducción de daño (Sb): un alma predilecta de nivel 20 obtiene RD. Si el personaje es de alineamiento legal, la RD será 10/plata. Si es de alineamiento caótico, será 10/hierro frío. Un alma predilecta que no sea legal ni caótica podrá elegir qué tipo de RD tener.

Conjunto inicial del alma predilecta

Armadura: cota de escamas (+4 CA, penalizador de armadura -4, velocidad 20', 30 lb.)

Escudo pesado de madera (+2 CA, penalizador de armadura -2, 10 lb.)

Armas: maza pesada (1d8, crítico x2, 8 lb., a una mano, contundente).

Ballesta ligera (1d8, crítico 19-20/x2, inc. de distancia 80', 4 lb., perforante).

Selección de habilidades: escoge un número de habilidades igual a 3 + el modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penal. de armadura
Concentración	4	Con	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Saber (arcano)	4	In	—
Avistar (tc)	2	Sab	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—
Intimidar (tc)	2	Car	—
Supervivencia (tc)	2	Sab	—

Dote: Conjuración en combate.

Dote adicional: Dureza.

Deidad: Pelor.

Conjuros conocidos: 0: curar heridas menores, detectar magia, luz, leer magia; 1º: bendecir, curar heridas leves, orden imperiosa.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y acero y pedernal. Carcaj con 10 virotes de ballesta. Símbolo sagrado de madera (disco solar de Pelor). Linterna sorda, 5 pintas de aceite.

Oro: 2d4 po.

CHAMÁN ESPIRITUAL (Che)

Maestro del mundo de los espíritus, el chamán espiritual sigue una tradición divina diferente a la del clérigo o el druida. Su mundo está repleto de poderosos espíritus vivientes, algunos solícitos y otros malignos. Haciendo pactos con ellos, el chamán espiritual obtiene poder sobre el mundo natural y poderosa magia divina con la que ayudar a sus camaradas o azotar a sus enemigos.

Aventuras: los chamanes espirituales existen para mediar entre el mundo humano y el de los espíritus, y asegurarse de que los humanos (y enanos, elfos, orcos, y todas las demás razas humanoides, por supuesto) respetan a los espíritus tal y como se merecen. Los chamanes espirituales van de aventuras para extender la causa de los espíritus a los que siguen. Los que veneran a espíritus solícitos pretenden ayudar a la gente que se merece la protección del espíritu. Los que veneran a espíritus oscuros y vengativos fomentan el caos y el sufrimiento que deleita a sus señores. Mediante sus actos, los chamanes espirituales demuestran el poder de sus espíritus guía y obtienen prestigio y un lugar en el mundo de los espíritus.

Peculiaridades: los chamanes espirituales lanzan conjuros divinos del mismo modo que los druidas, pero los obtienen de poderosos espíritus de la naturaleza. Sus sortilegios, como los del druida, están orientados hacia la naturaleza y los animales. Además de sus conjuros, los chamanes espirituales van obteniendo un conjunto de poderes espirituales a medida que suben de nivel.

Alineamiento: los chamanes espirituales, imitando la indiferencia de los espíritus, suelen ser algo desapasionados. A diferencia de los druidas, son más tribales que solitarios, y se implican en los asuntos de sus semejantes. La mayoría de los chamanes espirituales son neutrales al menos en uno de los ejes de alineamiento, pero no es extraño encontrar un chamán espiritual que se haya involucrado tanto en los asuntos de los vivos que ha perdido su alejamiento de los problemas humanos.

Religión: un chamán espiritual venera la esencia de la religión más que la práctica. Obtiene sus poderes mágicos de los espíritus que habitan todas las cosas, vivas y muertas, animadas e inanimadas. Combina el culto a los antepasados con el culto a los animales y a la naturaleza. El chamán espiritual típico, igual que un druida, persigue una espiritualidad mística de unión trascendente con la naturaleza en vez de ser devoto de una entidad divina. Aún así, algunos chamanes espirituales honran a las deidades de la naturaleza como Obad-Hai (dios de la naturaleza) o Ehlonna (diosa de los bosques).

Trasfondo: los chamanes empiezan su aprendizaje junto a chamanes de mayor edad. Cuando el chamán espiritual de la tribu nota que ha llegado el momento, elige a un posible sucesor de entre los jóvenes de la tribu. Después de llevarle a su propia casa, dedica años a enseñar a su estudiante los caminos del mundo natural y espiritual. Generalmente, cuando el joven chamán espiritual está preparado, el chamán mayor envía entonces a su estudiante a vagar por el mundo durante un tiempo para que obtenga la sabiduría y experiencia necesarias para servir como chamán espiritual de la tribu a su regreso. A veces, un chamán joven e impaciente con un maestro extremadamente cauteloso, se marcha por su cuenta en pos del conocimiento que cree que su maestro le niega.

Razas: los medianos, humanos y semiorcos son las razas que más a menudo dan origen a las culturas tribales en las que surgen los chamanes. Aunque existen raros grupos de bárbaros enanos, elfos o gnomos que favorecen la tradición chamánica en vez de la clerical o la druídica, estas comunidades son muy poco comunes.

Otras clases: los chamanes espirituales perciben un mundo que ninguna otra clase comprende del todo. Por ello, sienten que su deber es aconsejar a sus camaradas y protegerles de la ira de los espíritus. Los chamanes espirituales respetan a los druidas y se llevan con ellos muy bien, pero piensan que los clérigos no sienten respeto suficiente por el mundo espiritual, y suelen mantener largas y encarnizadas rivalidades con los clérigos con los que coinciden.

Papel en el juego: el chamán espiritual es un combatiente mediocre en la lucha cuerpo a cuerpo, pero puede lanzar conjuro

tras conjuro en una situación de combate. Ningún otro personaje iguala su aptitud para estudiar una situación y adaptar su selección de conjuros para que sean ofensivos, defensivos o para propósitos especiales. Al igual que el druida, puede servir como curandero del grupo, pero es más eficaz en situaciones en las que no necesite dedicar muchos de los conjuros que ha elegido para curar y pueda maximizar sus opciones sortilegas para proporcionar poder ofensivo al grupo y ayudar a sus compañeros durante la batalla.

Información sobre reglas de juego

Las chamanes espirituales poseen las siguientes estadísticas de juego.

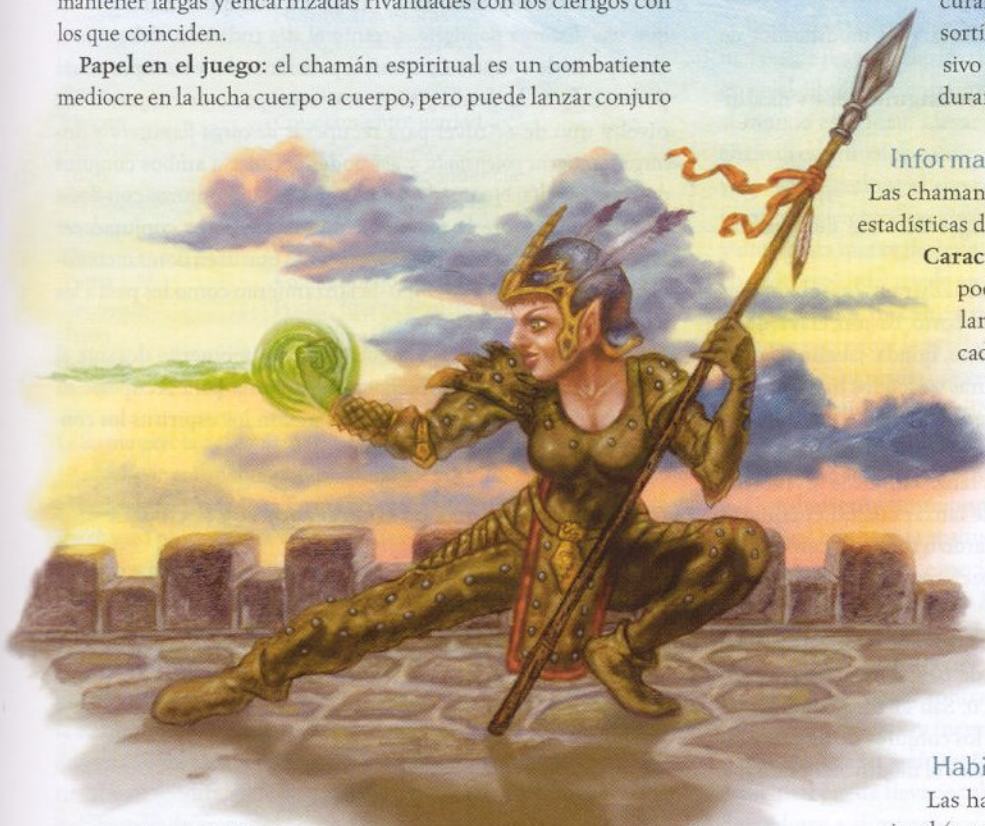
Características: la Sabiduría determina lo poderoso que es un conjuro que pueda lanzar el chamán, y cuántos puede usar cada día. El Carisma determina lo difíciles que son de resistir esos conjuros (véase Conjuros, más adelante). Al igual que el druida, el chamán espiritual se beneficia de tener una Destreza y Constitución altas debido al hecho de que comienza siendo competente sólo con armadura ligera.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del chamán espiritual (y su característica clave) son Artesanía



Una chamán espiritual

TABLA 1-3: EL CHAMÁN ESPIRITUAL

Nivel	Ataque base	TS			Especial	Conjuros diarios									
		Fort	Ref	Vol		0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+2	+0	+2	Espíritu guía, empatía salvaje	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3	Castigar espíritus	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	Detectar espíritus	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4	Bendición de los espíritus	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Seguir al guía	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5	Combatiente fantasma	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Custodia de los espíritus	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—
8.º	+6/+1	+6	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.º	+6/+1	+6	+3	+6	Forma espiritual 1/día	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—
10.º	+7/+2	+7	+3	+7	Guía mágico	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.º	+8/+3	+7	+3	+7	Hacer regresar el espíritu	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—
12.º	+9/+4	+8	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.º	+9/+4	+8	+4	+8	Exorcismo	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—
14.º	+10/+5	+9	+4	+9	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
15.º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma espiritual 2/día	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—
16.º	+12/+7/+1	+10	+5	+10	Debilitar espíritus	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
17.º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Viaje espiritual	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—
18.º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
19.º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Favorecido por los espíritus	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
20.º	+14/+10/+5	+12	+6	+12	Forma espiritual 3/día, el espíritu que camina	6	6	6	6	6	6	6	6	5	—

(Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), escuchar (Sab), Oficio (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (geografía) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (local) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Para las descripciones de las habilidades, consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: $(4 + \text{modificador de Inteligencia}) \times 4$.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: $4 + \text{modificador de Int}$.

Rasgos de clase

A continuación se presentan los rasgos de clase del chamán espiritual.

Competencia con armas y armaduras: los chamanes espirituales son competentes con arco corto, bastón, clava, daga, dardo, hacha arrojadiza, hacha de mano, honda, jabalina, lanza, lanza corta, lanza larga, y con armaduras y escudos ligeros. Estas son las armas que suelen usar las sociedades tribales en las que se encuentran los chamanes espirituales.

Conjuros: un chamán espiritual lanza conjuros divinos de la lista de conjuros del druida. Puede lanzar cualquier conjuro que haya recuperado, igual que un bardo o un hechicero puede lanzar cualquier sortilegio que conozca sin prepararlo de antemano.

Para recuperar o lanzar un conjuro, un chamán espiritual debe poseer una puntuación de Sabiduría de 10 + el nivel del conjuro (Sabiduría 10 para conjuros de nivel 0, Sab 11 para conjuros de nivel 1, y así). La CD de los TS contra los conjuros de un chamán espiritual es de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del chamán espiritual.

Como otros lanzadores de conjuros, un chamán espiritual sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 1-3: el chamán espiritual. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Sabiduría (ver la tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales, pág 8 del *Manual del jugador*).

Igual que un hechicero, un chamán espiritual sólo conoce un número reducido de conjuros. No obstante, cada día puede cambiar los conjuros que conoce. Cuando un chamán espiritual medita para recuperar su asignación diaria de conjuros (consulta más adelante), envía a su espíritu guía para que pacte con los espíritus y recupere el conocimiento de los conjuros específicos de druida que será capaz de usar aquel día. Puede lanzar cualquier sortilegio que haya recuperado en cualquier momento, suponiendo que no haya usado aún sus conjuros diarios de ese nivel. Por ejemplo, un chamán espiritual de 3.º nivel puede recuperar tres conjuros de druida de nivel 0, dos de 1.º nivel, y uno de 2.º nivel. En el transcurso de un día, puede lanzar sus conjuros de nivel 0 cinco veces, sus conjuros de 1.º nivel cuatro veces, y su conjuro de 2.º nivel dos veces. Podría terminar usando el mismo conjuro de nivel 0 cinco veces, o un conjuro de nivel 0 dos veces

y otro tres veces, o cualquier combinación de ellos que sume los cinco usos de sus conjuros de nivel 0.

Si un chamán espiritual conoce cualquier dote metamágica, la puede aplicar a sus conjuros cuando los está recuperando para ese día. Por ejemplo, un chamán espiritual podría elegir recuperar una *descarga flamígera potenciada* usando un espacio de conjuro recuperado de 6.º nivel. En cualquier momento en que use *descarga flamígera* durante el día indicado, deberá usar un espacio de conjuro de 6.º nivel para lanzarlo, y siempre estará potenciado. Si lo desea, podría usar un espacio de conjuro de 4.º nivel y uno de 6.º nivel para recuperar *descarga flamígera* y *descarga flamígera potenciada* y así poder acceder a ambos conjuros durante ese día. No puede decidir alterar sus conjuros con dotes metamágicas sobre la marcha, como hacen otros conjuradores espontáneos. Los chamanes espirituales que usen dotes metamágicas no aumentan el tiempo de lanzamiento como les pasa a los hechiceros.

Cada chamán espiritual debe elegir un momento durante el que dedicar 1 hora en meditación tranquila para recuperar su asignación diaria de conjuros y pactar con los espíritus los conjuros específicos que conocerá ese día.

TABLA 1-4: CONJUROS DIARIOS RECUPERADOS POR EL CHAMÁN ESPIRITUAL

Nivel	0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.º	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5.º	3	3	1	1	—	—	—	—	—	—
6.º	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—
7.º	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—
8.º	3	3	2	2	1	—	—	—	—	—
9.º	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
10.º	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—
11.º	3	3	3	3	2	1	1	—	—	—
12.º	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—
13.º	3	3	3	3	3	2	1	1	—	—
14.º	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—
15.º	3	3	3	3	3	3	2	1	1	—
16.º	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—
17.º	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1
18.º	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1
19.º	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20.º	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Espíritu guía: todos los chamanes espirituales tienen un espíritu guía, una personificación del mundo espiritual. En cierto sentido un chamán espiritual y su guía forman un solo ser, pues ambos saben, ven y experimentan las mismas cosas. A diferencia de un familiar, un espíritu guía no es una entidad separada del chamán espiritual. El chamán es el único que puede percibir o interactuar con su guía. Sólo existe dentro de su propia mente y alma.

El espíritu guía del chamán le proporciona una percepción mejor de lo que le rodea, y le concede la dote Alerta. También le concede aptitudes adicionales en el nivel 5.º y 10.º (consulta Seguir al guía y Guía mágico, más adelante).

Espíritu guía	Características
Águila	Percepción, iluminación
Alce	Orgullo, poder, majestad
Araña	Interrelaciones, industria
Búfalo	Abundancia, buena fortuna
Búho	Sabiduría, noche
Buitre	Vigilancia, muerte
Conejo	Superar el miedo, seguridad
Coyote	Humor, travesuras
Cuervo	Inteligencia, perspicacia
Escorpión	Defensa, autoprotección
Grulla	Equilibrio, majestad
Halcón	Conocimiento, verdad
Lagarto	Carácter esquivo
Lobo	Lealtad, interdependencia
Mapache	Curiosidad
Nutria	Alegría, diversión
Oso	Fuerza, aguante
Puma	Equilibrio, liderazgo
Serpiente	Poder, fuerza vital, potencia
Tejón	Disciplina, tenacidad
Tortuga	Amor, protección
Zorro	Ingenio, discreción

La forma exacta del espíritu guía la elige el chamán espiritual en el 1.º nivel, generalmente por las cualidades que representa tal como se acaba de mostrar. Esta forma no es más que una preferencia personal, y no proporciona ventajas o desventajas adicionales.

Empatía salvaje (Ex): guiado por su cercanía con los espíritus animales, un chamán espiritual puede utilizar el lenguaje corporal, la vocalización y el comportamiento para mejorar la actitud de un animal (un monstruo de tipo animal). Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia realizada para mejorar la actitud de una persona (ver capítulo 4: Habilidades, del *Manual del jugador*). El chamán tira 1d20 y suma su nivel de chamán espiritual y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes normalmente son malintencionados.

Para utilizar la empatía salvaje, el chamán espiritual y el animal deben ser capaces de estudiarse mutuamente, lo cual implica que en condiciones normales deben estar a un máximo de 30' el uno del otro. Generalmente, influenciar a un animal de este modo requiere 1 minuto pero, como sucede al influenciar a personas, es posible que se requiera más o menos tiempo.

Un chamán también no puede utilizar esta aptitud para influenciar a bestias mágicas.

Castigar espíritus (Sb): a partir del 2.º nivel, un chamán espiritual puede usar la energía divina que le proporcionan sus aliados en el mundo espiritual para dañar a los espíritus hostiles (consulta la barra lateral "¿Qué es un espíritu?").

Castigar espíritus es una acción estándar que inflige 1d6 de daño/nivel del chamán a todos los espíritus a menos de 30' del chamán. Los espíritus afectados obtienen un TS de Voluntad (CD 10 + nivel del chamán + modificador de Carisma) para sufrir sólo la mitad de daño.

Al usar esta aptitud contra criaturas incorpóreas, un chamán espiritual no tiene que tirar la posibilidad de fallo normal del 50%, pues el efecto acierta al espíritu automáticamente. El

chamán puede usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Detectar espíritus (St): el espíritu guía del chamán espiritual percibe a los espíritus cercanos. A voluntad, el personaje puede usar *detectar espíritus* como aptitud sortilega. Funciona igual que *detectar muertos vivos*, excepto que detecta criaturas a las que considera espíritus.

Bendición de los espíritus (St): a partir del 4.º nivel, un chamán espiritual puede llevar a cabo un rito especial para obtener una bendición especial. El chamán entra en un estado de meditación en el que viaja al mundo espiritual. Llevar a cabo el rito requiere 10 minutos; el chamán espiritual es el único que puede beneficiarse de esta aptitud, y no puede realizar el rito con nadie más. La bendición funciona igual que la *protección contra el mal*, pero protege contra los espíritus y dura hasta que se deshace o se disipa. Si la aptitud es disipada, el chamán espiritual puede recrearla si dedica 10 minutos a ello.

Seguir al guía (Sb): a partir del 5.º nivel, el espíritu guía del chamán espiritual le ayuda a mantener el control de su mente. Si un chamán espiritual se ve afectado por un conjuro o efecto de encantamiento y falla su TS, puede intentarlo de nuevo 1 asalto después con la misma CD. Sólo consigue esta posibilidad adicional de tener éxito en su salvación.

Combatiente fantasma (Sb): a partir del 6.º nivel, un chamán espiritual confiere la aptitud especial fantasmal (ver Descripciones de las aptitudes especiales de las armas mágicas en la pág. 223 de la *Guía del Dungeon Master*) a cualquier arma que empuñe mientras la sostenga. También se vuelve resistente a los ataques de toque de las criaturas incorpóreas, y puede usar su CA normal (no su CA de toque) contra cualquier ataque de toque llevado a cabo por una criatura incorpórea.

Custodia de los espíritus (St): a partir del 7.º nivel, un chamán espiritual puede llevar a cabo un rito especial una vez al día para defenderse a sí mismo y a sus compañeros contra los espíritus hostiles. Llevar a cabo el rito requiere un minuto. La custodia dura 10 minutos por nivel y por lo demás funciona como un *círculo mágico contra el mal*, pero protege contra los espíritus.

Forma espiritual (Sb): a partir del 9.º nivel, un chamán espiritual aprende cómo transformarse temporalmente en un espíritu. Una vez al día, como acción estándar, puede hacerse incorpóreo durante 1 minuto.

Mientras es incorpóreo, el chamán espiritual obtiene todas las ventajas del subtipo incorpóreo (ver el glosario del *Manual de monstruos*), que incluye inmunidad a todas las formas de ataque no mágicas, un 50% de posibilidades de ignorar el daño de cualquier fuente corpórea, y la aptitud para entrar en los objetos sólidos o atravesarlos. El chamán espiritual pierde cualquier bonificador de armadura o de armadura natural a la CA, pero obtiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (mínimo +1).

No tiene puntuación de Fuerza contra las criaturas u objetos corporales y no puede realizar ataques físicos contra ellos, pero obtiene la aptitud de realizar un ataque de toque c/c (suma el modificador de Destreza del chamán espiritual a su tirada de ataque) que inflige 1d6 puntos de daño a un blanco corpóreo. Este efecto se considera un arma mágica en lo que respecta a superar la reducción de daño.

A partir del nivel 15°, un chamán espiritual puede usar su forma espiritual dos veces al día. En el nivel 20°, puede usar esta aptitud tres veces al día.

Guía mágico (Sb): a partir del 10° nivel, como acción gratuita, un chamán espiritual puede asignar a su espíritu guía la tarea de concentrarse en un conjuro o aptitud sortilega que deba mantenerse mediante la concentración. El chamán espiritual puede actuar con normalidad mientras su espíritu guía se concentra en el conjuro, pero sólo en un único sortilegio cada vez. Si es necesario mantener el conjuro, el espíritu guía hace pruebas de Concentración por el chamán espiritual, usando el modificador de Concentración normal que tenga el personaje. Un espíritu guía no tiene que realizar pruebas de concentración bajo ciertas circunstancias, como por ejemplo si el chamán espiritual recibe daño. El espíritu en sí no está presente, por lo que nadie puede interrumpirle o interactuar con él.

Hacer regresar el espíritu (St): en el nivel 11°, un chamán espiritual obtiene la aptitud de hacer volver el espíritu de una criatura muerta antes de que el alma del fallecido haya abandonado completamente su cuerpo. Una vez por semana, puede volver a conectar un espíritu a un cuerpo, devolviendo la vida a una criatura fallecida hace poco. La aptitud puede usarse antes de que pase 1 asalto de la muerte de la víctima. Funciona como *revivir a los muertos*, pero la criatura revivida no sufre pérdida de nivel, ni de Constitución, ni de conjuros. La criatura sólo es recuperada con -1 puntos de golpe (pero permanece estable).

Exorcismo (Sb): a partir del nivel 13°, como acción de asalto completo, un chamán espiritual puede forzar a una criatura o espíritu poseedor a que salga del cuerpo en el que habita (por ejemplo, un fantasma con la aptitud de malevolencia). Para exorcizar a una criatura poseedora, realiza un prueba de nivel de clase (sumando su modificador de Carisma, si tiene) contra una CD de 10 + los DG de la criatura que posee + su modificador de Carisma (si tiene). Si el resultado iguala o excede la CD, tiene éxito al obligar a salir al poseedor del cuerpo, con los resultados normales basados en el método de posesión. Un espíritu exorcizado de esta manera no puede intentar poseer a la misma víctima durante 24 horas.

Debilitar espíritus (Sb): a partir del nivel 16°, un chamán espiritual puede elegir despojar a los espíritus de sus defensas en vez de dañarlos con su aptitud de castigar espíritus. Cuando se debilita a un espíritu, pierde su RC y cualquier RD debida a armas mágicas, de plata, de hierro frío o alineadas (pero no la RD debida a armas adamantinas o la no que no es anulada por ningún tipo de arma). Además, un espíritu incorporeal pierde

su inmunidad al ataque no mágico, su 50% de posibilidades de ignorar daño de fuentes corporales, y su aptitud de moverse al interior o a través de objetos.

Para debilitar espíritus, un chamán espiritual usa su aptitud de castigar espíritus pero decide hacer menos daño a cambio de debilitar a los espíritus durante un corto espacio de tiempo. Por cada 3d6 de daño de castigar espíritus que sacrifique, los espíritus afectados quedan debilitados durante 1 asalto. Por ejemplo, un chamán espiritual de nivel 16° que castigue a dos incorpóreos aterradores inflige 16d6 puntos de daño a cada uno de ellos, pero en vez de eso podría elegir infligirles 7d6 puntos de daño y debilitarlos durante 3 asaltos. Los espíritus que superen su TS de Voluntad contra el daño de castigar espíritus no resultan afectados por el efecto debilitador (pero siguen sufriendo la mitad del daño).

Viaje espiritual (St): un chamán espiritual sabe cómo desvanecerse corporalmente dentro del mundo espiritual a partir del nivel 17°. Esta aptitud funciona como el conjuro *caminar por la sombra*, pero el chamán espiritual sólo puede transportarse a sí mismo. No necesita usar la aptitud en una zona en sombras, y viaja a través del plano de los Espíritus, no del de la Sombra. Puede usar esta aptitud una vez al día.

Favorecido por los espíritus (St): en el nivel 19°, un chamán espiritual aprende a realizar un ritual especial que le protege de la muerte. Llevarlo a cabo requiere 8 horas, y el chamán espiritual debe dar a cambio parte de su fuerza vital, gastando 1.000 PX. El efecto del ritual dura hasta que se deshaga o se descargue.

Mientras esté bajo la protección del ritual, un chamán espiritual recibe al instante el beneficio del conjuro *sanar* (nivel de lanzador igual al nivel del chamán espiritual) si se ve reducido a 0 puntos de golpe o menos, o cualquiera de sus puntuaciones de característica queda reducida a 0. El chamán espiritual recibe el efecto del conjuro inmediatamente, incluso si se ve reducido a -10 puntos de golpe o menos por un ataque enemigo, y por tanto sobreviviría a un golpe que, si no, le hubiera matado. La protección del ritual se descarga una vez se dispara, y el chamán espiritual debe llevar a cabo un nuevo ritual para usar de nuevo esta aptitud.

El espíritu que camina (Ex): en el nivel 20°, un chamán espiritual se vuelve uno con el mundo espiritual. A partir de entonces se le considera una fata en vez de un humanoide en lo que respecta a conjuros y efectos mágicos. Además, obtiene RD 5/hiervo frío.

Conjunto inicial del chamán espiritual humano

Armadura: cuero tachonado +3 CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lb.

¿QUÉ ES UN ESPÍRITU?

Varias de las aptitudes de los chamanes afectan a los espíritus. En lo que respecta a la aptitud de un chamán espiritual, un "espíritu" incluye a cualquiera de las criaturas siguientes:

- Todos los muertos vivos incorporales
- Todas las fatas
- Todos los elementales
- Las criaturas en forma astral o con cuerpos astrales (pero no una criatura presente físicamente en el plano Astral)

- Todas las criaturas con subtipo espíritu (ver *Aventuras orientales*)
- Los hombres espíritu y los telzhor (ver *El Este inaccesible*)
- Las criaturas espirituales creadas por conjuros como *vista onírica* o *wose de la madera* (ver capítulo 7).

Desde el punto de vista del chamán espiritual, los elementales y las fatas sólo son espíritus de la naturaleza, y los muertos vivos incorporales son los espíritus de los muertos.

Escudo de madera pesado +2 CA, penal. de armadura -2, 10 lb.

Armas: hacha de mano (1d6, crítico $\times 3$, 3 lb., a una mano, cortante).

Arco corto (1d8, crítico $\times 3$, inc. de distancia 60', 2 lb., perforante).

Selección de habilidades: escoge un número de habilidades igual a 5 + el modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penal. de armadura
Avistar	4	Sab	—
Concentración	4	Con	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Escuchar	4	Sab	—
Montar	4	Des	—
Nadar	4	Fue	-6
Supervivencia	4	Sab	—

Dote: Dureza.

Dote adicional: Conjurar en combate.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y acero y pedernal. 20 flechas, tres antorchas.

Oro: 1d4 po.

SHUGENJA (Shu)

Los shugenja, una clase inspirada en la mitología de las culturas asiáticas, son lanzadores de conjuros divinos que ejecutan sortilegios poniéndose en sintonía con las energías primordiales que los rodean y enfocando el poder de éstas a través de su cuerpo para producir efectos mágicos. Al igual que los samurái (descritos en *El combatiente completo*), son miembros de la clase noble, aunque no están tan atados por el honor y el código de *bushido* como sus compañeros marciales.

Aventuras: a menudo van de aventuras para incrementar sus conocimientos mágicos y su poder personal. Se sienten especialmente atraídos a investigar perturbaciones de la armonía natural de los cuatro elementos clásicos (tierra, aire, fuego y agua). Algunos shugenja dedican sus vidas a mantener la magia del mundo en equilibrio,

mientras que otros simplemente aprovechan el poder que ofrecen los elementos desencadenados. Incluso hay otros que profundizan en la magia por la magia en sí, esperando aprender finalmente los misterios del vacío, el "quinto elemento" que une a los demás.

Peculiaridades: los shugenja son algo más que hechiceros lanzadores de conjuros. En una cultura fantástica inspirada en el Japón real, pueden ser los pilares de una vida religiosa: sacerdotes que enseñan los rituales de piedad, veneran el recuerdo de antepasados que fallecieron hace tiempo e incluso miden el paso del tiempo. Estudian durante años para aprender incluso los elementos fundamentales de su práctica mágica y son la clase más alfabetizada de muchas sociedades pseudo-asiáticas. Los conjuros del shugenja se escriben en *ofudas* (pergaminos de oración de naturaleza no mágica) que el personaje lleva consigo, sirviéndole de foco divino para el lanzamiento del conjuro.

Alineamiento: aunque muchos shugenja intentan seguir los cánones de honor y lealtad, y se adhieren, por tanto, a un alineamiento legal, no todos tratan de vivir de acuerdo a ellos. No hay restricciones de alineamiento para los shugenja.

Religión: si usas shugenja en tu partida, es probable que también debas desarrollar una cultura asiática con sus propias tradiciones religiosas para representar su hogar (incluso si los shugenja concretos de tu campaña se encuentran a miles de millas de distancia de allí, procedentes de una tierra lejana que no tienes pensado que visiten). Algunos shugenja exiliados de un escenario tradicional de D&D expresan afinidad con Boccob, Obad-Hai o Wee Jas, mientras que otros ven un paralelismo entre el código del *bushido* y las enseñanzas de Heironeous.

Trasfondo: los shugenja son miembros de la clase noble. Aprenden a practicar la magia en ordenes religiosas vinculadas a cada clan o región, al igual que sus parientes samurái. Puedes inventarte fácilmente tus propias órdenes de shugenja, usando las mismas premisas que usarías para inventar un dominio propio.

Razas: tradicionalmente, las partidas de D&D de ambientación asiática han prescindido de las razas no humanas o las

TABLA 1-5: EL SHUGENJA

Nivel	Ataque base	TS				Especial	Conjuros diarios									
		Fort	Ref	Vol			0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+0	+0	+2		Foco elemental, <i>sentir elementos</i>	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3	—		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+4	—		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+1	+1	+4	—		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+5	—		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+2	+2	+5	—		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+2	+2	+6	—		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.º	+4	+3	+3	+6	—		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10.º	+5	+3	+3	+7	—		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.º	+5	+3	+3	+7	—		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12.º	+6	+4	+4	+8	—		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.º	+6	+4	+4	+8	—		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14.º	+7	+4	+4	+9	—		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15.º	+7	+5	+5	+9	—		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16.º	+8	+5	+5	+10	—		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17.º	+8	+5	+5	+10	—		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18.º	+9	+6	+6	+11	—		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19.º	+9	+6	+6	+11	—		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20.º	+10	+6	+6	+12	—		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

han sustituido, por lo que, casi sin excepción, todos los shugenja son humanos. Puedes inventarte tus propias razas asiáticas, usar las descritas en *Aventuras orientales*, o mezclar la cultura asiática con los elfos, enanos y demás razas de la fantasía tradicional. En tal caso, los enanos y los gnomos podrían ser posibles candidatos a convertirse en shugenja debido a su afinidad por la tierra.

Otras clases: al igual que los samurái, los shugenja se distinguen por su posición noble y tienden a mirar por encima del hombro a los miembros de las demás clases. A pesar del punto de vista preponderante de la sociedad, los shugenja no creen que la fuerza marcial sea la expresión definitiva del honor; de hecho, tienden a menospreciar a los samurái que resuelven cualquier diferencia o cuestión de honor mediante un duelo a muerte. Los shugenja muestran poco respeto por los miembros de las demás clases; sin embargo, los seguidores de esta clase, especialmente los aventureros, comprenden prudentemente que las diferentes clases están especializadas en habilidades y aptitudes que a menudo son necesarias para tener éxito.



Un shugenja

Papel en el juego: debido a que son los lanzadores de conjuros principales de su cultura, las listas de conjuros de los shugenja abarcan desde conjuros de combate de primer orden hasta sortilegios de curación y para todo tipo de usos.

Pero aguantan menos en un combate que sus compañeros clérigos, y al igual que los hechiceros, tienen un número limitado de conjuros entre los que elegir.

Clases orientales en escenarios

no orientales: algunos DMs puede que quieran permitir clases como el shugenja y el samurai en sus escenarios no orientales. Si lo hacen, lo más probable es que el personaje sea

un viajero de una tierra lejana, y posiblemente haya sido adiestrado para su clase oriental en su tierra natal. Los detalles específicos del trasfondo del personaje deberán pensarlos el DM y el jugador.

Información sobre reglas de juego

Los shugenja poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina lo poderoso que es un conjuro que un shugenja pueda lanzar, cuántos sortilegios puede ejecutar al día y lo difícil que resulta resistirse a ellos. Para lanzar un conjuro, el shugenja debe tener una puntuación de Carisma igual a 10 + el nivel del conjuro. Una

Destreza alta resulta útil para el shugenja (que típicamente lleva poca armadura o ninguna), pues le proporciona un bonificador a la CA.

TABLA 1-6: CONJUROS CONOCIDOS POR EL SHUGENJA*

Nivel	0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	o+3+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	o+3+2	o+2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	o+3+3	o+2+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—	—
5.º	o+3+3	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—
6.º	o+4+3	o+2+2	o+1+1	e+1+0	—	—	—	—	—	—
7.º	o+4+3	o+3+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—	—
8.º	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—
9.º	o+4+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—
10.º	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—
11.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—
12.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—
13.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—
14.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—
15.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—
16.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—
17.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	—
18.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	o+1+0
19.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+1+1
20.º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+2+1

* En cada nivel, el shugenja obtiene un conjuro de su orden para cada nivel de conjuro, empezando por el 1.º. La "o" de la lista representa esto. El número del centro es la cantidad de conjuros del elemento predilecto del shugenja, y el número del final indica la cantidad de conjuros adicionales conocidos de cualquier elemento.

Una buena Constitución le concede puntos de golpe adicionales recurso que, de lo contrario, le será escaso.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de Golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del shugenja (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente) (Int) y Sanar (Sab). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del shugenja.

Competencia con armas y armadura: los shugenja son competentes con todas las armas sencillas y con la espada corta (suelen llevar una espada corta de gran calidad llamada *wakizashi*). No lo son con ningún tipo de armadura ni con los escudos. En su cultura natal, se considera inapropiado que un shugenja lleve armadura, aunque los que sirvan entre militares o viajen a tierras extranjeras, a veces se toman el tiempo necesario para aprender a llevar armadura correctamente. El penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Esconderte, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar, Trepas y Trucos de manos. La armadura no interfiere cuando lanzan conjuros.

Conjuros: los shugenja lanzan conjuros divinos (el mismo tipo de conjuros que están a disposición de clérigos y druidas), que se eligen de la lista de conjuros del shugenja (pág. 145). Pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan sin prepararlo con antelación, del mismo modo que los magos o los clérigos (consulta más adelante).

Para aprender o lanzar un conjuro, un shugenja debe poseer una puntuación mínima de Carisma igual a 10 + el nivel del conjuro. La CD de las salvaciones contra los sortilegios del shugenja serán iguales a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del shugenja.

Como otros lanzadores de conjuros, un shugenja sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros se da en la tabla 1-5: el shugenja. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Carisma (consulta la pág 8 del *Manual del jugador*).

La selección de conjuros del shugenja es muy limitada. Tu shugenja empezará a jugar sabiendo cuatro conjuros de nivel 0 y dos sortilegios de 1.º nivel a tu elección, más un conjuro de nivel 0 y otro de 1.º nivel que vendrán determinados por la orden de tu shugenja. En cada nivel, el shugenja obtendrá uno o más nuevos conjuros, tal y como se indica en la tabla 1-6: conjuros conocidos por el shugenja (a diferencia de los conjuros diarios, la cantidad de conjuros conocidos por un shugenja no se ve afectada por su modificador de Carisma; las cantidades de la tabla 1-6 son fijas). Un sortilegio de cada nivel vendrá determinado por la orden del shugenja; a veces, éstos son sortilegios normales de la lista de

conjuros de shugenja, pero a menudo son ajenos a tal lista. Estos conjuros se indican en la lista de conjuros de shugenja que hay más adelante. La mitad de los conjuros que conoce deben ser del elemento que ha escogido, como se indica en la tabla 1-6.

Si lo desea, un shugenja puede emplear un espacio de conjuro de mayor nivel para ejecutar un sortilegio de nivel inferior. Por ejemplo, si un shugenja de 8.º nivel ha utilizado todos sus espacios de conjuros de 3.º nivel para ese día pero desea ejecutar otro, puede usar un espacio de 4.º nivel para ello. El sortilegio se seguirá tratando con su nivel real, no con el del espacio empleado para lanzarlo.

Al alcanzar el 4.º nivel, y en cada nivel par posterior (6.º, 8.º, etc), un shugenja puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conocía. A todos los efectos, el shugenja "pierde" el conjuro antiguo a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro que intercambia, y debe ser al menos dos niveles menor que el del conjuro de nivel más alto que el shugenja pueda lanzar. Por ejemplo, al alcanzar el 4.º nivel, un shugenja puede cambiar un único conjuro de nivel 0 (dos niveles por debajo del conjuro de shugenja de nivel más alto que puede lanzar, que es el 2.º) por otro conjuro diferente de nivel 0. A 6.º nivel puede intercambiar un conjuro de nivel 0 o un conjuro de 1.º nivel (ya que ahora puede lanzar conjuros de shugenja de 3.º nivel) por un conjuro diferente del mismo nivel. Un shugenja sólo puede intercambiar un único conjuro en cada nivel, y debe elegir si realiza o no el cambio al mismo tiempo que obtiene los nuevos conjuros conocidos por subir ese nivel. El personaje aún debe seguir honrando su foco elemental.

Los shugenja carecen de libros de conjuros, aunque anotan sus sortilegios en *ofudas*. Un *ofuda* hace las veces de foco divino y debe leerse como parte del proceso de lanzamiento del conjuro. Los shugenja deben usar la dote Inscribir rollo de pergamino para crear pergaminos mágicos que funcionen del mismo modo que los de los magos o clérigos.

Al ejecutar conjuros metamágicos, recuerda que el shugenja no habrá preparado el sortilegio por adelantado y que tendrá que hacerlo sobre la marcha. Por tanto, el personaje deberá emplear más tiempo en lanzar un conjuro metamágico que un sortilegio corriente. Si su tiempo de lanzamiento normal es de 1 acción estándar, ejecutar el conjuro metamágico será una acción de asalto completo para el shugenja. Para ejecutar conjuros con un mayor tiempo de lanzamiento hará falta una acción de asalto completo adicional. Los shugenja no pueden usar la dote metamágica Apresurar conjuro.

Foco elemental: todos los shugenja tienen un elemento predilecto: agua, aire, fuego o tierra. La elección por el shugenja de su elemento especializado viene determinada por la orden en la que estudie. Al menos la mitad de los conjuros que un shugenja conoce de cada nivel deben pertenecer a su elemento predilecto, y el conjuro dictado por su orden también pertenecerá a ese elemento. Esto se refleja en la tabla 1-6, que indica cuántos conjuros de cada nivel han de ser sortilegios del elemento predilecto del shugenja. En el 1.º nivel, por ejemplo, la shugenja Kitsu Mari debe conocer al menos tres conjuros de agua de nivel 0: un sortilegio de agua determinado por su orden y dos conjuros de agua adicionales, más otros dos con-

juros de nivel 0 de cualquier elemento. También conoce un conjuro de agua de 1.^{er} nivel de su orden, un conjuro adicional de agua de 1.^{er} nivel, y un conjuro más de 1.^{er} nivel de cualquier elemento. Los shugenja obtienen automáticamente los beneficios de la dote Soltura con una escuela de magia (+1 a las CDs de los conjuros) para los conjuros de su elemento predilecto, sea cual sea su orden.

A cambio de especializarse en un elemento, al shugenja se le prohíbe aprender sortilegios asociados con un elemento diferente. El elemento prohibido viene dictado por el elemento predilecto, tal y como se describe a continuación.

Agua: los conjuros de agua implican transformación, purificación, curación y amistad. El fuego es el elemento prohibido de los shugenja del agua. La orden del Erial prohibido y la orden de la Lluvia gentil se especializan en la magia del agua.

Aire: los conjuros de aire son sutiles e implican viaje, intuición, influencia, adivinación e ilusión. La tierra es el elemento prohibido de los shugenja del aire. La orden del Ojo omnisciente y la orden del Céfiro primaveral se especializan en la magia del aire.

Fuego: los conjuros de fuego son destructivos y flagrantes, aunque también tienen que ver con la inteligencia, la inspiración y la creatividad. El agua es el elemento prohibido de los shugenja del fuego. La orden de la Llama consumidora se especializa en la magia del fuego.

Tierra: los conjuros de tierra implican resistencia y determinación, salud y crecimiento, el cuerpo y su fuerza. El aire es el elemento prohibido de los shugenja de la tierra. La orden del Crisol impenetrable y la orden de la Escultura perfecta se especializan en la magia de la tierra.

Los shugenja de la orden del Misterio inefable pueden especializarse en cualquiera de los cuatro elementos. El Misterio inefable también instruye a los shugenja que se especializan en el quinto elemento: el vacío. Consulta la clase de prestigio discípulo del vacío en el Capítulo 2.

Sentir los elementos (St): uno de los primeros "conjuros" que aprende un shugenja (un efecto mágico tan básico que se convierte en una aptitud sortilega) es la capacidad de sentir los elementos. Como acción de asalto completo, un shugenja puede ser consciente de todas las fuentes de un elemento que elija (agua, aire, fuego o tierra) en un radio de 10' con centro en él. El shugenja averigua el tamaño de los objetos, pero no su posición precisa ni su auténtica naturaleza.

Concentrándose más, el shugenja puede extender sus sentidos mágicos o reunir más información acerca de los elementos que haya detectado. Cada asalto adicional de concentración permitirá al shugenja añadir 5' al radio de su aptitud de sentir, hasta un máximo de

Resultado	Información averiguada
20 o más	Posición general del elemento (cuadrado de 5' de lado que lo contenga, o su límite más cercano si el cuadrado tiene más de 5' de lado).
25 o más	Si el elemento es natural o un efecto de conjuro (una prueba normal de Conocimiento de conjuros contra CD 20 + el nivel del sortilegio puede determinar la naturaleza del efecto de conjuro).
30 o más	Si el elemento es una criatura o un objeto.
35 o más	La naturaleza exacta del elemento (por ejemplo, si la criatura es un humano o un oni, si el objeto es de oro o piedra, si el aire es respirable o no).

5' adicionales por nivel del shugenja. Por tanto, en el 4.^o nivel, Kitsu Mari puede sentir elementos hasta una distancia máxima de 30' concentrándose durante cinco asaltos completos. De forma alternativa, el shugenja puede concentrarse en una fuente del elemento presentido por asalto, realizando una prueba de Conocimiento de conjuros para determinar más detalles acerca de ese objeto concreto. La cantidad de información que averigüe dependerá de su resultado en la prueba de Conocimiento de conjuros:

En los asaltos siguientes, el shugenja puede intentar de nuevo su prueba de Conocimiento de conjuros en el mismo elemento, desviar su atención hacia otro diferente o extender el alcance de sus sentidos.

Un shugenja de 1.^{er} nivel puede usar esta aptitud tres veces al día. Cada cinco niveles que avance como shugenja podrá usar la aptitud una vez más al día (cuatro veces en el 5.^o nivel, cinco en el 10.^o, etc.). Al igual que muchos conjuros de adivinación, la aptitud de sentir elementos del shugenja se ve bloqueada por 1' de piedra, 1" de metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra.

Por ejemplo, Kitsu Mari entra en una sala, se concentra en sentir agua (aunque es una shugenja del agua, tiene la misma facilidad para sentir cualquier otro elemento, incluido el fuego) y se vuelve consciente de todas las fuentes de agua en un radio de 10'. Un cuenco con agua descansa sobre una mesilla de noche, una persona acecha tras la puerta (las criaturas vivientes están hechas de los cuatro elementos) sosteniendo un vial de veneno; Kitsu Mari descubre tres fuentes de agua en un radio de 10': una Mediana, otra Pequeña y otra Minúscula. Centrándose en la fuente Mediana y concentrándose durante un asalto, realiza una prueba de Conocimiento de conjuros y obtiene un resultado de 31. Averigua que la fuente Mediana de agua es una criatura, sabe que es natural y descubre dónde se encuentra. Si el asesino tras la puerta aún no ha saltado sobre ella para atacarla, habrá averiguado que hay una criatura escondida tras la puerta... pero probablemente lo haya hecho demasiado tarde.

Conjunto inicial del shugenja humano

Armadura: ninguna (velocidad 30')

Armas: espada corta (1d6, crítico 19-20/x2, 2 lb., ligero, cortante).

Ballesta ligera (1d8, crítico 19-20/x2, inc. de distancia 80', 4 lb., perforante).

Selección de habilidades: escoge un número de habilidades igual a 5 + el modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penal. de armadura
Avistar (tc)	2	Sab	—
Buscar (tc)	2	Int	—
Concentración	4	Con	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Saber (arcano)	4	In	—
Sanar	4	Sab	—

Dote: Gran fortaleza

Dote adicional: Alerta.

Equipo: mochila con odre de agua, raciones de viaje para un día, petate, saco y acero y pedernal. Tres antorchas. 10 virotes de ballesta. *Ofuda*.

Oro: 1d4 po.

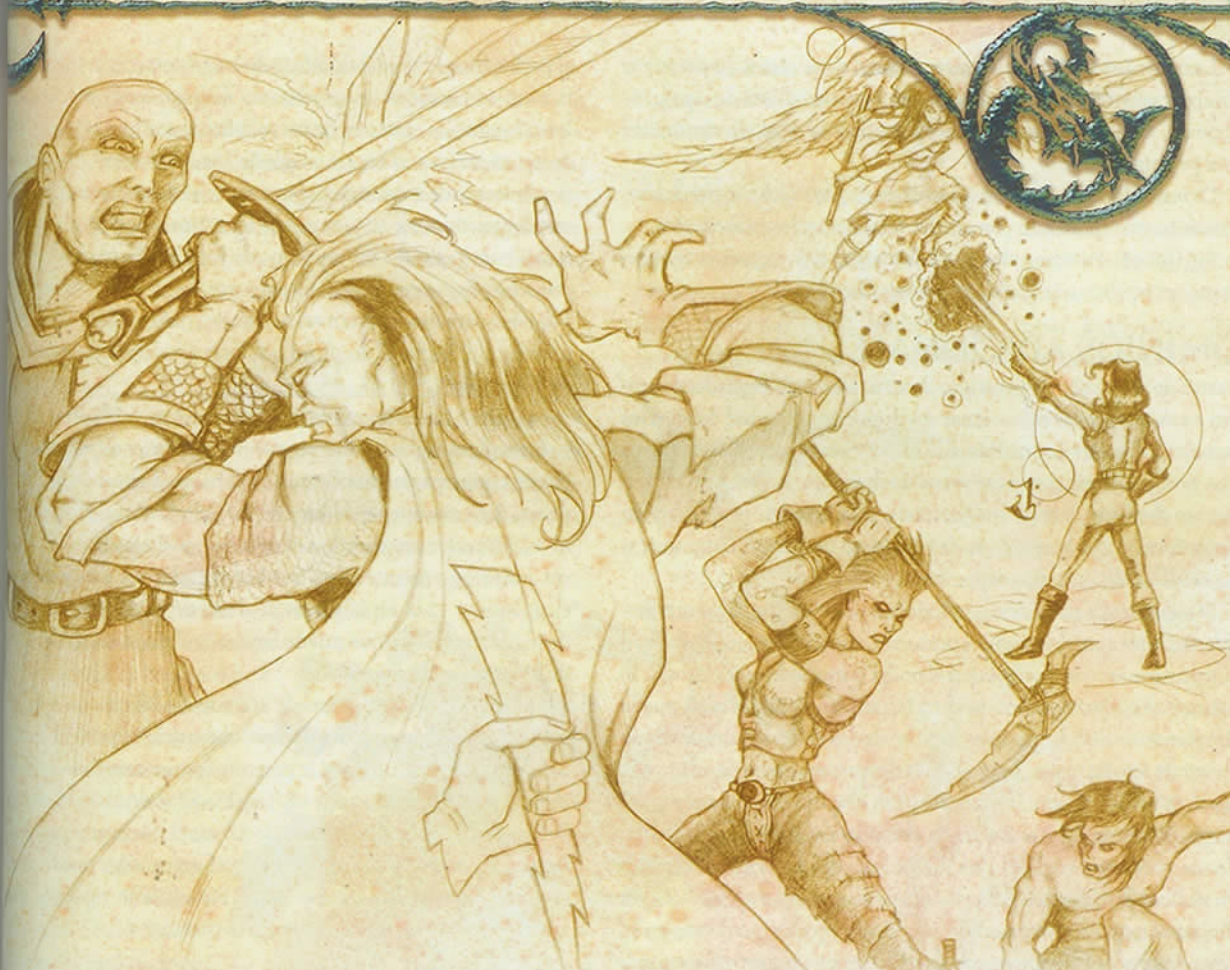


Ilustración de Scott Rolter

Las clases de prestigio de este capítulo comparten todas ellas algún vínculo con lo divino. Muchas son de lanzadores de conjuros divinos, pero algunas obtienen su poder declarando a una deidad específica como tutelar, mientras otras desarrollan poderes especiales mediante su conexión con lo divino. Estas clases de prestigio no son sólo para clérigos y druidas, aunque los lanzadores de conjuros divinos cumplen los requisitos de muchas de ellas, sino para cualquier personaje que rinda culto a un dios o tenga otra forma de acceder al poder divino.

CÓMO ELEGIR UNA CLASE DE PRESTIGIO

Tanto si quieres que la use un PJ existente como un PNJ que hayas creado, revisa los prerequisites de ingreso y los beneficios de cada clase de prestigio antes de elegir una. Algunas de las clases de prestigio de este capítulo requieren que rindas culto a una deidad específica, algo de aptitud en el lanzamiento de conjuros, u otras aptitudes especializadas.

Aunque todas estas clases comparten un vínculo con lo divino, por lo demás resultan muy diferentes entre sí. La tabla 2-1 de la página siguiente proporciona algunas sugerencias para empezar tu búsqueda. Los términos usados en esa tabla se definen a continuación.

Buenas personas/malas personas: los miembros de estos grupos se definen en primer lugar por su alineamiento y su pers-

pectiva ante el mundo, y en segundo lugar por sus aptitudes. Sus puntos fuertes reflejan sus decisiones de alineamiento, e interpretar a uno de estos personajes implica comportarse de cierta manera. Una designación de "buena persona" o "mala persona" no implica que un personaje de esa clase siempre sea un héroe o un villano en tu campaña. Resulta fácil imaginarse a un zelote de la Llama negra convirtiéndose en héroe sin buscarlo, o en alguien que busque la redención. Igualmente, un inquisidor de la Iglesia puede ser un obstáculo para los PJs buenos a pesar de que sus alineamientos sean afines.

Dominios adicionales: estas clases de prestigio ofrecen uno o más dominios además de los dos que elige todo clérigo en el 1.º nivel. Los dominios adicionales funcionan como se describe en la sección siguiente.

Lanzamiento de conjuros fuerte: las clases de prestigio de esta lista resultan una buena elección para los lanzadores de conjuros que desean que su progreso hacia niveles superiores de magia no se vea interrumpido.

Lanzamiento de conjuros moderado: estas clases de prestigio no consiguen tan rápidamente conjuros mejores, pero poseen otras aptitudes para compensar su progreso reducido.

Lanzamiento de conjuros separado: las clases de prestigio de esta lista tienen sus propias progresión de conjuros y lista de conjuros.

Lanzamiento de conjuros arcanos: estas clases de prestigio son particularmente adecuadas para los lanzadores de conjuros arcanos, y les conceden algo de poder divino pero sin renunciar a su pericia arcana.

Orientados al combate: estas clases de prestigio son particularmente buenas luchando con armas, sean naturales o fabricadas.

Sigilosos: en estas clases de prestigio hay expertos en permanecer ocultos o invisibles ante sus enemigos.

DOMINIOS ADICIONALES

Varias de las clases de prestigio descritas en este capítulo permiten a sus miembros seleccionar un dominio adicional, lo cual les implica un poder concedido adicional y les ofrece más conjuros que podrán elegir como conjuros de dominio. A veces se especifica un dominio, y otras un personaje puede elegir cualquiera de los dominios que le ofrece su deidad (o un dominio cualquiera, si no rinde culto a un dios específico).

Si alguien que no es clérigo adopta una clase de prestigio que permite acceder a un dominio, el personaje sigue obteniendo acceso a él, y puede usar con normalidad el poder concedido que le otorga. Si memoriza conjuros como un druida, paladín, o explorador, puede simplemente decidir memorizar uno de los conjuros del dominio en vez de los normales, pero no más de un conjuro de dominio por nivel. Si es un lanzador de conjuros con libro de conjuros como un mago, entonces debe encontrar o comprar un rollo de pergamino de ese conjuro y pagar el precio normal para inscribir el conjuro en su libro de conjuros. Si se da el caso de que el sortilegio sólo sea divino, el mago puede inscribir un rollo de pergamino divino en su libro. Entonces el mago puede memorizar un conjuro de dominio de cada nivel al día. Si el que no es clérigo es un lanzador espontáneo como un hechicero o un alma predilecta, entonces puede seleccionar un conjuro de dominio y añadirlo a sus conjuros conocidos cuando tenga la opción de elegir un nuevo conjuro conocido. Un hechicero no necesita exceder su límite normal de conjuros conocidos; una vez que conoce un conjuro de dominio, puede lanzarlo cuando quiera. A no ser que la clase de prestigio especifique otra cosa, esos sortilegios se consideran conjuros arcanos cuando los lanzan lanzadores de conjuros arcanos.

Por ejemplo, si Joan (una paladina de nivel 14.^o) obtiene cinco niveles en la clase de prestigio inquisidor de la Iglesia, obtendría

el poder concedido del dominio de Inquisición, que le da un bonificador +4 en todas las pruebas de dispar. Tendría la aptitud de lanzamiento de conjuros de un paladín de 15.^o nivel (ya que la clase de prestigio inquisidor de la Iglesia añade un nivel a la aptitud de lanzamiento de conjuros del personaje). Por tanto, cuando elige sus sortilegios durante sus oraciones matutinas, podría elegir *detectar el caos* como uno de sus conjuros de paladín de 1.^{er} nivel y *detectar pensamientos* como uno de sus conjuros de 3.^{er} nivel. *Zona de verdad* y *discernir mentiras* ya están en su lista de conjuros del mismo nivel o inferior, por lo que el dominio no afecta a sus opciones de conjuros de 2.^o y 4.^o nivel.

Si Delliva, una clériga de 8.^o nivel, entra en la clase de prestigio contemplativo y obtiene acceso al dominio de Gloria, puede elegir conjuros de este dominio para sus conjuros de dominio de un día concreto, o de los dos que eligió siendo clériga de 1.^{er} nivel. El poder concedido del dominio le da la aptitud de expulsar muertos vivientes con un bonificador +2 en la prueba de expulsión y +1d6 en la tirada de daño de expulsión. El número de conjuros diarios que puede lanzar es el normal para un clérigo de 9.^o nivel; no aumenta.

Si Kharid, un hechicero de 10.^o nivel, obtiene un nivel en la clase de prestigio oráculo divino, obtendría el poder concedido del dominio Oráculo, que le permite lanzar conjuros de adivinación con nivel de lanzador +2. Tendría la aptitud de lanzamiento de conjuros de un hechicero de 1.^{er} nivel. Siempre que obtenga un nuevo conjuro conocido del nivel apropiado, puede elegir el conjuro de dominio de ese nivel. No obtiene ningún conjuro conocido adicional ni más conjuros diarios.

CÓMO ADAPTAR LAS CLASES DE PRESTIGIO

Muchas de estas clases de prestigio, como el sirviente radiante de Pelor, son específicas del culto de una deidad. Aunque están diseñadas con unas deidades específicas en mente, son fáciles de adaptar para una campaña que use dioses y organizaciones diferentes. El sirviente radiante, por ejemplo, sería igualmente apropiado para cualquier deidad cuyo ámbito de poder sea el sol. Cuando resulta apropiado, cada clase de prestigio incluye una sección de "adaptación" que proporciona orientaciones para personalizar una clase de prestigio para que funcione en tu campaña.

TABLA 2-1: CLASES DE PRESTIGIO DIVINAS

Grupo	Clases de prestigio
Buenas personas	Buscador de la isla de las Brumas, cazador consagrado, evangelista, exorcista sagrado, hoja brillante de Heironeous, hospitalario, inquisidor de la Iglesia, libertador sagrado, sirviente del arco iris, sirviente radiante de Pelor
Malas personas	Asolador, entropomante, evangelista, protosacerdote, zelote de la Llama negra
Dominios adicionales	Buscador de la isla de las Brumas, contemplativo, inquisidor de la Iglesia, oráculo divino, sacerdote de guerra, sirviente del arco iris, sirviente radiante de Pelor
Lanzamiento de conjuros fuerte	Contemplativo, exorcista sagrado, geomante, inquisidor de la Iglesia, oráculo divino, sirviente radiante de Pelor
Lanzamiento de conjuros moderado	Buscador de la isla de las Brumas, discípulo del vacío, entropomante, hoja brillante de Heironeous, hospitalario, puño sagrado, sacerdote de guerra, sirviente del arco iris
Lanzamiento de conjuros separado	Asolador, cazador consagrado, cruzado divino, libertador sagrado, protosacerdote, saqueador de templos de Olidammara, templario pío
Lanzamiento de conjuros arcanos	Discípulo del vacío, geomante, oráculo divino, sirviente del arco iris
Orientados al combate	Cazador consagrado, cruzado divino, hoja brillante de Heironeous, hospitalario, libertador sagrado, puño sagrado, sacerdote de guerra, templario pío
Sigiloso	Buscador de la isla de las Brumas, saqueador de templos de Olidammara, zelote de la Llama negra

Cuando dudes, relaciona todo lo que puedas la clase de prestigio con el mundo de campaña que estés usando. De forma deliberada, hemos hecho que las clases de prestigio no sean demasiado específicas de un mundo de campaña para que puedan aplicarse de forma amplia a la multitud de campañas de los jugadores. No obstante, las mejores clases de prestigio son las que se integran con el resto del mundo de campaña, así que vincúlalas con deidades específicas, organizaciones y ubicaciones siempre que puedas.

ASOLADOR (AsI)

Cuando un druida se aparta de la tierra, la tierra se aparta de él. Algunos ex druidas aceptan pacíficamente este cambio; otros buscan restaurar el lazo. Unos pocos, sin embargo, abrazan finalmente su separación de la naturaleza y se convierten en fuerzas de destrucción. Estos pocos, llamados asoladores, dejan su marca por dondequiera que pisan.

Un asolador obtiene su aptitud para lanzar conjuros arrancando la vida de la tierra. Una franja de tierra deforestada marca su camino a través de la espesura.

La inmensa mayoría de los asoladores son nómadas solitarios en una búsqueda constante de tierras verdes para destruir. Algunos son lúgubres; otros se ríen de la destrucción que siembran. Prácticamente todos sin diferencia tienen como única amiga a la locura. Lo que les lleva más allá del límite es el saber que la Naturaleza reirá la última: para obtener sus conjuros, deben buscar los bosques más ricos de la tierra, incluso si es solamente para destruirlos. Por ello, incluso aunque se hayan apartado de la naturaleza, deben retornar constantemente a ella.

Sólo los ex druidas humanos parecen sentirse atraídos en cierto número por el camino del asolador. Hay leyendas que hablan de algunos pocos druidas elfos que también se volvieron hacia la destrucción a lo largo de los milenios (una perspectiva terrible, dada la enorme cantidad de tierra que pueden destruir en sus largas vidas).

Adaptación: en cierto modo, el asolador es al druida lo que el guardia negro es al paladín. Aunque lo más común es que los asoladores estén solos, también puedes desarrollar un culto secreto de asoladores dedicados a arruinar la ecología del mundo.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en asolador, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Ataque base: +4.

Especial: el personaje debe ser un ex druida capaz de lanzar conjuros de druida de 3.º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del asolador (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Nadar (Fue), Oficio (herbolario) (Sab), Sanar (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab) y Trato



Calista, una asoladora

con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio asolador.

Competencia con armas y armadura: los asoladores no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: como los asoladores son ex druidas, pierden sus aptitudes de druida para lanzar conjuros. No obstante, obtienen acceso a nuevos conjuros más destructivos. En cada nivel de

TABLA 2-2: EL ASOLADOR

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios									
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+2	+0	+2	Deforestación	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3	Fuego marchitante, sustento	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	Forma salvaje muerta viviente 1/día	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4	Forma salvaje muerta viviente 2/día, hablar con los animales muertos	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Forma salvaje muerta viviente (Grande), toque contagioso 1/día	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje muerta viviente 3/día, reanimar a los animales muertos	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Toque contagioso 2/día	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—
8.º	+6	+6	+2	+6	Forma salvaje muerta viviente 4/día, romper vínculo	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9.º	+6	+6	+3	+6	Forma salvaje muerta viviente (Enorme), toque contagioso 3/día	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10.º	+7	+7	+3	+7	Forma salvaje muerta viviente 5/día, plaga	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

asolador, el personaje obtiene conjuros diarios de acuerdo con la tabla 2-2. Debe elegir sus conjuros de la lista de conjuros del asolador. El nivel de lanzador del asolador es igual a su nivel de asolador más su nivel de druida.

Para lanzar un conjuro, un asolador debe poseer una puntuación mínima de Sabiduría de 10 + el nivel del conjuro, por lo que un asolador de nivel 10 o menos no puede hacerlo. Los conjuros adicionales del asolador dependen de su Sabiduría, y los TS contra dichos sortilegios tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del asolador. Cuando el asolador obtiene 0 conjuros en un nivel determinado (por ejemplo conjuros de 2.º nivel para un asolador de 2.º nivel), sólo recibe los conjuros adicionales a los que tendría derecho según su puntuación de Sabiduría para ese nivel de conjuro. La lista de conjuros del asolador aparece a continuación. El personaje tiene acceso a cualquier conjuro de ella y puede elegir libremente cuál desea preparar, igual que un druida, y prepara y lanza conjuros igual que uno de ellos (aunque no puede lanzar conjuros de *convocar* de forma espontánea).

El asolador obtiene el acceso a sus conjuros diarios mediante la *deforestación* (ver más adelante). Si pasa más de 24 horas sin deforestar una zona boscosa no puede lanzar conjuros hasta que lo vuelva a hacer.

El foco divino por defecto para un asolador es una ramita seca de acebo o muérdago. Cualquier componente material para los conjuros de un asolador debe haber muerto al menos un día antes de su uso.

Deforestación (St): una vez al día el asolador puede matar cualquier vida vegetal no inteligente en un radio de 20' por nivel de asolador como una acción de asalto completo. Si una planta potencialmente afectada está bajo el control de un tercero (como el *roble guardián* de un druida, o el árbol que sirve de hogar a una dríada), el controlador puede realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de asolador + bonificador de Sabiduría del asolador) para mantenerla viva. Las plantas afectadas detienen inmediatamente la fotosíntesis, el funcionamiento de las raíces y cualquier otro método de alimentación. Como las flores recogidas, parecen vivas durante varias horas, pero en menos de un día se ponen mustias y se marchitan. Salvo las plantas salvadas por el control de alguien, nada puede crecer en una zona deforestada hasta que se lance un conjuro de *sacralizar* sobre ella y se siembre de nuevo.

La deforestación permite al asolador lanzar su asignación diaria de conjuros. Esta aptitud funciona en cualquier terreno,

pero deforestar un desierto, un témpano de hielo u otro entorno con escasa vegetación no proporciona al personaje el poder necesario para lanzar conjuros.

Fuego marchitante (Sb): a partir del 2.º nivel, como acción estándar, un asolador puede desencadenar una explosión abrasadora de fuego. Este efecto inflige 5d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en un radio de 10' (Reflejos reduce a la mitad; la CD del TS es 10 + nivel de clase del asolador + modificador de Sab del asolador) y hace arder los objetos inflamables que toque. Los asoladores disfrutan encendiendo fuegos incontrolados y suelen usar esta aptitud para hacerlo.

Sustento (Ex): a partir del nivel 2.º, el asolador ya no necesita comida ni agua para sobrevivir.

Forma salvaje muerta viviente (St): a nivel 3.º, el asolador vuelve a obtener una versión de la aptitud de forma salvaje. La *forma salvaje muerta viviente* funciona como la aptitud de forma salvaje de los druidas, salvo que el asolador añade la plantilla de esqueleto a la forma animal en la que elija transformarse. La forma animal del asolador queda alterada de este modo:

- El tipo cambia a muerto viviente.
- La armadura natural es +0 (animal Menudo), +1 (Pequeño), +2 (Mediano o Grande), o +3 (Enorme).
- +2 a Destreza, sin puntuación de Constitución.
- Inmunidad al frío.
- RD 5/contundente

El asolador obtiene un uso adicional por día de esta aptitud cada dos niveles. Además, obtiene la aptitud para adoptar la figura de un esqueleto animal Grande a nivel 5.º, y de un esqueleto animal Enorme a nivel 9.º.

Hablar con los animales muertos (St): a partir del nivel 4.º, el asolador puede conversar con animales muertos. Esta aptitud funciona como un conjuro de *hablar con los animales* lanzado por un clérigo de un nivel igual al total de los niveles de druida y de asolador del personaje, con la única excepción de que sólo afecta a los cuerpos de criaturas animales. Puede utilizarse una vez por día.

Toque contagioso (Sb): a partir del nivel 5.º, el asolador puede producir un efecto similar al del conjuro *toque contagioso* una vez al día. Gana 1 uso adicional por día de esta aptitud por cada dos niveles adicionales de asolador que adquiera.

Reanimar a los animales muertos (St): esta aptitud, obtenida a nivel 6°, funciona como un conjuro de *reanimar a los muertos*, salvo en que sólo afecta a los cuerpos de animales y no requiere componente material. Puede utilizarse una vez al día.

Romper vínculo (St): a nivel 8°, el asolador puede separar temporalmente a un animal o bestia mágica vinculada (como un compañero animal, un familiar o una montura) de su amo una vez al día. La criatura blanco debe estar a menos de 40' tanto de su amo como del asolador. Si el amo falla una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de asolador + modificador de Sabiduría del asolador), el vínculo se rompe como si el servidor hubiese muerto, aunque esto no causa pérdida de experiencia en el caso de un familiar. Normalmente las criaturas hostiles atacan a sus amos, pero por lo demás no resultan afectadas. El vínculo vuelve tras 5 asaltos por nivel de asolador, restaurándose todos los beneficios. Alternativamente, el amo puede volver a ganar al servidor a través de los métodos normales de adquisición.

Plaga (Sb): a partir del nivel 10°, el asolador puede extender la enfermedad en una gran zona. Esta aptitud funciona como la aptitud de toque contagioso, salvo en que no se requiere una tirada de ataque, afectando a todos los blancos que el asolador designe en un radio de 20'. La plaga puede utilizarse una vez al día.

LISTA DE CONJUROS DEL ASOLADOR

Los asoladores eligen sus conjuros de la siguiente lista:

Nivel 0: detectar magia, detectar veneno, infligir heridas menores, leer magia, llamarada, sonido fantasma, toque de fatiga.

Nivel 1°: descomposición*, detectar muertos vivientes, esconderse de los animales, fatalidad, infligir heridas leves, maldecir agua, manos ardientes, perdición, rayo de debilitamiento, soportar elementos.

Nivel 2°: calentar metal, campanas fúnebres, deformar madera, esfera flamígera, flamear, helar metal, infligir heridas moderadas, oscuridad, resistir energía, toque gélido, trampa de fuego.

Nivel 3°: contagio, disipar magia, infligir heridas graves, nube apesotada, oscuridad profunda, profanar, protección contra la energía, reducir plantas, toque vampírico, veneno.

Nivel 4°: asolar, caparazón antivegetal, contacto herrumbroso, custodia contra la muerte, desacralizar, descarga flamígera, infligir heridas críticas, languidez*, muro de fuego, reanimar a los muertos, repeler sabandijas, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro.

Nivel 5°: caparazón antivida, crear muertos vivientes, interdicción, olas de fatiga, repeler madera, toque contagioso*.

Nivel 6°: bruma ácida, círculo de muerte, dañar, dedo de la muerte, disipar magia mayor, semillas de fuego.

Nivel 7°: controlar el clima, controlar muertos vivientes, miasma*, rechazo, repeler piedra o metal, terremoto, tormenta de fuego.

Nivel 8°: desbrozar, horrible marchitamiento, mente en blanco, olas de agotamiento.

Nivel 9°: antipatía, implosión, nube incendiaria, presciencia, tormenta de venganza.

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 7 de este libro.

EJEMPLO DE ASOLADOR

Calista: Humana Drd 5/Exp 1/Asl 2; VD 8; humanoide mediano; DG 5d8+10 más 1d8+2 más 2d8+4 más 3; pg 58; Inic +1;

Vel 20; CA 19, toque 12, desprevenida 18; Atq base +5; Prs +7; Atq +9 c/c (2d4+4/x4, guadaña +1); Atq completo +9 c/c (2d4+4/x4, guadaña +1); AE deforestación, enemigos predilectos animales +2, fuego marchitante; CE empatía salvaje +0, sustento; AL NM; TS Fort +11, Ref +6, Vol +10; Fue 14, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 17, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +16, Concentración +13, Escuchar +16, Saber (naturaleza), Supervivencia +14; Alerta, Dureza, Rastrear ^, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (guadaña).

Deforestación (St): una vez al día Calista puede matar cualquier vida vegetal no inteligente en un radio de 20' como una acción de asalto completo. Los dueños de las plantas controladas pueden resistir este efecto con un TS Fort (CD 15).

Enemigo predilecto (Ex): Calista obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra animales. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra animales.

Fuego marchitante (Sb): como acción estándar, Calista puede infligir 5d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en un radio de 10' (Reflejos CD 15).

Sustento (Ex): Calista no necesita comida ni agua para sobrevivir.

Conjuros de asolador preparados (5/4/1; CD TS 13 + nivel del conjuro): 0: detectar magia (2), detectar veneno, infligir heridas menores (2); 1°: descomposición, manos ardientes, rayo de debilitamiento (2); 2°: esfera flamígera.

Poseiones: coraza +1, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, guadaña +1, capa de resistencia +1, pociones de contorno borroso y curar heridas moderadas, 21 ppt, 2 po.

BUSCADOR DE LA ISLA DE LAS BRUMAS (Bib)

Hace milenios, una flecha bien apuntada de Corellon Larethian le arrancó el ojo a Gruumsh. Pero Gruumsh y Kutulmak conspiraron para cobrarse su venganza contra la deidad de los elfos. Usando magia poderosa (y sacrificando a miles de orcos, kóbolds y elfos cautivos), Gruumsh y Kutulmak lograron hacer desaparecer una de las comunidades élficas más bellas del mundo; la isla de las Brumas. Ni el poder personal de Corellon Larethian ni la pericia combinada de los adivinadores de la nación élfica fueron capaces de encontrar ni la más ligera pista acerca de dónde habían escondido Gruumsh y Kutulmak la isla de las Brumas, sólo que los elfos que vivían allí siguen vivos y que no pueden contactar con sus hermanos.

Así fue como nació una orden de élite de elfos: los buscadores de la isla de las Brumas. Desde que la isla de las Brumas fue robada, los buscadores han caminado a lo largo y ancho del mundo, buscando pacientemente a los elfos desaparecidos. Incluso teniendo en cuenta la larga vida de los elfos, decenas de generaciones de buscadores han vivido y muerto, sin descubrir nada más que unas pocas pistas acerca de la ubicación de la isla de las Brumas. Aún siguen buscando, y dar la vida por la causa de los buscadores es uno de los sacrificios más nobles que puede hacer un elfo.

Unirse a los buscadores es un proceso arduo, pues la orden sólo admite a los que tienen más posibilidades de sobrevivir a los

largos viajes en tierras hostiles. Teniendo en cuenta que buscar la isla de las Brumas es una misión para toda la vida, las filas de los buscadores están llenas de los que ya "no encajan" entre los elfos: los desconsolados, los afligidos, y los exiliados. Muchos han recibido como mínimo algo de formación como exploradores o druidas, pues las inhóspitas tierras salvajes donde vaga un buscador proporcionan en sí pruebas de iniciación. Los druidas bárbaros multiclasa y los clérigos/exploradores también consideran satisfactoria la búsqueda.

Los PNJs buscadores de la isla de las Brumas pueden encontrarse prácticamente en cualquier lugar, porque Gruumsh y Kutulmak podrían haber escondido un portal a la isla de las Brumas en cualquier lugar, desde las cloacas de una ciudad hasta una caverna en una isla solitaria en las profundidades del mismo Abismo. Los buscadores no suelen quedarse en un lugar mucho tiempo, pero se unirán a cualquier misión que les pueda proporcionar alguna pista para su búsqueda de la isla de las Brumas.

Adaptación: esta clase de prestigio tiene una raza y una deidad específicas, pero puedes ignorar los números de serie y usarla con cualquier grupo de vagabundos de élite. Esta clase se inspira en una versión romántica de la Legión extranjera francesa, un grupo compuesto por gente que desea empezar su vida desde cero, lejos de todo lo que conocen.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en buscador de la isla de las Brumas, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: elfo o semielfo.

Habilidades: Saber (religión) 4 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Especial: le debe reclutar otro miembro de la Orden.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del buscador de la isla de las Brumas (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (n/a), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Destreza), Saber (geografía) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trepár (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio buscador de la isla de las Brumas.

Competencia con armas y armadura: los buscadores de la isla de las Brumas son competentes con todas las armas marciales y las armaduras ligeras e intermedias.

Dominio adicional: un buscador de la isla de las Brumas obtiene el poder concedido y el acceso a conjuros del dominio de Viaje en el 1.º nivel y del dominio de Magia en el 7.º nivel. Para una explicación de cómo reciben conjuros de dominio los que no son clérigos, consulta la sección de 'Dominios adicionales' al principio de este capítulo.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: cuando obtiene un nuevo nivel de buscador de la isla de las Brumas, el personaje gana nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si procede) como si también hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos que le permitía lanzar conjuros divinos de 2.º nivel antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, aptitud de forma salvaje, etc.). Esto significa básicamente que suma el nivel de buscador de la isla de las Brumas al de la otra clase lanzadora de conjuros que tuviera, y según esto determina el número de conjuros por día.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en buscador de la isla de las Brumas, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de buscador de la isla de las Brumas, a efectos de determinar los conjuros por día y conocidos.

Pies ligeros (Ex): en el 4.º nivel, el buscador puede ignorar el penalizador -5 normal por movimiento acelerado cuando usa las siguientes habilidades: Equilibrio, Trepár, Escondarse, Moverse sigilosamente y Supervivencia (para seguir rastros). Su penalizador por piruetas aceleradas disminuye de -10 a -5.

Percepción de Corellon (Ex): en el 5.º nivel el buscador de la isla de las Brumas posee una vista y un oído muy por encima de los de un elfo normal, y ha entrenado sus sentidos para barrer repetidamente el área que le rodea. Obtiene un bonificador racial +5 en las pruebas de Escuchar, Buscar y Avistar. Además, puede intentar avistar o escuchar algo que no hubiera logrado advertir previamente una vez por asalto por cada habilidad como acción gratuita (estos intentos suelen ser acciones de movimiento).

Pie firme (Ex): como efecto secundario de los agudizados sentidos del buscador de la isla de las Brumas, siempre está examinando el terreno que le rodea. Por lo tanto, tiene un sentido

TABLA 2-3: EL BUSCADOR DE LA ISLA DE LAS BRUMAS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+2	+0	Dominio adicional (Viaje)	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+3	+3	+0	—	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+3	+3	+1	—	+1 nivel a una clase existente
4.º	+3	+4	+4	+1	Pies ligeros	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+4	+4	+1	Percepción de Corellon, pie firme	—
6.º	+4	+5	+5	+2	Encontrar la senda	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+5	+5	+2	Dominio adicional (Magia)	+1 nivel a una clase existente
8.º	+6	+6	+6	+2	—	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+6	+6	+3	Vista arcana	+1 nivel a una clase existente
10.º	+7	+7	+7	+3	Discernir ubicación	—

preternatural de los detalles minuciosos del terreno del que puede sacar ventajas. Puede ignorar los modificadores de la CD en las pruebas de Equilibrio, Moverse sigilosamente y Piruetas que dependan del terreno o la superficie.

Encontrar la senda (St): un buscador de 6.º nivel puede usar *encontrar la senda* sobre si mismo una vez al día como aptitud sortilega. Su NL es igual a su nivel de clase.

Vista arcana (St): tres veces al día, los ojos de un buscador de la isla de las Brumas de 9.º nivel emiten un brillo azulado, permitiéndole usar *vista arcana*, como el conjuro de un lanzador del mayor NL divino del buscador.

Discernir ubicación (St): un buscador de la isla de las Brumas de 10.º nivel puede usar *discernir ubicación* una vez a la semana como aptitud sortilega. Su NL es igual a su nivel en la clase.

EJEMPLO DE BUSCADOR DE LA ISLA DE LAS BRUMAS

Eandarrial: elfa Exp 2/Clr 3/Bib 4; VD 9; humanoide Mediana; DG 2d8+2 más 3d8+3 más 4d8+4; pg 54; Inic +3; Vel 30; CA 17, toque 13, desprevenida 14; Atq base +7; Pre +7; Atq +12 a distancia (1d8+2×3, arco largo compuesto) o +11 c/c (1d6+1/19-20, espada corta de gran calidad); Atq completo +10/+10/+5 a distancia (1d8+2×3, arco largo compuesto) o +11/+6 c/c (1d6+1/19-20, espada corta de gran calidad); AE enemigo predilecto orcos +2, expulsar muertos vivientes 2/día (-1, 2d6+2, 3.º); CE empatía salvaje, pies ligeros, rasgos de elfo, visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +11, Ref +10, Vol +6; Fue 13, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 8.

Dotes y habilidades: Avisar +13, Buscar +6, Concentración +5, Equilibrio +7, Esconderse +17, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +12, Saber (religión) +5, Supervivencia +14, Tregar +10; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Rastrear, Soltura con arma (arco largo), Sutileza con un arma.

Enemigo predilecto (Ex): Eandarrial obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra orcos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de armas usadas contra orcos.

Rasgos de elfo (Ex): los elfos tienen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de *dormir*. Un elfo tiene derecho a una

prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta para advertirla como si la estuviera buscando de forma activa.

Pies ligeros (Ex): Eandarrial puede ignorar el penalizador -5 normal por movimiento acelerado cuando realiza pruebas de Equilibrio, Tregar, Esconderse, Moverse sigilosamente y Supervivencia (para seguir rastros). Su penalizador por piruetas aceleradas disminuye de -10 a -5.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/5/3/2; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 0: crear agua, detectar magia, detectar veneno, luz, purificar comida y bebida, resistencia; 1.º: bendecir, detectar el mal, escudo de la fe, favor divino, soportar elementos, zancada prodigiosa^D; 2.º: arma espiritual, auxilio divino^D, encontrar trampas, resistencia de oso, restablecimiento menor; 3.º: luz del día, protección contra la energía, volar^D; 4.º: neutralizar veneno, puerta dimensional^D.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Bien (lanza conjuros buenos con +1 al NL), Protección (custodia protectora da un bonificador de resistencia +3 en la siguiente salvación, 3/día), Viaje (libertad de movimiento hasta 3 asaltos/día; Supervivencia es una habilidad de clase). NL 7.º.

Posesiones: camisote de mallas +1, arco largo compuesto +1 (bonificador Fue +1), 20 flechas, espada corta de gran calidad, guanteletes de fuerza de ogro, capa élfica, poción de gracia felina, 100 po.

*Eandarrial, una
buscadora de la isla
de las Brumas*



CAZADOR CONSAGRADO (Czc)

Los cazadores consagrados actúan como cazadores de recompensas para su religión u organización. Donde los inquisidores de la Iglesia persiguen el mal y la corrupción en el interior de una Iglesia, y otros campeones del bien luchan contra las fuerzas externas del mal en general, un cazador consagrado persigue a blasfemos, herejes y a aquellos que traicionan o atacan directamente a la Iglesia. Un cazador consagrado puede, por ejemplo, aceptar la misión de perseguir y matar a un ogro que profanó un santuario, o llevar a un hereje ante la jerarquía de la Iglesia. La

misión siempre está relacionada bien con una sola ofensa, blasfemia o profanación específica, bien con el origen de una herejía. La Iglesia asigna misiones u objetivos según necesidad.

Cazar a los enemigos específicos de una Iglesia requiere muchas de las habilidades poseídas por los cazadores de recompensas. Aunque los cazadores consagrados se enfrentan eficazmente a sus objetivos una vez los encuentran, primero deben encontrarlos. El cazador consagrado debe ser sutil y astuto, y también poseer una gran fe. Como sus enemigos pueden disponer de conjuros y aptitudes mágicas, debe tener una voluntad firme y prepararse adecuadamente para enfrentarse a ellos. Los paladines y clérigos suelen ser buenos cazadores consagrados debido a sus altas puntuaciones en Carisma. Los exploradores son igualmente deseables debido a sus superiores aptitudes de rastreo. Los pícaros suelen poseer la sutileza y habilidades conversacionales necesarios para localizar a sus objetivos.

Un cazador consagrado puede ser difícil de detectar por otros. Utiliza sus habilidades, conjuros y aptitudes para enmascarar su naturaleza hasta que se enfrenta con su objetivo. La mayoría parecen gente cordial y simpática, que siempre tiene un chiste o una historia que contar. Esta fachada enmascara su verdadera naturaleza implacable, permitiéndoles reunir pistas sin llamar la atención o levantar sospechas. Los enemigos especialmente poderosos o bien protegidos atraen a pequeños grupos de cazadores consagrados, que trabajan con otras clases para alcanzar y enfrentarse a sus objetivos.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en cazador consagrado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +5.

Habilidades: Disfrazarse 5 rangos, Reunir información 5 rangos.

Dote: Rastrear.

Especial: el candidato debe aceptar una misión de su Iglesia de localizar y destruir a un enemigo específico e individual de la Iglesia. Quien falle deberá esperar un año y un día antes de pedir de nuevo la admisión. Si tiene éxito, la Iglesia le acepta como un cazador consagrado y puede obtener niveles en la clase.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del cazador consagrado (y la característica clave de cada una) son: Buscar (Int), Diplomacia (Car),

Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (local) (Int), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del jugador* para las descripciones de habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cazador consagrado.

Competencia con armas y armadura: los cazadores consagrados no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: un cazador consagrado obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, el cazador consagrado debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, con lo cual un cazador consagrado con Sabiduría 10 o menor no podría lanzar conjuros. Los bonificadores de conjuro de los cazadores consagrados se basan en la Sabiduría, y los TS contra dichos conjuros tienen un CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría. Cuando el cazador consagrado consigue 0 conjuros de un nivel dado, como los 0 conjuros de 1.º nivel a 1.º nivel, el cazador sólo consigue los conjuros adicionales a los que tendría derecho según su puntuación de Sabiduría para ese nivel de conjuro.

El cazador consagrado usa la lista de conjuros del explorador, con los añadidos siguientes: 1.º: *animar una cuerda, calmar emociones, disfrazarse, fatalidad, orden imperiosa*; 2.º: *detectar pensamientos, hechizar persona, inmovilizar persona, luz del día*; 3.º: *clariaudiencia/clarividencia, custodia contra la muerte, discernir mentiras, ver lo invisible*; 4.º: *conocimiento de leyendas, dominar persona, exorcismo, marca de la justicia*.

Bendición de la escritura (Sb): todos los cazadores consagrados reciben un bonificador sagrado de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando persigan a un objetivo asignado por la iglesia. Si el objetivo asignado es un grupo, el bonificador se aplica al líder del grupo. Reciben el mismo bonificador a las tiradas de daño de armas (o sin armas) contra sus objetivos. Este bonificador sube a +4 en 5.º nivel, y a +6 en 10.º nivel.

Detectar el caos (St): el cazador consagrado puede *detectar el caos* a voluntad como un clérigo del mismo nivel.

Visión santificada (Sb): a partir de 2.º nivel, un cazador consagrado recibe un bonificador de +4 a todos los TS contra ilusiones.

Disipar magia (St): un cazador consagrado puede usar *disipar magia* como aptitud sortilega. Puede añadir su bonificador de

TABLA 2-4: EL CAZADOR CONSAGRADO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+0	+0	+2	Bendición de la escritura +2, <i>detectar el caos</i>	0	—	—	—
2.º	+2	+0	+0	+3	Vista santificada	1	—	—	—
3.º	+3	+1	+1	+3	<i>Disipar magia</i>	1	0	—	—
4.º	+4	+1	+1	+4	<i>Desesperación aplastante</i>	1	1	—	—
5.º	+5	+1	+1	+4	Bendición de la escritura +4	1	1	0	—
6.º	+6	+2	+2	+5	<i>Ofuscar videncia</i>	1	1	1	—
7.º	+7	+2	+2	+5	—	2	1	1	0
8.º	+8	+2	+2	+6	Cacería implacable	2	1	1	1
9.º	+9	+3	+3	+6	—	2	2	1	1
10.º	+10	+3	+3	+7	Bendición de la escritura +6, cacería impecable	2	2	2	1

bendición de la escritura en las pruebas de disparar al usar esta aptitud sortilega, y puede usarla un número de veces al día igual a su bonificador por Sabiduría, una vez como mínimo.

Desesperación aplastante (St): a partir de 4.º nivel, un cazador consagrado puede usar *desesperación aplastante* como aptitud sortilega. Puede usarla un número de veces al día igual a su bonificador por Sabiduría, una vez como mínimo.

Ofuscar videncia (St): a partir de 6.º nivel, un cazador consagrado puede usar *ofuscar videncia* como aptitud sortilega. El efecto debe estar centrado en el cazador consagrado. Puede usar la aptitud un número de veces al día igual a su bonificador de Sabiduría, una vez como mínimo.

Cacería implacable (Sb): a partir de 8.º nivel, si el cazador consagrado hiere a un objetivo y éste escapa, el cazador consagrado siempre sabe la dirección en la que se encuentra el objetivo y la distancia aproximada entre ellos (una aproximación del 10% a la distancia total). Si el objetivo está a menos de 50', el cazador consagrado señalar la ubicación exacta del objetivo. Esta aptitud sólo funciona si el cazador consagrado y su objetivo están en el mismo plano de existencia. La cacería implacable puede utilizarse simultáneamente contra distintos objetivos, mientras cada uno de esos objetivos individuales forme parte de un grupo que sea, en su totalidad, el objetivo del grupo para la presente misión.

Cacería impecable (Sb): a partir de 10.º nivel, un cazador consagrado que emprenda una cacería implacable puede intensificarla hasta una cacería impecable, permitiéndole encontrar a su presa incluso a través de las fronteras entre los planos. A diferencia de la otra, que puede afectar a varios individuos al mismo tiempo, sólo se puede realizar una cacería impecable contra un individuo a la vez y para que pueda comenzarla, debe abandonar cualquier otra cacería impecable que ya estuviera realizando.

Código de conducta: un cazador consagrado debe hacer saber a su objetivo en el momento de la confrontación quién es y por qué está allí. No puede atacar furtivamente a su objetivo. No puede matar a su enemigo en el campo de batalla sin que el otro sepa quién es y qué hace allí. Los cazadores consagrados formulan este código en términos deliberadamente vagos, para disponer de alguna flexibilidad

a lo largo de su búsqueda. Quienes fallen al actuar de acuerdo con su código de conducta tienen que realizar un acto de expiación antes de poder obtener más niveles en esta clase (ver la descripción del conjuro *expiación*, página 242 del *Manual del jugador*).

Nota para los multiclase: un paladín que se convierta en cazador consagrado puede continuar avanzando como paladín.

EJEMPLO DE CAZADOR CONSAGRADO

Raina Derryllan: mediana Pcr 1/Exp 5/Czc 3; VD 9; humanoide Pequeño; DG 1d6+1 más 5d8+5 más 3d10+3; pg 54; Inic +3; Vel 20'; CA 21, toque 14, desprevención 18; Atq base +8; Prs +3; Atq +7 c/c (1d4, hacha arrojadiza +1 Pequeña) ó +13 a distancia (ad6, arco largo compuesto +1 Pequeño) ó +13 a distancia (1d4, hacha arrojadiza +1 Pequeña); AE ataque furtivo +1d6, conjuros, enemigo predilecto ajenos malignos +4, enemigo predilecto trasgoides +2, estilo de combate (tiro con arco); CE bendición de la escritura, compañero animal

(vínculo, compartir conjuros), *detectar el caos*, *disipar magia*, encontrar trampas, empatía salvaje +6, rasgos de mediano, vista santificada; AL LB; TS Fort +6, Ref +10, Vol +6 (+10 contra ilusiones); Fue 8, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Avistar +10, Buscar +13, Concentración +9, Diplomacia +11, Disfrazarse +12, Engañar +9, Escuchar +12, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +5, Reunir información +10, Saber (local) +8, Saltar

+1, Supervivencia +10, Tregar +1, Uso de cuerdas +7; Aguante^A, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido^A, Rastrear^A, Soltura con un arma (arco largo).

Ataque furtivo (Ex): +1d6 puntos de daño contra oponentes desprevencionados a menos de 30', o contra los blancos a los que Raina esté flanqueando. Las criaturas cuya anatomía no sea discernible o sean inmunes a los golpes críticos también lo son a los ataques furtivos.

Bendición de la escritura (Sb): Raina recibe un bonificador sagrado de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando persiga a un objetivo



Raina Derryllan, una cazadora consagrada

asignado por la Iglesia. Recibe el mismo bonificador a las tiradas de daño de armas.

Compañero animal (Ex): Raina tiene un lobo llamado Plata como compañero animal (ver el *Manual de monstruos*, pág. 275). La exploradora y el lobo comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Vínculo (Ex): Raina puede manejar a Plata como acción gratuita. También obtienen un bonif. de circunstancia +4 en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizados con su lobo.

Compartir conjuros (Ex): Raina puede hacer que cualquier conjuro que se lance sobre sí misma también afecte a su compañero animal si éste último está a menos de 5' en ese momento. La exploradora también puede lanzar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" sobre su compañero animal.

Detectar el caos (St): Raina puede detectar el caos a voluntad como un clérigo del 3.º nivel.

Disipar magia (St): Raina puede usar *disipar magia* cuatro veces al día. Puede añadir su bonificador de bendición de la escritura cuando use esta aptitud sortilega contra los conjuros o efectos sortilegos de un objetivo asignado.

Encontrar trampas (Ex): Raina puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando dicha tarea tenga una CD mayor que 20.

Enemigo predilecto (Ex): Raina obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra ajenos malignos. Consigue el mismo bonificador en el daño de armas.

Contra los trasgoideos, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y tiradas de daño por arma.

Estilo de combate (Ex): Raina ha seleccionado tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los requisitos normales.

Rasgos de mediano (Ex): los medianos tienen un bonificador de moral +2 en salvaciones contra miedo, y un bonificador +1 en las tiradas de ataque con armas arrojadizas y hondas.

Visión santificada (Sb): a partir de 2.º nivel, un cazador consagrado recibe un bonificador de +4 a todos los TS contra ilusiones.

Conjuros de cazador consagrado preparados (2/1; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 1.º: *animar una cuerda, disfrazarse*; 2.º: *detectar pensamientos*.

Posesiones: *camisote de mithril* +1, 2 *hachas arrojadizas* +1, *arco largo compuesto pequeño* +1, *anillo de protección* +1, *capa de resistencia* +1, 40 flechas.

CONTEMPLATIVO (Ctp)

Para cualquier servidor de una deidad, no hay mayor goce que esos raros momentos en los cuales la presencia de la deidad tutelar es una fuerza real y tangible, que le envía escalofríos de poder a través del cuerpo y eleva su alma a lo más alto. Para algunos, esta experiencia es una atracción tan poderosa que comienzan a dedicar sus vidas a cultivarla, esperando conseguir una mayor cercanía a su deidad por medio de una vida de contemplación. Al pasar horas rezando y meditando, estos devotos seguidores purifican su alma, adecuándola para un contacto más cercano con lo divino. Aunque algunos contemplativos se aíslan del mundo en retiros privados, otros permanecen activos, e incluso van de aventuras, encontrándose con que la verdadera cercanía con su deidad surge de vivir la voluntad de ésta en el mundo. A cambio, ven sus mentes, cuerpos y almas purificados, perfeccionados, y finalmente llevados más cerca de la unión con su deidad.

Algunos contemplativos, en lugar de dedicar sus vidas a una deidad, buscan la comunión con algún otro principio abstracto, como el alineamiento. Su misión no es menos divina que la de los contemplativos dedicados a una deidad, y sus métodos son esencialmente los mismos. Muchos de ellos viven como filósofos itinerantes, enseñando sus doctrinas en escuelas o en mercados mientras viajan de ciudad en ciudad, esperando iluminar a las masas.

La mayoría de los contemplativos son clérigos, aunque los paladines a veces también se ven atraídos por el viaje del místico. Los miembros de otras clases rara vez tienen suficiente devoción a una deidad o filosofía como para elegir este camino.

Un PNJ contemplativo puede ser un ermitaño solitario, el líder de una iglesia, o un ferviente campeón de su deidad. Un personaje así puede tener algo que necesite un grupo de personajes jugadores: una reliquia, un fragmento de conocimiento sagrado, o sencillamente un conjuro de un nivel superior al que pueden lanzar los clérigos de la ciudad.

Adaptación: lo fundamental de esta clase de prestigio es la noción de obtener poder mediante la meditación y las oraciones. Tal vez sólo ciertas deidades recompensen a sus seguidores de esta manera específica, o quizá sólo los clérigos que no rindan culto a una deidad sean candidatos aptos a convertirse en contemplativos, porque no están atados a los principios específicos de una fe. Por último, el sabor de esta clase de prestigio y la flexibilidad del rasgo de clase dominio adicional la convierten en una buena elección si quieres una clase de prestigio que represente un cambio de una deidad a otra.

Dado de golpe: d6.

TABLA 2-5: EL CONTEMPLATIVO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	0	+2	Dominio adicional, salud divina	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2.º	+1	+0	0	+3	Mente escurridiza	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Plenitud divina	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Cuerpo divino	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Dominio adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Alma divina	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8.º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+4	+2	+2	+6	Cuerpo eterno	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Unión mística	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en contemplativo, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidad: Saber (religión) 13 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel.

Especial: haber tenido contacto directo con una deidad tutelar, con un servidor directo de esa deidad, o con un ser iluminado que encarne los más altos valores de un alineamiento (por ejemplo, un solar).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del contemplativo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Sanar (Sab), Saber (religión) (Int). Ver Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del jugador* para las descripciones de habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio contemplativo.

Competencia con armas y armadura: los contemplativos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un contemplativo que haya sido previamente lanzador de conjuros divinos continua teniendo acceso a magia divina cada vez más potente mientras sigue el camino del contemplativo. Así, cuando gana un nuevo nivel de contemplativo, gana nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si procede) como si también hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de expulsar o reprender muertos vivientes, quitar enfermedad con más frecuencia, etc.). Esto significa básicamente que suma el nivel de contemplativo al de la otra clase lanzadora de conjuros que tuviera, y según esto determina el número de conjuros por día. Por ejemplo, si Teresa, una clériga de 11.º nivel, gana un nivel de contemplativo, obtiene nuevos conjuros como si hubiera subido a 12.º nivel de clérigo, pero utiliza los otros aspectos de progresión de nivel del contemplativo, como su ataque base y

sus TS. Si el siguiente nivel que gana lo hace como clériga, convirtiéndose en clériga de 12.º nivel/contemplativa de 1.º, obtiene conjuros como si fuera una clériga de 13.º nivel.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en contemplativo, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de contemplativo, a efectos de determinar los conjuros por día y conocidos.

Si el contemplativo no ha pertenecido anteriormente a una clase lanzadora de conjuros divinos, gana la aptitud de lanzar conjuros divinos exactamente igual que un clérigo de su deidad tutelar, y su progresión de conjuros es la misma que la de un clérigo.

Dominio adicional: al adoptar la clase de contemplativo, y en 6.º nivel, el personaje obtiene acceso a un dominio adicional de su elección.

El personaje puede elegir cualquier dominio disponible por su deidad o alineamiento. El personaje gana el poder asociado al dominio que elija, y puede elegir conjuros de dicho dominio como conjuros de dominio diarios.

Salud divina (Ex): un contemplativo es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades mágicas como putridéz de momia y licantropía.

Mente escurridiza (Ex): en 2.º nivel, un contemplativo gana la aptitud de ignorar los efectos mágicos que de otra manera le hubieran controlado u obligado. Si un contemplativo de dicho nivel es afectado por un encantamiento y falla su TS, un asalto más tarde puede intentar de nuevo el tiro; sólo tiene esta oportunidad extra de conseguirlo.

Plenitud divina (Sb): a partir del 3.º nivel, un contemplativo puede curar sus propias heridas, además de cualquier otra aptitud curativa que pueda tener. Cada día

puede curar hasta cuatro veces su nivel en puntos de golpe, y puede dividir esta curación entre varios usos.

Cuerpo divino (Sb): en 5.º nivel, un contemplativo es inmune a los venenos de todo tipo.

Alma divina (Sb): en 7.º nivel, un contemplativo gana resistencia a los conjuros. Su RC es igual a su nivel de clase +15. Para afectar al contemplativo con un conjuro, un lanzador de conjuros debe tirar dicha RC o más con 1d20 + el nivel del lanzador.

Cuerpo eterno (Ex): tras llegar a 9.º nivel, un contemplativo no sufre más penalizaciones a sus características por la edad, y no puede



Serena Sparklegem Hedow, una contemplativa

envejecer mágicamente (las penalizaciones que ya haya acumulado hasta entonces siguen vigentes). Los bonificadores siguen acumulándose, y el contemplativo muere de vejez cuando llegue su hora.

Unión mística (Sb): en 10.º nivel, un contemplativo se convierte en una criatura mágica y a partir de ese momento es tratado como un ajeno (nativo) en lugar de como un humanoide por lo que respecta a conjuros y efectos mágicos. Además, obtiene RD 10/magia.

EJEMPLO DE CONTEMPLATIVO

Serena Sparklegem Hedow: gнома Clr 10 (Garl del Oro luminoso)/Ctp 3; VD 13; humanoide Pequeño; DG 10d8+20 más 3d6+6; pg 87; Inic -1; Vel 15'; CA 22, toque 11, desprevénida 22; Atq base +9; Prs +3; Atq +9 c/c *hacha de batalla fantasmal* +1 (1d6/x3) o *jabalina del relámpago* (5d6 electricidad; Reflejos CD 14 mitad); Atq completo +9/+4 c/c *hacha de batalla fantasmal* +1 (1d6/x3) o *jabalina del relámpago* (5d6 electricidad; Reflejos CD 14 mitad); AE aptitudes sortilegas, conjuros, expulsar muertos vivos 9/día (+4, 2d6+12, 10*); CE mente escurridiza, plenitud divina, rasgos de gнома, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +10*, Ref +5*, Vol +14*; Fue 8, Des 8, Con 14, Int 13, Sab 18, Car 14.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +6, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +5, Diplomacia +8, Escuchar +5, Saber (religión) +14, Sanar +10; Competencia con arma marcial (hacha de batalla), Conjurar en combate, Expulsión incrementada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (hacha de batalla).

Mente escurridiza (Ex): Serena ignora los efectos mágicos que de otra manera le hubieran controlado u obligado. Si es afectada por un encantamiento y falla su TS, un asalto más tarde puede intentar de nuevo el tiro; sólo tiene esta oportunidad extra de conseguirlo.

Plenitud divina (Sb): a partir del 3.º nivel, un contemplativo puede curar sus propias heridas, además de cualquier otra aptitud curativa que pueda tener. Cada día puede curar hasta cuatro veces su nivel en puntos de golpe, y puede dividir esta curación entre varios usos.

Salud divina (Ex): un contemplativo es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades mágicas como putridez de momia y licantrópia.

CRUZADO DIVINO (Cdv)

El cruzado divino personifica la devoción y la dedicación a una deidad elegida. Mucho más que un clérigo, el cruzado divino

sirve como símbolo de un aspecto específico del ámbito de poder su deidad, como el fuego, el bien, el saber o la guerra. Sirven como sirvientes divinos de élite, cumpliendo la voluntad de la deidad e impulsando sus objetivos.

Los paladines son buenos cruzados divinos, así como los clérigos (sobre todo los de deidades de mentalidad marcial). No obstante, los personajes de muchas otras clases descubren grandes recompensas espirituales al seguir el sendero del cruzado divino, incluyendo guerreros, bárbaros, monjes, exploradores y pícaros.

Los cruzados divinos PNJs suelen trabajar hombro con hombro con los otros que comparten su devoción, como los clérigos u otros cruzados divinos. Se llevan bien con otros cruzados que comparten la misma deidad (aunque su dominio elegido sea diferente), y algunos incluso se alían con cruzados divinos con los que comparten un dominio pero no una deidad, aunque los alineamientos también deben ser similares (los cruzados divinos de Corellon Larethian y Gruumsh no simpatizan, a pesar de que ambos hayan elegido el dominio de Guerra).

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en cruzado divino, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: debe coincidir con el de la deidad elegida.

Ataque base: +7.

Habilidad: Saber (religión) 2 rangos.

Dote: Soltura con un arma (con el arma predilecta de la deidad).

Flecha Dorada, una cruzada divina

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del cruzado divino (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Saber (religión) (Int) y Tregar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cruzado divino.

Competencia con armas y armadura: los cruzados divinos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Aura (Ex): el poder del aura del alineamiento un cruzado divino (ver el conjuro *detectar el mal* en la pág. 230 del *Manual del jugador*)

TABLA 2-6: EL CRUZADO DIVINO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios								
						1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+2	+0	+2	Aura	0	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3	—	1	0	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	RE 5 (electricidad)	2	1	0	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4	—	2	2	1	0	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Especialización en armas	3	2	2	1	0	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5	RE 5 (ácido)	3	3	2	2	1	0	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Visión en la oscuridad	3	3	3	2	2	1	0	—	—
8.º	+6	+6	+2	+6	—	3	3	3	3	2	2	2	1	0
9.º	+6	+6	+3	+6	RE 10 (ácido y electricidad)	3	3	3	3	3	2	2	2	1
10.º	+7	+7	+3	+7	Yo perfecto	3	3	3	3	3	3	2	2	1

es igual al de su nivel de clase, más cualesquiera niveles en otras clases que posean un aura (como la de un clérigo o un paladín).

Deidad y dominio: todo cruzado divino tiene una deidad elegida. Hay deidades de ejemplo en la tabla 3-7: deidades, pág. 32 del *Manual del jugador*, y también en el capítulo 5 de este libro. La deidad elegida por un cruzado divino influye en su alineamiento, qué magia puede llevar a cabo, sus valores, y cómo le ven los demás. El alineamiento de un personaje y el de su deidad deben coincidir exactamente.

Un cruzado divino elige un dominio de entre los que le ofrece la deidad a sus clérigos y obtiene el poder concedido por el dominio. Si el poder concedido por el dominio incluye la adición de una o varias habilidades a la lista de clases del clérigo, añádela a la lista del cruzado divino. El personaje también obtiene la aptitud de lanzar conjuros de ese dominio (ver a continuación).

Conjuros diarios: un cruzado divino lanza conjuros divinos. Sólo puede preparar y lanzar conjuros del dominio que haya elegido (ver anteriormente). En realidad, un cruzado divino tiene una lista de conjuros de clase de sólo nueve conjuros (uno por nivel de conjuro).

Para preparar o lanzar un conjuro, un cruzado divino debe tener una puntuación de Carisma igual al menos a 10 + el nivel del conjuro. La CD para un TS contra el conjuro de un cruzado divino es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del cruzado divino. El cruzado divino también obtiene conjuros adicionales según su Carisma.

Un cruzado divino prepara y lanza conjuros como un clérigo, pero no puede lanzar de forma espontánea conjuros de *curar* o *infligir*.

Resistencia a la electricidad (Ex): un cruzado divino obtiene RE 5 (electricidad) en el 3.º nivel. En el 9.º nivel, esta resistencia aumenta a 10.

Especialización en armas: en el 5.º nivel, un cruzado divino obtiene Especialización en armas con el arma predilecta de su deidad como dote adicional.

Resistencia al ácido (Ex): un cruzado divino obtiene RE 5 (ácido) en el 6.º nivel. En el 9.º nivel, esta resistencia aumenta a 10.

Visión en la oscuridad (Ex): en el 7.º nivel el cruzado divino obtiene visión en la oscuridad hasta a 60'. Si el cruzado divino ya posee visión en la oscuridad, su radio aumenta 30'.

Yo perfecto: en el 10.º nivel, un cruzado divino completa su transformación en una criatura de los planos. Su tipo cambia a ajeno (nativo). Como ajeno nativo, el personaje puede ser revivido, reencarnado o resucitado al igual que otras criaturas vivas,

y sigue siendo nativo del plano Material. Además, el cruzado divino obtiene RD 10/magia.

EX CRUZADOS DIVINOS

Un cruzado divino cuyo alineamiento cambie y deje de coincidir con el de su deidad elegida pierde todos los conjuros y aptitudes de cruzado divino. Recupera sus aptitudes y potencial de avance si expía sus violaciones (ver el conjuro *expiación*, pág. 242 del *manual del jugador*).

Un ex cruzado divino no puede cambiar su devoción a una deidad diferente para recuperar aptitudes y potencial de avance. Una vez el cruzado divino ha fallado a una deidad, ninguna otra le confiará al personaje estos poderes.

EJEMPLO DE CRUZADO DIVINO

Flecha Dorada: elfa Gue 7/Cdv 5 (Corellon Larethian); VD 12; humanoide Mediana; DG 1d10+7 más 5d8+5; pg 78; Inic +4; Vel 30'; CA 21, toque 14, desprevenido 17; Atq base +10; Pre +13; Atq +15 c/c (1d8+5/17-20, *espada larga* +1) o +16 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1); Atq completo +15/+10 c/c (1d8+5/17-20, *espada larga* +1) o +16/+11 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1); AE conjuros; CE aura, rasgos de elfo, RE 5 (electricidad), visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +10, Ref +7, Vol +5; Fue 16, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 14.

Dotes y habilidades: Avistar +1, Buscar +2, Concentración +6, Escuchar +1, Intimidar +9, Montar +8, Nadar +7, Saber (religión) +4, Trepar +5; Ataque poderoso^A, Crítico mejorado (*espada larga*), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Especialización en armas (*arco largo*)^A, Especialización en armas (*espada larga*), Esquiva^A, Hendedura^A, Soltura con un arma (*arco largo*), Soltura con un arma (*espada larga*)^A.

Aura (Ex): el poder del aura del alineamiento de Dorada Flecha es igual a su nivel en la clase cruzada divina (5.º).

Rasgos de elfo (Ex): los elfos tienen inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de *dormir*. Un elfo tiene derecho a una prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta para advertirla como si la estuviera buscando de forma activa.

Conjuros de cruzado divino preparados (4/3/2/1; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 1.º: *arma mágica*^D; 2.º: *martillo espiritual*^D (*espada larga*); 3.º: *vestidura mágica*^D; 4.º: *poder divino*^D.

^D Conjuro de dominio. Dominio: Guerra (competencia y Soltura con un arma con *espada larga*).

Posesiones: cota de mallas de mithril, broquel, *espada larga* +1, amuleto de salud +2, *capa* de Carisma +2, botas aladas, 15 ppt, 27 po.

DISCÍPULO DEL VACÍO (DvC)

De todas las fuerzas elementales que forman el universo, la más poderosa y difícil de controlar es la que se encuentra entre todas las demás y las une: el vacío. Los discípulos del vacío comprenden que todas las cosas del mundo contienen *todos* los elementos básicos, unidos por la esencia menos tangible de todas. El vacío es como el silencio entre las notas musicales, que da ritmo y forma al todo. Para aquellos que comprenden la relación del vacío con todas las demás cosas y los que poseen la aptitud innata de percibir tal relación, la distancia y la forma dejan de tener trascendencia.

Los discípulos del vacío empiezan su instrucción como lanzadores de conjuros y continúan adquiriendo aptitud de lanzamiento de conjuros a medida que suben de nivel. Suelen ser estudiantes de una escuela particular o estar adheridos a una fe o filosofía concretas.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, los discípulos del vacío PNJs desempeñan el papel de sabios ancianos, guardianes de leyendas y enseñanzas religiosas. A aquellos que han dominado la senda del vacío se les encarga la labor de examinar el flujo de vacío subyacente en el mundo en busca del nacimiento de aquellos que posean una afinidad innata con este elemento, así como la de supervisar a tales individuos mientras maduran.

Adaptación: la clase de prestigio discípulo del vacío representa al sabio maestro cuando no al eremita absoluto, por lo que es una buena elección para personajes más solitarios. Cualquier grupo de discípulos del vacío probablemente estén muy separados entre sí; dada su aptitud para escudriñarse entre sí, la distancia plantea menos problemas organizativos de lo que cabría esperar.

Dado de Golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en discípulo del vacío, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 10 rangos.

Dotes: Conjuros penetrantes, Intensificar conjuro.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos o divinos de 3.^{er} nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del discípulo del vacío (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con),

Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio discípulo del vacío.

Competencia con armas y armadura: los discípulos del vacío no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: el seguidor de esta clase continúa su instrucción mágica mientras domina los poderes del vacío. En los niveles 2.^o, 4.^o, 5.^o, 6.^o, 8.^o y 10.^o, 11.^o y 12.^o, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y sortilegios conocidos, si procede) como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros previa. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (mejora de la posibilidad de expulsar o destruir muertos vivientes, dotes de creación de objetos o metamágicas, etc.). Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros divinos en la que pudiera lanzar conjuros de 3.^{er} nivel antes de hacerse discípulo del vacío, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conjuros conocidos.

Sentir el vacío (Sb): la primera técnica que se enseña al discípulo del vacío es la aptitud de expandir la mente y sentir el mundo a su alrededor, explorando el estrato invisible de la realidad que la mayoría de la gente rara vez llega a experimentar. La conciencia del discípulo del vacío se separa de su cuerpo y se extiende hacia el mundo, permitiéndole usar sus sentidos normales (vista, oído, olfato, gusto y tacto) para percibir cualquier área, persona o cosa a la que preste atención directamente. El discípulo del vacío debe realizar una tirada de Conocimiento de conjuros, con una CD determinada por la distancia, no por lo familiarizado que el personaje esté con su objetivo.

Distancia	CD
Línea de visión	5
Hasta una milla (mismo pueblo)	10
Hasta 10 millas (misma provincia)	15
Hasta 100 millas (territorio de un mismo clan)	20
Hasta 1.000 millas (territorio de otro clan)	25

TABLA 2-7: EL DISCÍPULO DEL VACÍO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1. ^o	+0	+0	+0	+2	Sentir el vacío (sentidos físicos, 1 /día)	
2. ^o	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel a una clase existente
3. ^o	+1	+1	+1	+3	Sentir el vacío (2/día)	
4. ^o	+2	+1	+1	+4	Momento de claridad (2/día)	+1 nivel a una clase existente
5. ^o	+2	+1	+1	+4	Sentir el vacío (sentidos mágicos, 3/día)	+1 nivel a una clase existente
6. ^o	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel a una clase existente
7. ^o	+3	+2	+2	+5	Alterar el curso, sentir el vacío (4/día)	
8. ^o	+4	+2	+2	+6	Momento de claridad (3/día)	+1 nivel a una clase existente
9. ^o	+4	+3	+3	+6	Sentir el vacío (sentidos empáticos, 5/día)	
10. ^o	+5	+3	+3	+7	Liberación del vacío	+1 nivel a una clase existente
11. ^o	+5	+3	+3	+7	Sentir el vacío (6/día)	+1 nivel a una clase existente
12. ^o	+6	+4	+4	+8	Supresión del vacío, momento de claridad (4/día)	+1 nivel a una clase existente
13. ^o	+6	+4	+4	+8	Impacto del vacío, sentir el vacío (sentidos mentales, 7/día)	

El discípulo del vacío no podrá sentir a través de las fronteras de los planos. Por tanto, un personaje que se encuentre a un lado de un umbral no podrá ampliar sus sentidos a través de él.

Con cada cuatro niveles que el discípulo del vacío obtenga más allá del 1.º, ganará la aptitud de percibir niveles más profundos de la realidad. En el 5.º nivel, el discípulo del vacío podrá *detectar magia* y *detectar el mal* a voluntad. En el 9.º nivel, podrá *discernir mentiras* e interpretar estados emocionales, obteniendo un bonificador +10 en las pruebas de *Averiguar intenciones*. En el 13.º nivel, podrá *detectar pensamientos* a voluntad.

Un discípulo del vacío puede usar esta aptitud una vez al día en el 1.º nivel y, por cada dos nuevos niveles que obtenga más allá del 1.º, podrá emplearla una vez más al día (dos veces en el 3.º nivel, tres veces en el 5.º y así, sucesivamente).

Momento de claridad (Sb): en el 4.º nivel, el discípulo del vacío podrá conceder a un aliado la aptitud temporal de utilizar cualquier habilidad o dote, con la excepción de las dotes de antepasado (NdT: consulta el suplemento "*Aventuras orientales*"). El discípulo del vacío debe usar una acción estándar para tocar al objetivo. Éste ganará una dote o bien un número de rangos en una habilidad igual a su modificador en la característica relevante para tal habilidad. Por ejemplo, un personaje con Destreza 14 podría obtener 2 rangos en Montar, con un modificador de habilidad total de +4.

El efecto dura 1 asalto por nivel del discípulo del vacío. Éste podrá usar esta aptitud sobrenatural dos veces al día en el 4.º nivel, más una vez adicional cada cuatro niveles más que obtenga.

Alterar el curso (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de nivel 7.º o superior podrá añadir un bonificador +20 a una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica que realice. No podrá transferir este bonificador a otro personaje de ninguna manera. Esta aptitud sobrenatural no requiere ninguna acción y durará sólo la prueba o tirada en cuestión.

Liberación del vacío (Sb): tres veces al día, un discípulo del vacío de nivel 10.º o superior podrá tocar a un aliado, permitiendo a ese personaje que use el modificador de su puntuación de característica más elevada en lugar de cualquier otro modificador menor

(a elección del objetivo) durante un número de asaltos igual a la mitad del nivel del discípulo del vacío. Por ejemplo, un guerrero gravemente herido podría usar su elevado modificador de Fuerza en lugar del bajo de Destreza durante unos asaltos, incrementando su CA, bonificador de salvación de Reflejos y bonificadores de ataque a distancia (así como las habilidades basadas en la Destreza).

Supresión del vacío (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de 12.º nivel o más puede efectuar un ataque de toque c/c para obligar a su objetivo a usar el modificador de su puntuación de característica más baja en lugar de uno mayor cualquiera (a elección del discípulo del vacío) durante 5 asaltos. Por ejemplo, un discípulo del vacío podría obligar a un ogro a usar su bajo modificador de Inteligencia en lugar del alto de Fuerza, debilitando enormemente los impactos físicos de la brutal criatura.

Impacto del vacío (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de 13.º nivel puede efectuar un ataque de toque c/c para imponer 1d4 niveles negativos a su víctima. El discípulo ganará 5 puntos de golpe temporales por cada nivel negativo que imponga. Si la víctima tiene al menos tantos

niveles negativos como DG, morirá. Cada nivel negativo concede a una criatura un penalizador -1 de capacidad en las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad, pruebas de característica y nivel efectivo (para determinar la potencia, duración, CD y demás detalles de los conjuros o aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros perderá un sortilegio o espacio de conjuro de su nivel más elevado disponible. Los niveles negativos se apilan. Suponiendo que la víctima sobreviva, recuperará los niveles perdidos cuando hayan pasado 13 horas. Esta aptitud depende del dominio del vacío que poseen los seguidores de esta clase, no de la energía negativa, de modo que no puede utilizarse para beneficiar a los muertos vivientes.



Pariana Brezzin, una discípula del vacío

EJEMPLO DE DISCÍPULO DEL VACÍO

Pariana Brezzin: humana Mag 7/Dvc 3; VD 10; humanoide Mediana; DG 7d4+14 más 3d6+6; pg 48; Inic +2; Vel 30³; CA 13, toque 13, desprevenida 12; Atq base +4; Pre +3; Atq +4 c/c (1d4-1, daga) o +7 a distancia (1d4-1, daga); AE conjuros; CE beneficios de familiar, familiar, sentir el vacío; AL LN; TS Fort +6, Ref +6, Vol +9; Fue 8, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 12.

Dotes y habilidades: Avistar +0*, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +17, Escuchar +0*, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +12, Saber (naturaleza) +17, Saber (religión) +17; Conjuración en combate, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Inscribir rollo de pergamino*, Intensificar conjuro, Familiar mejorado.

Familiar: el familiar de Pariana es una formicida obrera llamada Grzz'x. El familiar usa el mejor bonificador de salvación entre los suyos y los de Pariadna. Las aptitudes y características de la criatura se encuentran resumidas a continuación.

Grzz'x, familiar formicida obrera: VD -; ajeno Pequeño (legal, extraplanario); DG 7; pg 24; Inic +2; Vel 40³; CA 21, toque 13, desprevenido 19; Atq base +1; Pre -2; Atq +3 c/c (1d4+1, mordisco); Atq completo +3 c/c (1d4+1, mordisco); AE visión en la oscuridad 60³; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, comunicarse con su amo, inmunidad al veneno, petrificación y frío, resistencia a la electricidad 10, fuego 10, y sonido 10, transmitir conjuros de toque; AL LN; TS Fort +3, Ref +4, Vol +2; Fue 13, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Dotes y habilidades: Artesanía (carpintero) +5, Trepador +10; Soltura con una habilidad (Artesanía [carpintero]).

Comunicarse con su amo (Ex): Grzz'x puede comunicarse verbalmente con Pariana. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Evasión mejorada (Ex): cuando sufre un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para recibir sólo la mitad de daño, Grzz'x no sufre daño si realiza con éxito un TS y la mitad si no lo consigue.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Grzz'x puede transmitir conjuros de toque a Pariana (ver 'Familiares', pág. 44 del *Manual del jugador*).

Beneficios de familiar: Pariana obtiene beneficios especiales por tener un familiar.

Alerta (Ex): *Grzz'x concede a su amo Alerta mientras esté a 5' de él.

Compartir conjuros (Sb): Pariana puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre ella afecte también a su familiar si éste último está a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Pariana puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta a una distancia de 1 milla. La ama tiene la misma relación que tenga su familiar con los objetos y lugares.

Sentir el vacío (Sb): dos veces al día, Pariana expande la mente y siente el mundo a su alrededor, explorando el estrato invisible de la realidad que la mayoría de las gente rara vez llega a experimentar. Su conciencia se separa de su cuerpo y se extiende hacia el mundo, permitiéndole usar sus sentidos normales (vista, oído, olfato, gusto y tacto) para percibir cualquier área, persona o cosa a la que preste atención directamente. Pariana debe realizar

una tirada de Conocimiento de conjuros, con una CD determinada por la distancia.

Distancia	CD
Línea de visión	5
Hasta una milla (mismo pueblo)	10
Hasta 10 millas (misma provincia)	15
Hasta 100 millas (territorio de un mismo clan)	20
Hasta 1.000 millas (territorio de otro clan)	25

Poseiones: anillo de protección +2, capa de resistencia +1, amuleto de armadura natural +1, daga de gran calidad, diadema de intelecto +2.700 po.

Conjuros de maga preparados: (4/5/4/4/3; DC de salvación 14+ nivel de conjuro): 0: detectar magia (2), leer magia, luz; 1.º: armadura de mago, escudo, hechizar persona, proyectil mágico (2); 2.º: imagen múltiple, rayo abrasador (2), ver lo invisible; 3.º: bola de fuego (2), disipar magia, inmovilizar persona; 4.º: hechizar monstruo, invisibilidad mayor, polimorfarse.

Libro de conjuros: 0: todos; 1.º: armadura de mago, escudo, hechizar persona, identificar, proyectil mágico, rayo de debilitamiento; 2.º: imagen múltiple, rayo abrasador, truco de la cuerda, ver lo invisible; 3.º: acelerar, bola de fuego, disipar magia, inmovilizar persona; 4.º: hechizar monstruo, invisibilidad mayor, polimorfarse, puerta dimensional.

ENTROPOMANTE (Etm)

Mientras los lanzadores de conjuros penetran en las profundidades del poder divino, algunos de los más avanzados obtienen un vínculo con el gran vacío que dicen que se encuentra en el centro del universo. Estos alumnos usan esta conexión para desarrollar poderes extraños, sacrificando algunos de sus estudios normales. Al hacerlo retrasan su progreso como lanzadores de conjuros, pero consideran que las nuevas aptitudes merecen el precio.

Los entropomantes pueden convocar y controlar un pequeño fragmento de vacío absoluto similar a una esfera de aniquilación, aprovechando su poder para conseguir variados efectos mágicos. La mayoría se regocijan en la destrucción en sí, pero algunos adoptan un planteamiento más matizado a sus aterradoros descubrimientos, tratando de comprender el poder de la entropía que algún día podría controlarse o incluso invertirse.

Los entropomantes suelen trabajar en grupos pequeños o cábalas. La mayoría poseen deidades tutelares de la muerte, la destrucción o el destino. Los entropomantes PNJs suelen formar cultos que secuestran víctimas para que sean sacrificadas ante el Gran vacío.

Adaptación: los dioses de la entropía y la destrucción insensata (como Tharizdun, descrito en el capítulo 5) son buenas elecciones si quieres vincular al entropomante al culto de una deidad específica. Un grupo bien organizado dedicado a la entropía resulta bastante extraño, pero al menos es posible a corto plazo.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en entropomante, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Concentración 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Dotes: Aptitudes mágicas, Gran fortaleza.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del entropomante (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (local) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

*Xannifer Ventada,
una entropomante*



RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio entropomante.

Competencia con armas y armadura: los entropomantes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Fragmento de entropía (Sb): dos veces al día, hasta un máximo de 1 asalto por nivel de entropomante, el personaje puede crear un fragmento diminuto de entropía. El fragmento es un pedazo de oscuridad total, de 2" de ancho, y el entropomante

puede moverlo hasta 30' como acción estándar. Contra objetos, el fragmento inflige 3d6 puntos de daño, ignorando su dureza. Contra criaturas, el entropomante deberá realizar un ataque de toque a distancia para acertar, y si tiene éxito el fragmento inflige 3d6 puntos de daño al objetivo (Fort mitad, CD 12 + el modificador de Sab del entropomante). El fragmento aparece en cualquier casilla adyacente al entropomante cuando se crea, y puede usarse para atacar en el asalto en el que se forma.

El fragmento de entropía se tambalea, salta y rebota por toda la casilla en la que se encuentra. Cualquier criatura que atraviese la casilla del fragmento sufre daño como si éste la hubiera golpeado (Fort mitad), y también lo sufre cualquier criatura que esté en la misma casilla que el fragmento al comienzo del turno del entropomante. El personaje puede mover el fragmento a otra casilla con una acción de movimiento, o dirigirla contra una criatura específica (infligiendo daño inmediatamente) como acción estándar.

En el 5º nivel, el entropomante puede usar el fragmento para crear una conexión más profunda con el vacío absoluto. El fragmento de entropía inflige 5d6 puntos de daño (Fort mitad, CD 14 + el modificador de Sab del entropomante).

En el 9º nivel, el fragmento de entropía se vuelve aún más fuerte, e inflige 7d6 puntos de daño (Fort mitad, CD 16 + el modificador de Sab del entropomante). También ejerce una atracción inexorable a las criaturas cercanas, empujándolas hacia él. Al final del turno del entropomante, el fragmento trata de empujar a las criaturas 15' más de distancia. Se considera un intento de embestida, para el cual el fragmento tiene un bonificador +11. Si el fragmento gana la prueba enfrentada, embiste a las criaturas en línea recta hacia su casilla. El entropomante no es inmune a este efecto.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: siempre que alcance un nivel par en la clase de prestigio, el entropomante

TABLA 2-8: EL ENTROPOMANTE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1º	+0	+2	+0	+2	Fragmento de entropía 2/día	—
2º	+1	+3	+0	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3º	+2	+3	+1	+3	Campo de entropía 2/día	—
4º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5º	+3	+4	+1	+4	Campo de entropía (volver a tirar), fragmento de entropía (5d6)	—
6º	+4	+5	+2	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7º	+5	+5	+2	+5	Campo de entropía (hiriente)	—
8º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9º	+6	+6	+3	+6	Fragmento de entropía (7d6, consumidor)	—
10º	+7	+7	+3	+7	Controlar esfera	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

obtiene nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiera obtenido un nivel en una clase lanzadora de conjuros en la que pudiera lanzar conjuros divinos de 4.º nivel antes de añadir el nivel de la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio que obtendría un personaje de esa clase. Si el personaje tuviera más de una clase lanzadora de conjuros en la que pudiera lanzar conjuros divinos de 4.º nivel antes de convertirse en un entropomante, el jugador debe decidir a qué clase suma cada nivel de entropomante en relación a determinar los conjuros al día y conocidos.

Campo de entropía (Sb): como acción estándar, un entropomante puede rodearse con un campo de energía entrópica invisible que dura 1 asalto por nivel de entropomante. El campo se extiende en un radio de 5' por nivel de entropomante, centrado en el personaje. Toda curación mágica falla automáticamente en el interior del campo de entropía. El entropomante necesita una acción estándar para deshacer el campo de entropía.

En el 5.º nivel, el campo de entropía se vuelve lo bastante fuerte para manipular las leyes de la probabilidad. Una vez por asalto, como acción gratuita, el entropomante puede forzar a un personaje en el interior del campo (incluido él mismo) a volver a tirar un ataque, salvación o prueba. El entropomante pide que se vuelva a tirar después de saber si el ataque, salvación o prueba ha tenido éxito o ha fallado, pero antes de que se hayan calculado y aplicado las consecuencias exactas. El resultado de la segunda tirada tiene precedencia, incluso si es peor que la tirada original.

En el 7.º nivel, el campo de entropía hace que las heridas creadas en su interior continúen sangrando, infligiendo 1 punto de daño adicional por cada asalto posterior (al final del turno del entropomante) mientras se encuentren dentro del campo de entropía. Una prueba con éxito de Sanar (CD 15) detiene la hemorragia. Si se sufren varias heridas, entonces la criatura sufre 1 punto de daño por herida. El entropomante está sujeto al efecto de hemorragia.

Controlar esfera (Sb): el entropomante posee la aptitud de controlar una *esfera de aniquilación* (descrita en la pág. 279 de la Guía del Dungeon master) como si estuviera usando un *talismán de la esfera*, y el entropomante no se ve afectado personalmente por la *esfera de aniquilación*, que pasa a través de él como si la casilla estuviera completamente vacía. Los entropomantes de nivel alto suelen estar obsesionados con adquirir *esferas de aniquilación*.

EJEMPLO DE ENTROPOMANTE

Xannifer Ventada: semielfa Clr 7/Etm 3; VD 10; humanoide Mediana (elfa); DG 7d8+14 más 3d8+6; pg 70; Inic -1; Vel 20'; CA 23, toque 9, desprevenida 23; Atq base +6; Pre +7; Atq +10/+5 c/c (1d6+3/18-20, cimitarra +2); Atq completo +10/+5 c/c (1d6+3/18-20, cimitarra +2) o +5 a distancia (1d8, 19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE campo de entropía, conjuros, expulsar muertos vivos 5/día (+2, 2d6+9, 7.º), fragmento de entropía; CE rasgos de semielfo, visión en la penumbra; AL LN; TS Fort +11, Ref +5, Vol +13; Fue 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 14.

Dotes y habilidades: Avistar +4, Buscar +1, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +4, escuchar +4, Reunir información +4, Saber (arcano) +7; Aptitudes mágicas, Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (cimitarra).

Campo de entropía (Sb): como acción estándar, Xannifer puede rodearse con un campo de energía entrópica invisible de 15' de radio que dura 3 asaltos. Toda curación mágica falla automáticamente en el interior del campo de entropía. Se necesita una acción estándar para deshacer el campo de entropía. Consulta la clase de prestigio para más detalles.

Fragmento de entropía (Sb): dos veces al día, hasta un máximo de 3 asaltos, Xannifer puede crear un fragmento de entropía de 2" de diámetro que puede mover hasta 30' como acción estándar. El fragmento inflige 3d6 puntos de daño a los objetos, ignorando su dureza. Xannifer deberá realizar un ataque de toque a distancia para acertar a criaturas, y si tiene éxito el fragmento inflige 3d6 puntos de daño (Fort mitad, CD 16). El fragmento aparece en cualquier casilla adyacente a Xannifer cuando se crea, y puede usarse para atacar en el asalto en el que se forma. Consulta la clase de prestigio para más detalles.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relativos a la raza, un semielfo se considera un elfo.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/5/5/4; CD de TS 13 + nivel del conjuro): 0: detectar magia (3), luz (2), orientación divina; 1.º: arma mágica, bendecir, detectar el mal, escudo de entropía^D, escudo de la fe, favor divino; 2.º: explosión de sonido, identificar^D, inmovilizar persona (2), resistencia de oso; 3.º: disipar magia^D (2), luz abrasadora, protección contra la energía, purgar invisibilidad; 4.º: arma mágica mayor, libertad de movimiento^D, poder divino.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Suerte (volver a tirar una tirada de dado 1/día), magia (usar objetos mágicos como un mago de 2.º nivel).

Poseiones: armadura completa +2, escudo de acero pesado +2, cimitarra +2, ballesta ligera de gran calidad, 10 virotes, 3 pociones de volar.

EVANGELISTA (Evq)

Los evangelistas viajan por el mundo proclamando su devoción a una deidad, panteón o doctrina religiosa en particular. Pretenden convertir a los demás a su manera de pensar, y extender sus palabras por todas partes. Todas las razas y culturas tienen evangelistas de un tipo u otro. La mayoría de ellos proceden de los seglares carismáticos de una cultura. No poseen la formación o tal vez el temperamento para ser clérigos lanzadores de conjuros pero han encontrado otras maneras de hacer proselitismo. Los que rinden culto a deidades suelen encontrarse trabajando en cooperación con los clérigos de la misma fe mientras que aquellos que sólo evangelizan una creencia concreta (incluso una apoyada por alguna deidad o panteón) pueden encontrarse enemistados incluso con los de su mismo alineamiento. Un evangelista suele ser un líder y, en cierta manera, un solitario. Incluso aunque sus aptitudes fortalezcan a su aliados, permanece aparte.

Mientras que los clérigos e incluso los druidas pueden ser evangelistas poderosos, pocos cambian sus aptitudes de lanzamiento de conjuros por el poder que ofrece esta clase de prestigio. Los bardos, carismáticos por naturaleza, pueden descubrir la religión y convertirse en evangelistas. Los pícaros pueden beneficiarse también de esta clase. Unos cuantos paladines, sobre todo los que buscan convertir el mal en bien (en vez de limitarse a destruir el mal), podrían

encaminar sus pasos hacia esta clase. Los gnomos, los medianos y los humanos tienden al evangelismo más que las otras razas. Los mestizos, tanto semielfos como semiorcos, podrían encontrar útil seguir esta vía, aunque el semiorco que lo consiguiera sería algo extraño. Los elfos suelen despreciar a los evangelistas y los enanos los consideran entrometidos y alborotadores.

Los evangelistas buenos refuerzan y fortalecen a sus aliados y suelen ver a las demás personas como estudiantes o incluso como un rebaño al que hay que educar o guiar. Los evangelistas malignos consideran a los demás gente poco ilustrada y pretenden imponer su voluntad sobre la de otros. Mientras que un evangelista bueno puede usar sus aptitudes para influenciar o incluso convertir a otros a su sistema de creencias, los que siguen el sendero del mal tienden a intimidar y dominar a los demás.

Adaptación: los bardos que veneran a San Cuthbert (descrito en el capítulo 5) a veces se convierten en evangelistas inspiradores o que causan terror. Cualquier deidad que inspire un fanatismo extremado en sus seguidores o que apoye los esfuerzos activos para aumentar el tamaño de la fe podría convertirse en deidad tutelar de un evangelista.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en evangelista, un personaje ha de reunir las siguientes características.

**Ali-
nea-
miento:**
un evan-
gelista posee las
mismas restricciones de
alineamiento que un
clérigo de una deidad
concreta.

**Habilida-
des:** Averiguar
intenciones
5 rangos,
Engañar 8
rangos, Interpretar (orato-
ria) 6 rangos, Reunir infor-
mación 5 rangos, Saber
(religión) 5 rangos.

Dotes: Negociador o
Persuasivo.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilida-
des de clase del
evangelista (y
la característica
clave de cada
una) son: Arte-

TABLA 2-9: EL EVANGELISTA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Gran orador (inspirar temor o inspirar esperanza)
2.º	+1	+0	+0	+3	Hablar rápido
3.º	+2	+1	+1	+3	Gran orador (inflamar a los fieles)
4.º	+3	+1	+1	+4	Maestría en habilidades
5.º	+3	+1	+1	+4	Gran orador (convertir a los infieles)

sanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (des), Escuchar (Sab), hablar un idioma (n/a), Interpretar (Carisma), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, cogidas individualmente) (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio evangelista.

Competencia con armas y armadura:
los evangelistas no adquieren ninguna

competencia con armas
ni armaduras.

Gran orador (Sb): un evangelista puede inspirar, proteger, y mejorar como sea la situación de sus aliados simplemente si habla claramente y le oyen. Esta aptitud es similar a la aptitud de música de bardo (ver pág. 29 del *Manual del jugador* para una descripción completa) y, de hecho, los niveles de evangelista se apilan con los de bardo para determinar la fuerza de las canciones de bardo que



Orellen, un evangelista

conozca. Por ejemplo, un Brd 3/Evg 5 mejora su aptitud de inspirar confianza, pero no obtiene ninguna aptitud de bardo nueva. Podría usar la música de bardo para convertir a los infieles, realizar una contraoda, *fascinar*, inspirar a los fieles, inspirar valor +2, inspirar temor o inspirar esperanza, pero no obtendría las aptitudes de inspirar gran aptitud, inspirar grandeza o *sugestión*. Las aptitudes de oratoria del evangelista funcionan exactamente de la misma manera que la música de bardo pero el evangelista debe hablar en alto y con claridad, en vez de cantar o tocar un instrumento.

Convertir a los infieles (Sb): un evangelista de 5.º nivel con al menos 13 rangos en Interpretar (oratoria) puede intentar convertir a un solo enemigo a menos de 30'. Como acción de asalto completo, el evangelista pronuncia un discurso apasionado acerca de la legitimidad de sus creencias a un solo enemigo, que debe intentar una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de clase + mod. Car). Si la criatura tiene éxito, queda estremecida durante 1 asalto. Si falla el TS, se convierte. Las criaturas con un subtipo de alineamiento (como los ángeles y los diablos) son inmunes a esta aptitud.

Una criatura convertida en realidad está hechizada por el evangelista (de forma similar a un conjuro de *hechizar monstruo*). Además, la criatura convertida asume temporalmente el alineamiento del evangelista y actúa en consecuencia. Esto podría significar que algunas de las aptitudes de clase, conjuros u otras aptitudes de la criatura no estuvieran a su disposición mientras dure el conjuro (un paladín convertido a algo que no sea legal bueno, por ejemplo, pierde sus habilidades de clase mientras dure el efecto).

Cuando la duración termina, la criatura tiene una elección: puede continuar actuando de acuerdo a su nuevo alineamiento, o puede volver al anterior. Si la criatura elige cambiar de forma permanente su alineamiento al del evangelista, actúa como si un clérigo del alineamiento apropiado hubiera lanzado *expiación* sobre él. Si en vez de eso elige volver al anterior, debe hacer otro TS (con la misma CD que antes). Si lo falla, su alineamiento cambia de nuevo pero necesita un conjuro de *expiación* para recuperar las aptitudes que pudiera haber perdido debido al cambio temporal de alineamiento.

Inflamar a los fieles (Sb): a partir del 3.º nivel, un evangelista con 11 o más rangos en Interpretar (oratoria) puede usar esta aptitud para transmitir a los aliados a menos de 30' de él y a él mismo la llama divina. Los que se benefician de esta aptitud obtienen las ventajas de un conjuro de *escudo de fuego*. Usa el nivel del evangelista +5 para determinar el NL del conjuro. No obstante, el daño causado por el conjuro es puramente divino y no está sujeto a la resistencia o la inmunidad al fuego de la criatura.

Para activar el uso de su oratoria se necesita una acción de asalto completo, y se requiere concentración cada asalto posterior para el efecto continúe, el cual durará mientras el evangelista siga hablando y tres asaltos más.

Inspirar esperanza (Sb): un evangelista bueno o neutral con 9 o más rangos en Interpretar (oratoria) puede inspirar resistencia espiritual a todos los aliados en un radio de 30'. Esta aptitud da al evangelista y a todos los aliados que puedan oír su discurso un bonificador sagrado +4 en los TS de Voluntad. Para activar el uso de su oratoria se necesita una acción de asalto completo, y se requiere concentración cada asalto posterior para el efecto

continúe, el cual durará mientras el evangelista siga hablando y tres asaltos más. Inspirar esperanza es una aptitud enajenadora.

Inspirar temor (Sb): un evangelista maligno con 9 o más rangos en Interpretar (oratoria) puede inspirar la desesperanza a todos los enemigos en un radio de 30'. Esta aptitud impone un penalizador -4 a las salvaciones de Voluntad de todos los enemigos a menos de 30' del evangelista. Para activar el uso de su oratoria se necesita una acción de asalto completo, y se requiere concentración cada asalto posterior para el efecto continúe, el cual durará mientras el evangelista siga hablando y tres asaltos más. Inspirar temor es una aptitud enajenadora.

Hablar rápido (Ex): en el 2.º nivel, el evangelista sabe el momento correcto para decir la cosa correcta. Puede realizar una prueba de Diplomacia acelerada como acción de asalto completo con sólo un penalizador -5.

Maestría en habilidades (Ex): en el 4.º nivel, el evangelista adquiere tal seguridad en el uso de ciertas habilidades que puede usarlas sin miedo al fallo incluso bajo condiciones adversas. Al obtener esta aptitud, el evangelista elige un número de habilidades igual a 1 + su modificador de Inteligencia (mínimo 1) de la lista siguiente: Averiguar intenciones, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar e Intimidar. Al realizar una prueba de habilidad con una de las elegidas, puede elegir 10 incluso aunque la presión y las distracciones normalmente le impidieran hacerlo.

EJEMPLO DE EVANGELISTA

Orellen: semielfo Brd 5/Evg 3; VD 8; humanoide Mediano (elfo); DG 5d6+5 más 3d6+3; pg 38; Inic +2; Vel 30'; CA 14, toque 13, desprevenido 12; Atq base +5; Pre +6; Atq +8 c/c (1d6+1/18-20, estoque de gran calidad); Atq completo +8 c/c (1d6+1/18-20, estoque de gran calidad); AE conjuros; CE conocimiento de bardo +5, hablar rápido, inmunidad a los efectos de dormir mágicos, gran orador 3/día (inflamar a los fieles, inspirar esperanza), música de bardo 5/día (contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, inspirar valor), rasgos de semielfo, visión en la penumbra; AL CN; TS Fort +3, Ref +7, Vol +6; Fue 13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 19.

Dotes y habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +0, Buscar +1, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +3, Diplomacia +21, Disfrazarse +4, Engañar +15, Escuchar +0, Interpretar (oratoria) +18, Intimidar +6, Reunir información +14, Saber (religión) +5; Negociador, Soltura con una habilidad (Interpretar [oratoria]), Sutileza con un arma.

Gran orador (Sb): Orellen puede usar su aptitud especial de gran orador tres veces al día.

Inflamar a los fieles (Sb): Orellen puede usar esta aptitud para transmitir a los aliados a menos de 30' de él y a él mismo la llama divina. Los que se benefician de esta aptitud obtienen las ventajas de un conjuro de *escudo de fuego* (NL 8). El daño causado por el conjuro es puramente divino y no está sujeto a la resistencia o la inmunidad al fuego de la criatura.

Para activar el uso de su oratoria se necesita una acción de asalto completo, y se requiere concentración cada asalto posterior para el efecto continúe, el cual durará mientras el evangelista siga hablando y tres asaltos más.

Inspirar esperanza (Sb): esta aptitud da al evangelista y a todos los aliados a menos de 30' un bonificador sagrado +4 en los TS de Volun-

tad. Para activar el uso de su oratoria se necesita una acción de asalto completo, y se requiere concentración cada asalto posterior para el efecto continúe, el cual durará mientras Orellen siga hablando y tres asaltos más. Inspirar esperanza es una aptitud enajenadora.

Hablar rápido (Ex): Orellen puede realizar una prueba de Diplomacia acelerada como acción de asalto completo con sólo un penalizador -5.

Música de bardo: Orellen puede usar la música de bardo cinco veces al día.

Contraoda (Sb): Orellen puede contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido realizando una prueba de Interpretar por cada asalto de contraoda. Cualquier criatura a menos de 30' de él que esté afectada por un ataque mágico sónico o dependiente del idioma puede usar el resultado de la prueba de Interpretar de Orellen en lugar de su propia TS si lo desea. La contraoda dura 10 asaltos.

Fascinar (St): Orellen puede hacer que hasta tres criaturas a menos de 90' que puedan verle y oírle queden *fascinadas* de él (se sientan en silencio, penalizador -4 en las pruebas de habilidad realizadas como reacciones, como pruebas de Escuchar y Avisar). El resultado de su prueba de Interpretar de es la CD de la salvación de Voluntad del oponente. Cualquier amenaza obvia rompe el efecto. la fascinación dura hasta 8 asaltos.

Inspirar gran aptitud (Sb): un aliado a menos de 30' que pueda ver y oír a Orellen obtiene un bonificador de competencia +2 en las pruebas de habilidad de una habilidad concreta mientras pueda oír la música. Inspirar gran aptitud dura hasta 20 asaltos.

Inspirar valor (Sb): los aliados (incluido el bardo) que oigan cantar a Orellen reciben un bonificador de moral +1 en las salvaciones contra hechizos y efectos de miedo y un bonificador de moral +1 en las tiradas de ataque y de daño de armas. El efecto hasta 5 asaltos después de que el aliado deje de oír a Orellen.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relativos a la raza, un semielfo se considera un elfo.

Conjuros de bardo conocidos (3/4/2; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 0: atontar, cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, mano del mago, sonido fantasma; 1.º: curar heridas leves, hechizar persona, retirada expeditiva, terribles carcajadas de Tasha; 2.º: gracia felina, inmovilizar persona, invisibilidad.

Poseiones: anillo de protección +1, brazales de armadura +1, estoque de gran calidad, capa de Carisma +2, poción de volar, rollo de pergamino de hechizar monstruo, varita de curar heridas leves (25

cargas), agua sagrada (4), símbolo sagrado de plata de Pelor, muda de cortesano, bolsa para componentes de conjuro, 95 po.

EXORCISTA SAGRADO (Exs)

Por medio de elaborados ritos que pueden incluir danzas, tambores, golpear a una persona poseída en las plantas de los pies, el uso abundante de agua bendita, o por muchos otros medios, los exorcistas sagrados esperan ahuyentar a las fuerzas espirituales del mal, evitando que causen daño a los cuerpos y las almas de la humanidad. Los exorcistas sagrados son serios con su trabajo y muy dedicados a la religión. No todos son hoscos y ceñudos, pero la mayoría lo son. Su determinación para combatir las fuerzas del mal en el mundo, junto con su aptitud especial para hacerlo, compensan de sobra su falta de sentido del humor.

La mayoría de los exorcistas sagrados son clérigos y paladines específicamente entrenados por su Iglesia para el trabajo para el que han sido llamados. La mayoría de Iglesias eligen sólo a quienes han mostrado una clara dedicación al trabajo de oponerse a los ajenos malignos, y también una fe y una devoción ejemplares. En ocasiones, un mago puede estar cualificado para cumplir este papel en una Iglesia que sea tolerante con la magia arcana, pero los miembros de otras clases rara vez llegan a ser exorcistas sagrados.

Los PNJs exorcistas sagrados normalmente son solitarios que viajan de ciudad en ciudad al servicio de su Iglesia. Como profesionales altamente especializados, sus servicios son requeridos frecuentemente, aunque pocas ciudades tienen necesidad de un exorcista a jornada completa.

Adaptación: tal como está escrita, la clase de prestigio exige la sanción de una Iglesia u Orden, e indica que los exorcistas sagrados son solitarios. Podrías cambiar cualquiera de estos elementos: los exorcistas sagrados podrían funcionar sin depender de una organización mayor (o incluso haber sido expulsados de una Iglesia). Tal vez patrullen la zona grupos de exorcistas sagrados (con ayuda de paladines y lanzadores de conjuros arcanos), buscando el mal oculto dondequiera que se encuentre.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en exorcista sagrado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera bueno.

TABLA 2-10: EL EXORCISTA SAGRADO

Nivel	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	0	+2	Exorcismo, expulsar muertos vivientes	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+0	0	+3	Detectar el mal, resistir posesión	+1 nivel a una clase existente
3.º	+2	+1	+1	+3	Enemigo elegido +1	+1 nivel a una clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	Disipar el mal 1/semana	+1 nivel a una clase existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Presencia consagrada	+1 nivel a una clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	Enemigo elegido +2	+1 nivel a una clase existente
7.º	+5	+2	+2	+5	Disipar el mal 2/semana	+1 nivel a una clase existente
8.º	+6	+2	+2	+6	Aura sagrada 1/día	+1 nivel a una clase existente
9.º	+6	+3	+3	+6	Enemigo elegido +3	+1 nivel a una clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	Disipar el mal 3/semana	+1 nivel a una clase existente

Habilidades: Saber (los Planos) 10 rangos, Saber (religión) 7 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *exorcismo* o *disipar el mal*.

Especial: adoptar esta clase de prestigio requiere la autorización de un Iglesia u orden que ordene exorcistas sagrados. Sólo los personajes cuya Iglesia juzgue que son poseedores de una fe y devoción ejemplares, de una voluntad férrea y de una moral intachable son ordenados como exorcistas sagrados.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del exorcista sagrado (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de los conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio exorcista sagrado.

Competencia con armas y armaduras: los exorcistas sagrados son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura o con los escudos, pero pueden retener estas competencias de una clase anterior.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un exorcista sagrado avanza en su aptitud de lanzador de conjuros y también en sus habilidades de exorcismo. Por ello, cuando gana un nuevo nivel de exorcista sagrado, gana nuevos conjuros por día como si también hubiera ganado un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que hubiera ganado un personaje de esa clase (mejora en la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, *quitar enfermedad* más frecuentemente, etcétera). Esto significa que suma el nivel de exorcista sagrado al nivel de la otra clase lanzadora de conjuros que tenga, y según esto determina los conjuros por día.

Por ejemplo, si Delliva, una clériga de 8.º nivel, consigue un nivel de exorcista sagrada, obtiene nuevos conjuros como si hubiera

subido a 9.º nivel de clériga, pero utiliza los otros aspectos de progresión de nivel de exorcista sagrada como el ataque base y la salvación base. Si la próxima vez que suba un nivel de clériga, convirtiéndola en una clériga de 9.º nivel/exorcista sagrada de 1.º nivel, obtiene conjuros como si hubiera subido a 10.º nivel de clériga.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros en la que pueda *exorcizar* o *disipar el mal* antes de convertirse en un exorcista sagrado, el jugador debe decidir a qué clase asignar cada nivel de exorcista sagrado a efectos de determinar los conjuros por día y conjuros conocidos.

Exorcismo (Sb): como acción de asalto completo, un exorcista sagrado puede forzar a una criatura o espíritu poseedor a que salga del cuerpo en el que habita. Para exorcizar a una criatura poseedora, realiza un prueba de nivel de clase (sumando su modificador de Carisma, si tiene) contra una CD de 10 + los DG de la criatura que posee + su modificador de Carisma (si tiene). Si el resultado iguala o excede la CD, tiene éxito al obligar a salir al poseedor del cuerpo, con los resultados normales basados en el método de posesión. Un espíritu exorcizado de esta manera no puede intentar poseer a la misma víctima durante 24 horas.

Expulsar muertos vivientes (Sb): un exorcista sagrado puede expulsar muertos vivientes como hacen los clérigos. Si tiene también esta aptitud debido a otra clase, apila sus niveles para determinar el nivel efectivo en los intentos de expulsión.

Resistir posesión (Ex): los exorcistas sagrados de al menos 2.º nivel reciben un bonificador sagrado de +4 a sus TS contra conjuros de *transmigración* o aptitudes similares (incluyendo la aptitud de malevolencia de un fantasma), y un bonificador sagrado de +2 a las pruebas de disipar realizadas para disipar esos efectos. También ganan un bonificador sagrado de +2 a los TS contra todos los conjuros y efectos de compulsión lanzados por ajenos malignos o muertos vivientes.

Detectar el mal (St): un exorcista sagrado de al menos 2.º nivel puede *detectar el mal* a voluntad como una aptitud sortilega.

Enemigo elegido (Ex): a 3.º nivel, un exorcista sagrado designa o bien a los muertos vivientes o bien a los ajenos malignos como su enemigo elegido. El estudio intensivo y el entrenamiento especial en las técnicas apropiadas para combatir a este enemigo dan al exorcista sagrado un bonificador de capacidad de +1 a las pruebas de habilidad de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar

Trothera la Justa, una exorcista sagrada



e Intimidar y a las pruebas de nivel de lanzador para superar cualquier resistencia a los conjuros del enemigo elegido. En 6.º nivel el bonificador se incrementa a +2, y en 9.º nivel a +3.

Disipar el mal (St): en 4.º nivel, el exorcista sagrado gana la aptitud de usar *disipar el mal* como aptitud sortilega una vez por semana. En 7.º nivel, puede utilizar esta aptitud dos veces por semana. En 10.º nivel, puede utilizarla tres veces por semana.

Presencia consagrada (Sb): a partir de 5.º nivel, un exorcista sagrado está rodeado por un aura de energía positiva que se extiende en un radio de 20' de su persona. Este aura duplica los efectos del conjuro de *consagrar*, pero se mueve con él. Si entra en una zona afectada por un conjuro de *profanar*, ambos efectos son neutralizados mientras permanezca en la misma. Si le hacen objetivo de un conjuro de *profanar*, su aura queda suprimida durante la duración de dicho conjuro.

Aura sagrada (St): un exorcista sagrado de 8.º nivel o más puede usar *aura sagrada* una vez al día como aptitud sortilega.

EJEMPLO DE EXORCISTA SAGRADO

Trothera la Justa: humana Clr 7 (Pelor)/Exs 3; VD 10; humanoide Mediano; DG 7d8+14 más 3d8+6; pg 68; Inic +3; Vel 20; CA 22, toque 9, desprevenida 22; Atq base +7; Pre +7; Atq +9 c/c (1d8+1, *maza pesada* +1) o +7 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); Atq completo +9/+4 c/c (1d8+1, *maza pesada* +1) o +7 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE conjuros; CE *detectar el mal*, enemigo elegido (ajenos malignos), exorcismo, expulsar muertos vivientes 4/día (+4, 2d6+11, 10.º), resistir posesión; AL LB; TS Fort +9, Ref +5, Vol +13; Fue 10, Des 8, Con 14, Int 13, Sab 19, Car 12.

Dotes y habilidades: Avistar +8, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +5, Intimidar +5, Saber (religión) +8, Sanar +11; Conjuros penetrantes, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (*maza pesada*).

Detectar el mal (St): Trothera puede *detectar el mal* a voluntad como el conjuro.

Enemigo elegido (Ex): Trothera obtiene un bonificador de capacidad de +1 a las pruebas de habilidad de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar e Intimidar contra ajenos malignos, y un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar su resistencia a los conjuros.

Exorcismo (Sb): como acción de asalto completo, Trothera puede forzar a una criatura o espíritu poseedor a que salga del cuerpo en el que habita. Para exorcizar a una criatura poseedora, realiza una prueba de nivel (1d20+11) contra una CD de 10 + los DG de la criatura que posee + su modificador de Carisma (si tiene). Si el resultado iguala o excede la CD, obliga a salir al poseedor del cuerpo. Un espíritu exorcizado de esta manera no puede intentar poseer a la misma víctima durante 24 horas.

Resistir posesión (Ex): Trothera recibe un bonificador sagrado de +4 a sus TS contra conjuros de *transmigración* o aptitudes similares (incluyendo la aptitud de malevolencia de un fantasma), y un bonificador sagrado de +2 a las pruebas de *disipar* realizadas para *disipar* esos efectos. También gana un bonificador sagrado de +2 a los TS contra todos los conjuros y efectos de compulsión lanzados por ajenos malignos o muertos vivientes.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/6/5/5/3; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia* (3), *leer magia*, luz, resistencia; 1º: *escudo de la fe*, *favor divino*, *niebla de obscurecimiento*, *orden imperiosa*, *protección contra el mal*^P, *santuario*; 2º: *arma espiritual*, *calentar metal*^P, *inmovilizar persona*, *resistencia de oso*, *restablecimiento menor*, *silencio*; 3º: *ceguera/sordera*, *convocar monstruo III*, *disipar magia*, *luz abrasadora*^P, *luz del día*; 4º: *ancla dimensional*, *caminar por el aire*, *castigo divino*^P, *exorcismo*, *poder divino*; 5º: *descarga flamígera*, *disipar el mal*^P, *revivir a los muertos*.

^P Conjuro de dominio. Dominios: Bien (lanza conjuros buenos con +1 al NL), Sol (expulsión mayor contra muertos vivientes 1/día).

Posesiones: *armadura completa* +2, *escudo de acero pesado* +1, *maza pesada* +1, *presea de sabiduría* +2, *capa de resistencia* +1, rollo de pergamino de *neutralizar veneno*, rollo de pergamino de *quitar enfermedad*, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes, 465 po.

GEOMANTE (Gmt)

El clérigo tiende la mano a un poder más alto. El mago sólo confía en tomos arcanos. El druida se dirige a la naturaleza en busca de sus conjuros. Sin embargo, para el geomante toda la magia es igual.

La geomancia es el arte de canalizar la energía mágica de muchas fuentes a través de la propia tierra. Un geomante puede investigar como un mago, rezar como un clérigo o cantar como un bardo, pero lanza los conjuros como sólo un geomante puede hacerlo. En la zona que considera su hogar (sea en lo alto de una montaña, en las profundidades de un bosque o incluso bajo el océano), teje líneas Ley (poderosas conexiones con la propia tierra). Los conjuros lanzados a través de estas conexiones con la tierra son un reflejo de su propia fuerza de voluntad. Por ello, conforme el geomante progresa, el esfuerzo de reunir la magia a través de la tierra le afecta físicamente, haciéndole más y más parecido a la tierra y sus criaturas.

Sólo los personajes con más de una clase lanzadora de conjuros pueden convertirse en geomantes. Las combinaciones más populares son druida/hechicero y druida/mago. Los clérigos con aptitud para lanzar conjuros arcanos también están cualificados, siendo aquellos con acceso a los dominios Animal o Vegetal los más proclives a considerar esta senda. Un bardo o explorador que adopte una segunda clase más dirigida al lanzamiento de conjuros también puede adoptar este estilo de vida.

Adaptación: esta clase de prestigio es fácil de personalizar haciendo que los prerequisites de lanzamiento de conjuros sean más específicos si buscas algunas combinaciones en concreto. Una buena forma de incorporar la ambientación de tu mundo en esta clase es crear posibilidades de Cambio que imiten a las criaturas que prevalecen en tu campaña.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en geomante, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Saber (arcano) 6 rangos, Saber (naturaleza) 6 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2º nivel y conjuros divinos de 2º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del geomante (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Intuir la dirección (Sab), Nadar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Tregar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modif. de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio geomante.

Competencia con armas y armadura: los geomantes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: en cada nivel de geomante, el personaje gana nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si hubiese ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ninguno de los otros beneficios que un personaje de esa clase habría ganado (opciones adicionales de forma salvaje, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc). Ya que el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en geomante, el jugador debe decidir a qué clase añade cada uno de los niveles de geomante para determinar los conjuros diarios y conjuros conocidos.

Versatilidad con los conjuros: a 1.^{er} nivel, el geomante aprende a combinar magia divina y arcana. Sigue adquiriendo y preparando los conjuros de la manera normal

para cada clase lanzadora de conjuros individual. Cuando los lanza, sin embargo, puede mezclar o imitar los parámetros de cualquiera de sus clases para obtener la máxima ventaja posible de cualquier conjuro con un nivel igual o menor que su puntuación en versatilidad con los conjuros. Así, un geomante de nivel 4.^o puede lanzar cualquier conjuro de hechicero/mago de nivel 3.^o o inferior sin posibilidad de fallo de conjuro arcano por armadura (la prohibición druidica contra las

armaduras de metal sigue, no obstante, aplicándose a los druidas/geomantes, ya que esta restricción emana del vínculo espiritual más que de una limitación práctica). El geomante puede utilizar su bonificador de Sabiduría para determinar la CD de las salvaciones de sus conjuros arcanos, o sus bonificadores de Carisma o Inteligencia (el que utilice normalmente para los conjuros arcanos) para determinar la CD de las salvaciones de sus conjuros divinos. Si un conjuro requiere o bien un componente material arcano o un foco divino, puede utilizar cualquiera de los dos. Un clérigo/geomante que también tenga niveles de mago, hechicero o bardo, puede convertir espontáneamente cualquier conjuro arcano o divino preparado (salvo los conjuros de dominio) de un nivel determinado en un conjuro de *curar* o *infligir* de nivel equivalente o menor, aunque debe ser capaz de lanzarlo como clérigo.

El Cambio: el personaje poco a poco se vuelve más cercano a la naturaleza. En cada nivel de geomante, elige un cambio de la etapa apropiada (ver 'El Cambio', más adelante).

Líneas Ley: a 2.^o nivel, el geomante aprende a crear conexiones mágicas con un tipo específico de terreno. Elige uno de los siguientes tipos de terreno: acuático, bosques, colinas, desiertos, llanuras, marjales o montañas. En ese terreno, el nivel efectivo de lanzador del geomante para todos sus conjuros aumenta en +1. A nivel 6.^o y de nuevo a nivel 10.^o, el personaje puede o bien

Rendela, un geomante



TABLA 2-11: EL GEOMANTE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1. ^o	+0	+2	+0	+2	Cambio 1, versatilidad con los conjuros 0	+1 nivel a una clase existente
2. ^o	+1	+3	+0	+3	Cambio 1, líneas Ley +1, versatilidad con los conjuros 1	+1 nivel a una clase existente
3. ^o	+2	+3	+1	+3	Cambio 2, versatilidad con los conjuros 2	+1 nivel a una clase existente
4. ^o	+3	+4	+1	+4	Cambio 2, versatilidad con los conjuros 3	+1 nivel a una clase existente
5. ^o	+3	+4	+1	+4	Cambio 3, versatilidad con los conjuros 4	+1 nivel a una clase existente
6. ^o	+4	+5	+2	+5	Cambio 3, líneas Ley +2, versatilidad con los conjuros 5	+1 nivel a una clase existente
7. ^o	+5	+5	+2	+5	Cambio 4, versatilidad con los conjuros 6	+1 nivel a una clase existente
8. ^o	+6	+6	+2	+6	Cambio 4, versatilidad con los conjuros 7	+1 nivel a una clase existente
9. ^o	+6	+6	+3	+6	Cambio 5, versatilidad con los conjuros 8	+1 nivel a una clase existente
10. ^o	+7	+7	+3	+7	Cambio 5, líneas Ley +3, versatilidad con los conjuros 9	+1 nivel a una clase existente

elegir un nuevo terreno en el que recibir este beneficio (a +1), o aumentar su nivel efectivo de lanzador en un terreno previamente elegido en un +1 adicional.

El Cambio

El Cambio es una evolución inversa y gradual hacia alguna otra forma natural. Aquellos que experimentan este fenómeno adquieren atributos de animales y plantas conforme pasa el tiempo. Los geomantes experimentan un cambio en cada nivel. Como regla alternativa, los druidas de alto nivel que hayan pasado toda su vida lejos de la civilización también pueden experimentar un cambio a discreción del Dungeon Master (quizás una vez cada 10 años).

El Cambio está dividido en fases. Debes elegir un cambio de la 1.ª fase la primera vez que experimentes el fenómeno. Tu segundo cambio también debe ser de la 1.ª fase. Tras esto, puedes elegir de una fase más avanzada sólo si has adquirido al menos dos cambios de la fase previa. Por ejemplo, un cambio de la 4.ª fase sólo puede elegirse después de que tengas al menos dos de la fase 1.ª, dos de la fase 2.ª y dos de la fase 3.ª. Puedes, sin embargo, elegir cambios de una fase por debajo de tu máximo siempre que quieras. Por ejemplo, si tienes dos cambios de la fase 1.ª, puedes elegir un tercero de esa misma fase en lugar de uno de la fase 2.ª, si así lo deseas.

Los cambios de la 1.ª fase no tienen efecto en el juego. Cada cambio de la fase 2.ª o posteriores proporciona una aptitud extraordinaria permanente. Los ataques naturales permiten el uso de los bonificadores de Fuerza en las tiradas de daño, salvo en el caso del veneno y el ácido. Los valores de daño dados para los ataques naturales son para criaturas Medianas. Para ajustarse a las criaturas Pequeñas o Grandes, usa la tabla siguiente:

DAÑO DE ARMA NATURAL POR TAMAÑO

Pequeño	Mediano	Grande
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	2d4	2d6

Fase 1.ª

Aparecen manchas de leopardo en tu cuerpo.
Te crece una cola de gato.
Te brotan plumas (pero no alas).
Tus cejas se vuelven verdes y espesas.
Tu pelo se convierte en una maraña de cortos zarcillos.
Un pelaje suave y aterciopelado cubre tu piel.
Tu piel se vuelve verde y escamosa.
Tu contacto hace que las flores se marchiten.
Tu voz suena como la de un perro, aunque sigue siendo inteligible.
Aparecen rayas de cebra en tu cuerpo.

Fase 2.ª

Una pequeña joroba de camello crece en tu espalda (puedes resistir sin agua hasta 5 días).
Te crece una capa de pelaje blanco como la de un oso polar (obienes un +8 a las pruebas de Esconderte en las zonas nevadas).
Las plantas de tus pies se vuelven adhesivas, como las de un lagarto (obienes un bonificador +4 a las pruebas de Trepar).

Te vuelves tan rápido como un alce (tu velocidad terrestre aumenta en +5').

Te vuelves tan hermoso como una driadra (obienes un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia).

Te vuelves tan ágil como un gato (obienes un bonificador +4 a las pruebas de Equilibrio).

Te brotan hojas y realizas la fotosíntesis (puedes subsistir con 1 hora/día de luz solar en lugar de comida, aunque sigues requiriendo la misma cantidad de agua que antes).

Tu sangre fluye tan lentamente como la savia de un árbol. La velocidad del daño progresivo, como el de las armas hirientes o del conjuro *descomposición* (ver el Capítulo 7) se reduce a la mitad.

Tus ojos se vuelven tan agudos como los de una rata (obienes visión en la penumbra).

Tu piel se adapta como la de un pulpo (puedes cambiar tu color para mezclarte con el entorno, obteniendo un bonificador +4 en las pruebas de Esconderte).

Fase 3.ª

Te crecen cuernos de ciervo en la frente (obienes un ataque de cornada de 1d6 puntos de daño).

Crecen espinas en tu cuerpo (tus ataques sin arma causan daño perforante, y aquellos que te golpeen con armas naturales sufren 1d3 puntos de daño perforante por impacto con éxito).

Puedes constreñir como una serpiente (causas 1d3 puntos de daño con una prueba con éxito de presa contra una criatura de tu categoría de tamaño o menor).

Puedes tejer una telaraña como una araña (puedes utilizar tu tela para atrapar a una presa tal y como se describe en la entrada de la araña monstruosa en el *Manual de monstruos*, pero no puedes atacar con ella).

Te salen agallas de pez (puedes respirar tanto agua como aire).

Tus ojos se vuelven tan agudos como los de un águila (obienes un bonificador +4 a las pruebas de Avistar realizadas durante el día).

Tus ojos se vuelven tan precisos como los de un búho (obienes un bonificador +4 a las pruebas de Avistar en el anochecer y la oscuridad).

Tus dedos crecen como las garras de un halcón (obienes Sutilidad con un arma [garra] y puedes hacer dos ataques de garra por asalto para 1d3 puntos de daño cada uno).

Tu boca se extiende como la de un cocodrilo (obienes un ataque de mordisco de 1d6 puntos de daño).

Tus pies crecen como las garras de un león (puedes hacer dos ataques de desgarramiento para 1d4 puntos de daño cada uno si consigues inmovilizar a tu blanco).

Fase 4.ª

Te crece un aguijón de ácido como el de una hormiga gigante (puedes atacar con el aguijón para 1d4 puntos de daño perforante + 1d4 puntos de daño por ácido).

Puedes derribar como un lobo (si impactas con un ataque natural, puedes intentar derribar a tu blanco con una acción gratuita; ver la entrada 'Lobo' en la página 275 del *Manual de monstruos*).

Puedes enfurecerte como un glotón (si recibes daño, te enfureces como un bárbaro de nivel 1.º (ver 'Bárbaro' en la página

25 del *Manual del jugador*), o bien obtener un +1 al nivel efectivo de cualquier clase que tengas y que proporcione furia como rasgo de clase, pero sólo para determinar los efectos de la furia).

Obtienes la ferocidad de un jabalí (continúas luchando sin penalización incluso cuando estás incapacitado o moribundo).

Puedes agarrar como un oso (obtienes la aptitud de agarrón mejorado tal y como se describe en la página 305 del *Manual de monstruos*).

Puedes abalanzarte como un leopardo (si saltas sobre un enemigo en el primer asalto de un combate, puede realizar una acción de ataque completo incluso si habías realizado una acción de moverse).

Tus manos se vuelven tan fuertes como las de un gorila (obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Fuerza para romper objetos).

Tu mandíbula se vuelve tan poderosa como la de una comadreja (puedes aferrarte a un oponente con un mordisco con éxito e infligir 1d3 puntos de daño por asalto hasta que te sueltes. Sin embargo, mientras estés aferrado pierdes tu bonificador de Destreza a la CA).

Puedes lanzar una nube de tinta como un calamar (en el agua, puedes emitir una nube de tinta negro azabache de 10' de largo una vez por minuto como acción gratuita; esto te proporciona ocultación total y aquellos dentro de la nube sufren los efectos de la oscuridad total).

Tu nariz se vuelve tan sensible como la de un sabueso. Obtienes olfato de alcance 30'. El olfato se describe en la pág. 309 del *Manual de monstruos*.

Fase 5*

Te crece un cuerno de unicornio (obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos y un ataque de cornada de 1d8 puntos de daño).

Te crecen alas con plumas o como las de un murciélago en la espalda (obtienes una velocidad de vuelo de 60').

Puedes enroscarte en una bola espinosa como un erizo (cuando estás enroscado, obtienes un bonificador +4 de armadura natural a la CA, pero no puedes moverte ni atacar. Enroscarte y desenroscarte son acciones estándar).

Eres tan ágil como un pixi (obtienes un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos).

Obtienes el sentido de la vibración de una lombriz (puedes sentir cualquier cosa en contacto con el suelo en un radio de 30' en torno a ti).

Tus colmillos exudan veneno (si impactas con un ataque de mordisco, tu blanco debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + $\frac{1}{2}$ de tu nivel de personaje + tu modificador de Constitución) contra el veneno. El daño inicial es de 1d2 puntos de daño temporales de Destreza; el daño secundario de 1d4 puntos de daño temporales de Destreza).

Tus sentidos se vuelven tan agudos como los de un murciélago (obtienes la dote de vista ciega con alcance 30', como se describe en la pág. 317 del *Manual de monstruos*).

Tus pies se extienden hasta el tamaño de los de un elefante (obtienes la aptitud de pisotear tal y como se describe en la pág. 309 del *Manual de monstruos*. Tu ataque de pisoteo causa 2d4 puntos

de daño contundente, y la CD de la salvación de Reflejos es de 10 + $\frac{1}{2}$ del nivel del personaje + tu modificador de Fuerza).

Puedes moverte como un guepardo (una vez por hora, puedes realizar una acción de carga moviéndote a diez veces tu velocidad normal).

Tu piel se convierte en corteza de árbol (obtienes un bonificador +1 de la armadura natural a la CA).

EJEMPLO DE GEOMANTE

Rendela: humano Clr 3/Mag 3/Gmt 9; VD 15; humanoide Mediano; DG 3d8+3 más 3d4 +3 más 9d6+3; pg 71; Inic +5; Vel 25', vel base 35', Vl 40', vel base 60' (regular); CA 25, toque 13, desprevenido 24; Atq base +9; Pre +9; Atq +9 c/c (1d3, zarpas); Atq completo +9/+9 (1d3, zarpas); AE conjuros; CE beneficios de familiar (Alerta, compartir conjuros, vínculo de empatía), cambio, familiar, líneas Ley +2, olfato 30', versatilidad con los conjuros 8, visión en la penumbra; AL NM; TS Fort +12, Ref +9, Vol +17; Fue 10, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 14, Car 8.

Dotes y habilidades: Avistar +13*, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +9, Escuchar +16*, Saber (arcano) +12, Saber (naturaleza) +23, Saber (religión) +12, Sanar +8, Supervivencia +11; Apresurar conjuro, Conjuración en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino^A, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Sutileza con un arma^A, Voluntad de hierro.

Familiar: Rendela tiene un familiar murciélago llamado Hob. El familiar usa las mejores salvaciones base entre las suyas y las de Rendela. Las características y habilidades de la criatura están resumidas a continuación.

Hob: VD -; animal Menudo; DG 3; pg 35; Inic +2; Vel 5', vl 40' (buena); CA 18, toque 16, desprevenido 16; Atq base +9; Pre -8; Atq -; Atq completo -; AE -; CE evasión mejorada, sentido ciego 20', transmitir conjuros de toque, visión en la penumbra; AL NM; TS Fort +10, Ref +7, Vol +14; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 4.

Dotes y habilidades: Avistar +13*, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +7, Esconderse +14, Escuchar +13*, Moverse sigilosamente +6, Saber (arcano) +14, Saber (religión) +4, Sanar +8, Supervivencia +11; Alerta.

*Un murciélago tiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y escuchar. Estos bonificadores se pierden si se anula su sentido ciego.

Sentido ciego (Ex): los murciélagos perciben y localizan criaturas a 20'. los oponentes todavía pueden tener ocultación 100% contra una criatura con Sentido ciego.

Evasión mejorada (Ex): cuando sufre un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para recibir sólo la mitad de daño, el murciélago no sufre daño si realiza con éxito un TS y la mitad si no lo consigue.

Cambio: Rendela ha adquirido nueve rasgos de cambio: su pelo se convierte en una maraña de cortos zarcillos, su voz suena como la de un perro, su velocidad terrestre aumenta en +5', tiene visión en la penumbra, +4 a Avistar al anochecer y en la oscuridad, garras como un halcón (dos ataques de 1d3 de daño cada uno), olfato, ferocidad (continúa luchando sin penalizador mientras está incapacitado o moribundo), y alas de murciélago.

Beneficios de familiar: Rendela obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura garantiza un bonificador +3 en las pruebas de Escuchar (incluido en las estadísticas anteriores).

Alerta (Ex): *Hob concede a su amo Alerta mientras esté a 5' de él.

Compartir conjuros (Sb): Rendela puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre él afecte también a su familiar si éste último está a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Rendela puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta a una distancia de 1 milla. El amo tiene la misma relación que tenga su familiar con los objetos y lugares.

Líneas Ley +2: el NL de Rendela aumenta en +2 cuando está en bosques. Su nivel de lanzador de clérigo es 5º y su nivel de lanzador de mago es 14º cuando está en bosques.

Olfato: Rendela puede detectar a los enemigos que se acercan, olfatear a los contrincantes escondidos, y rastrear por el sentido del olfato.

Versatilidad con los conjuros 8: cuando Rendela lanza conjuros, puede mezclar o imitar los parámetros de lanzamiento de conjuros de clérigo y mago para obtener la máxima ventaja posible de cualquier conjuro. Si un conjuro requiere o bien un componente material arcano o un foco divino, puede utilizar cualquiera de los dos. Puede convertir espontáneamente cualquier conjuro arcano o divino preparado en un conjuro de curar o infligir de 2º nivel o menor.

Conjuros de clérigo preparados (4/4/3; CD de TS 16 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores (4); 1º: curar heridas leves (3), protección contra el bien^D; 2º: augurio, detectar pensamientos^D, resistencia de oso.

^D Dominio conjuro. Dominios: Mal (lanza conjuros malignos con +1 al NL), Saber (lanza conjuros de adivinación con +1 al NL; todas las habilidades de Saber son de clase). NL 5º (3º fuera de los bosques).

Conjuros de mago preparados (4/5/5/5/4/4/3; CD de TS 16 + nivel del conjuro, o 17 + nivel de conjuro para encantamientos): 0: detectar magia (2), luz (2); 1º: escudo, hechizar persona, proyectil mágico, rociada de color (2); 2º: telaraña (2), terribles carcajadas de Tasha, ver lo invisible (2); 3º: bola de fuego (2), protección contra la energía, proyectil mágico potenciado, rayo relampagueante; 4º: confusión (2), invisibilidad mayor (2); 5º: dominar persona, proyectil mágico acelerado (3); 6º: desintegrar, disipar magia mayor, invisibilidad acelerada.

Libro de conjuros: 0: todo; 1º: armadura de mago, disfrazarse, escudo, hechizar persona, proyectil mágico, retirada expeditiva, rociada de color; 2º: invisibilidad, telaraña, terribles carcajadas de Tasha, ver lo invisible; 3º: bola de fuego, disipar magia, protección contra la energía, rayo relampagueante; 4º: ancla dimensional, confusión, hechizar monstruo, invisibilidad mayor; 5º: dominar persona, inmovilizar monstruo,

recado, teleportar; 6º: campo antimagia, desintegrar, disipar magia mayor, visión verdadera.

Poseiones: armadura completa de mithril +2, amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +2, capa de resistencia +1, diadema de intelecto +4, cetro menor de potenciar metamágico, varita de curar heridas leves (25 cargas), rollo de pergamino de teleportar, símbolo sagrado de madera de Vecna.

HOJA BRILLANTE DE HEIRONEOUS (Hbh)

Las enseñanzas de Heironeous se basan en promover el bien a través del uso de la fuerza armada. Los que sirven de Heironeous, tanto clérigos como paladines, y aspiran a convertirse en armas de la guerra incesante de su deidad contra el mal, tienen la esperanza de ingresar en las hojas brillantes algún día. Las Hojas Brillantes de Heironeous es una orden de caballeros dedicada a la habilidad en el combate cuerpo a cuerpo, que se consigue mediante la oración, la devoción y el ascetismo. Los miembros de las hojas brillantes tienen un estilo de vida austero y sencillo, y renuncian de todos los bienes materiales y muchos placeres terrenales en su cruzada para convertirse únicamente en una hoja de espada empuñada por Heironeous.

La mayoría de las hojas brillantes de Heironeous son clérigos o paladines. Algunos miembros de la orden creen que un mínimo de formación como clérigo, junto con la intensa disciplina marcial del guerrero es ideal para conseguir el objetivo que buscan las hojas brillantes, pero otros siguen exclusivamente una sola clase. Hay muy pocos lanzadores de conjuros arcanos, pícaros o monjes que se sientan atraídos a convertirse en hojas brillantes.

Los miembros PNJs de las hojas brillantes probablemente sean los cruzados más devotos, obstinados y decididos del mundo. Consumidos con pasión por el sendero que han elegido, tienen poca paciencia con los que están "cegados" por el deseo hacia los bienes materiales o el poder personal. Creen y predicar que lo único que merece la pena es luchar contra el mal; mientras el mal sea fuerte, queda trabajo importante por realizar.

Adaptación: esta clase de prestigio podría llamarse sin problemas "Hoja brillante de Apolo", "Hoja brillante de Ra", o de cualquier otra deidad que luche contra el mal y tenga paladines. Si cambias la deidad, no obstante, asegúrate de que cambias el arma para que encaje. El equivalente de esta clase para Moradin se llamarían hachas brillantes, y para Corellon Larethian podría ser "flechas brillantes" (y tendrían un poder de 9º nivel diferente).

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en hoja brillante de Heironeous, un personaje ha de reunir las siguientes características.



Dekelor,
una hoja brillante
de Heironeous

TABLA 2-12: LA HOJA BRILLANTE DE HEIRONEOUS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+2	Hoja electrizante 2/día	—
2.º	+2	+3	+0	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Hoja electrizante 3/día	—
4.º	+4	+4	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+5	+4	+1	+4	Hoja sagrada 4/día	—
6.º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+7	+5	+2	+5	Hoja sagrada 5/día	—
8.º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+9	+6	+3	+6	Hoja radiante 6/día	—
10.º	+10	+7	+3	+7	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +7.

Salvación base: Vol +3.

Habilidad: Saber (religión) 7 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros de 1.º nivel.

Especial: debe tener a Heironeous como deidad tutelar.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de la hoja brillante de Heironeous (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio hoja brillante de Heironeous.

Competencia con armas y armadura: las hojas brillantes de Heironeous tienen competencia en todas las armas marciales y sencillas, todas las armaduras y los escudos.

Hoja electrizante (Sb): dos veces al día como acción estándar, una hoja brillante de Heironeous puede hacer que un arma cortante o perforante que lleve se convierta en un arma electrizante, e inflija 1d6 puntos de daño por electricidad adicionales con un golpe con éxito. El arma queda mejorada de este modo durante un número de asaltos igual al nivel de hoja brillante más su modificador de Carisma (si tiene), pero sólo mientras la hoja brillante sostenga el arma. Si queda desarmado o le da el arma a otro personaje, el efecto mágico termina.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: cuando gana un nuevo nivel par, la hoja brillante de Heironeous obtiene nuevos conjuros divinos por día (y los conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos que le permitía lanzar conjuros divinos antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio de esa clase. Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en hoja brillante de Heironeous, el jugador deberá decidir a qué clase asignar cada nivel par de hoja brillante de Heironeous a efectos de determinar los conjuros divinos por día y conocidos.

Hoja sagrada (Sb): en el 5.º nivel, una hoja brillante de Heironeous puede otorgar dos mejoras mágicas a su arma. Esta aptitud

sobrenatural sustituye a la aptitud de hoja electrizante y puede usarse tres veces al día. Con cada uso de la aptitud, puede elegir hacer que el arma sea electrizante e inflija +1d6 puntos de daño o un arma sagrada que cause +2d6 puntos de daño adicional contra criaturas malignas. El arma queda mejorada de este modo durante un número de asaltos igual al nivel de hoja brillante más su modificador de Carisma (si tiene), pero sólo mientras la hoja brillante sostenga el arma. Si queda desarmado o le da el arma a otro personaje, el efecto mágico termina. Los dos usos de esta aptitud pueden superponerse, por lo que en un combate determinado una hoja brillante puede emplear una acción estándar para hacer que su hoja sea sagrada y otro para hacerla electrizante. El arma no se puede hacer doblemente sagrada o doblemente electrizante.

Hoja radiante (Sb): en el 9.º nivel, una hoja brillante de Heironeous puede otorgar tres mejoras mágicas a su arma. Esta aptitud sobrenatural sustituye a la aptitud de hoja sagrada y puede usarse seis veces al día. Con cada uso de la aptitud, puede elegir hacer que el arma sea electrizante e inflija 1d6 puntos de daño por electricidad adicionales, o un arma sagrada que cause 2d6 puntos de daño adicionales contra criaturas malignas, o un arma radiante que ilumina como una antorcha e ignora la materia no viva (incluyendo armadura, muertos vivientes, constructos y objetos). El arma queda mejorada de este modo durante un número de asaltos igual al nivel de hoja brillante más su modificador de Carisma (si tiene), pero sólo mientras la hoja brillante sostenga el arma. Si queda desarmado o le da el arma a otro personaje, el efecto mágico termina. Los tres usos de esta aptitud pueden superponerse, por lo que en un combate determinado una hoja brillante puede emplear una acción estándar para hacer que su hoja sea sagrada, otro para hacerla electrizante, y otro más para que sea radiante. El arma no se puede hacer doblemente sagrada, doblemente electrizante o doblemente radiante.

EJEMPLO DE HOJA BRILLANTE DE HEIRONEOUS

Dekelor: humano Clr 4/Pld 4/Hbh 3; VD 11; humanoide Mediano; DG 4d8+3 más 4d10+4 más 3d10+3 más 3; pg 74; Inic +4; Vel 20'; CA 24, toque 10, desprevenido 24; Atq base +10; Pre +14; Atq +17 c/c (1d8+6/19-20, *espada larga* +2); Atq completo Atq +17/+12 c/c (1d8+6/19-20, *espada larga* +2); AE castigar al mal 1/día, conjuros, expulsar muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+8, 6.º), hoja electrizante 3/día; CE aura de bien, detectar el mal, gracia divina, imposición de manos, aura de valor, salud divina; AL LB; TS Fort +14, Ref +5, Vol +15; Fue 18, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 14.

Dotes y habilidades: Diplomacia +9, Saber (religión) +6; Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Dureza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada larga)^A.

Aura de bien (Ex): el poder del aura de bien de Dekelor (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de su nivel de paladín, parecida al aura de un clérigo de una deidad buena.

Aura de valor (Sb): Dekelor es inmune al miedo, mágico o de otro tipo. Los aliados a menos de 10' de él obtienen un bonif. de moral +4 en los TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona cuando Dekelor está consciente, pero no si está inconsciente o muerto.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, Dekelor puede intentar castigar al mal con un ataque c/c normal. Añade +2 a su tirada de ataque e inflige 4 puntos de daño adicionales. Si castiga a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para ese día.

Detectar el mal (St): a voluntad, Dekelor puede usar *detectar el mal*, como el conjuro.

Gracia divina (Sb): Dekelor obtiene un bonificador igual a su bonificador de Carisma (+2) a todos los TS..

Hoja electrizante (Sb): dos veces al día como acción estándar, Dekelor puede hacer que un arma cortante o perforante que lleve se convierta en un arma electrizante, e inflija 1d6 puntos de daño por electricidad adicionales con un golpe con éxito. El arma queda mejorada de este modo durante 5 asaltos, pero sólo mientras Dekelor sostenga el arma. Si queda desarmado o le da el arma a otro personaje, el efecto mágico termina.

Imposición de manos (Sb): Dekelor puede curar heridas (suyas y las de otros) por contacto. Cada día puede curar 8 pg de daño. Puede elegir dividir su curación entre varios receptores, y no tiene que usarla de una vez. Usar la imposición de manos es una acción estándar.

Salud divina (Sb): Dekelor es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades mágicas como la putridéz de la momia y la licantrópia.

Conjuros de clérigo preparados (5/5/4/2; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 0: *crear agua, detectar magia, detectar veneno, luz, remendar*; 1.º: *arma mágica*^D, *bendecir, escudo de entropía, escudo de la fe, niebla de oscurecimiento*; 2.º: *arma espiritual*^D, *auxilio divino, explosión de sonido, resistir energía*; 3.º: *purgar invisibilidad, vestidura mágica*^D.

^D Conjuro de dominio. **Dominios:** Bien (lanzar conjuros buenos a +1 NL), Guerra (competente y Soltura con un arma con la espada larga), NL 5.º.

Conjuros de paladín preparados (1; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 1.º: *restablecimiento menor*.

Posesiones: *armadura completa* +1, *escudo de metal pesado* +2, *espada larga* +2, *guanteletes de fuerza de ogro, varita de curar heridas leves* (25 cargas), *poción de resistencia de oso*, 25 ppt, 5 po.

HOSPITALARIO (Hsp)

Los hospitalarios son una fuerza de combate de necesidad, con votos de pobreza, de obediencia y de defender a aquellos bajo su cuidado. El deber de los caballeros hospitalarios es proteger a la gente que viaja en una peregrinación religiosa. A lo largo de los años, esta única tarea se ha expandido hasta incluir la construcción y administración de los hospitales e instalaciones para refugiados.

La mayoría de los hospitalarios son paladines, aunque también pueden unirse a esta clase exploradores, guerreros/clérigos e incluso exploradores/clérigos.

Los PNJs hospitalarios suelen viajar en grupo, normalmente con peregrinos que van o vuelven de un sitio de especial importancia para su fe. Los hospitalarios pueden encontrarse en residencias de peregrinos, defendiendo el hospital de un templo, o velando reliquias y lugares religiosos. Rara vez van en misiones o aventuras a menos que haya peregrinos en peligro o que tengan que recuperar reliquias o lugares de manos de herejes e infieles.

Adaptación: los hospitalarios luchan contra el sufrimiento y el dolor donde quiera que lo encuentren. En tu campaña, las ciudades grandes pueden albergar masas de mendigos que son atendidos por hospitalarios itinerantes. Un pueblo pequeño también podría albergar a un hospitalario que sirva como médico de los que necesitan su atención. Una fuerza entera de hospitalarios podría reunirse para luchar contra un dragón maligno y después quedarse para cuidar de los lugareños heridos durante la batalla.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en hospitalario, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no caótico.

Ataque base: +5.

Habilidades: Montar 5 rangos, Trato con animales 5 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Ataque al galope.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del hospitalario (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (religión) (Sab), Sanar (Sab), Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio hospitalario.

Competencia con armas y armadura: los hospitalarios son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos.

Imposición de manos (Sb): un hospitalario con una puntuación de Carisma de 12 o más puede curar heridas al tocarlas. Cada día puede curar un número total de pg de daño igual a su nivel de hospitalario multiplicado por su modificador de Carisma. Puede elegir dividir su curación entre varios receptores, y no tiene por qué usarla toda de una vez. Usar la imposición de manos es una acción estándar.

Si el hospitalario tiene esta aptitud gracias a otra clase, sus niveles en ambas clases se apilan para determinar el número total de puntos de daño que puede curar al día.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un hospitalario continúa avanzando en su aptitud de lanzador de conjuros divino a la vez que aprende las habilidades de los hospitalarios. Por ello, cuando gana un nuevo nivel de hospitalario (excepto en los niveles 1.º, 5.º

y 9.º), el personaje gana nuevos conjuros divinos por día como si hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir su nivel en la clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio (mejora de la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, mayor daño con la aptitud de castigar al mal, etcétera). Si el personaje tuviera más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en un hospitalario, el jugador debe decidir a qué clase suma cada nivel de hospitalario para determinar los conjuros diarios y conocidos.

Dote adicional: en los niveles indicados, un hospitalario puede recibir una dote adicional, que se eligen de las que aparecen señaladas como dotes de guerrero (en el *Manual del jugador* y en otros sitios).

Quitar enfermedad (St): a partir del 3.º nivel, un hospitalario puede usar *quitar enfermedad* como aptitud sortilega una vez a la semana. A partir del 7.º nivel, puede usar esta aptitud dos veces por semana.

Código de conducta: los hospitalarios hacen votos de pobreza, obediencia y defender a aquellos bajo su cuidado. Esto no significa que vivan vidas duras y miserables, sino que comparten la riqueza entre ellos y dan lo que sobra a la orden. La obediencia no está relacionada con ningún personaje o rango social, sino a la posición asignada dentro de la orden, y suele cambiar con la situación. Al margen de sus rangos relativos, todos los hospitalarios obedecen al superior de un lugar mientras estén en su terreno. Los hospitalarios deben estar dispuestos a dar la vida para proteger a los peregrinos

o a las instalaciones bajo su protección, pero no deberían hacerlo imprudentemente.

Nota para los personajes multiclase: un paladín que se convierta en hospitalario puede continuar avanzando como paladín.

EX HOSPITALARIOS

Un hospitalario que se vuelva caótico, que cometa voluntariamente un acto maligno, o que viole flagrantemente el código de conducta pierde todos los rasgos de clase y conjuros, y ya no puede subir niveles como hospitalario, pudiendo recuperar sus aptitudes si expía sus pecados (ver el conjuro *expiación*, página 242 del *Manual del jugador*).

Un hospitalario puede ser un personaje multiclase, pero se enfrenta a una restricción especial. El hospitalario que gana una nueva clase o que, siendo multiclase, gana un nivel de otra clase que no sea la de paladín, no puede volver a aumentar nunca más su nivel de hospitalario, aunque retiene todas sus aptitudes como tal. El camino del hospitalario, como el de un paladín, requiere un corazón tenaz, y una vez te has apartado de su camino, nunca puedes volver.

EJEMPLO DE HOSPITALARIO

Rowena: humana Pld 5/Hsp 2; VD 7; humanoide Mediana; DG 5d10 más 2d8; pg 36; Inic +1; Vel 20'; CA 21, toque 11, desprevénida 20; Atq base +7; Pre +10; Atq +11 c/c (1d8+3/19-20, espada larga de gran calidad); Atq completo +11/+6 c/c (1d8+3/19-20, espada larga de gran calidad); AE castigar al mal 2/día, expulsar muertos vivientes 5/día (+2, 2d6+2, 2.º); CE aura de bien,



Rowena, una hospitalaria

TABLA 2-13: EL HOSPITALARIO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+0	Dote adicional, imposición de manos	—
2.º	+2	+3	+0	+0	—	+1 nivel a una clase divina existente
3.º	+3	+3	+1	+1	<i>Quitar enfermedad</i> 1/semana	+1 nivel a una clase divina existente
4.º	+4	+4	+1	+1	—	+1 nivel a una clase divina existente
5.º	+5	+4	+1	+1	Dote adicional	—
6.º	+6	+5	+2	+2	—	+1 nivel a una clase divina existente
7.º	+7	+5	+2	+2	<i>Quitar enfermedad</i> 2/semana	+1 nivel a una clase divina existente
8.º	+8	+6	+2	+2	—	+1 nivel a una clase divina existente
9.º	+9	+6	+3	+3	Dote adicional	—
10.º	+10	+7	+3	+3	—	+1 nivel a una clase divina existente

TABLA 2-14: EL INQUISIDOR DE LA IGLESIA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	0	+0	+2	<i>Detectar el mal</i> , dominio de Inquisición	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2.º	+1	0	+0	+3	Inmune a hechizos	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+2	+1	+1	+3	Traspasar ilusión	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4.º	+3	+1	+1	+4	Traspasar disfraz	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Inmune a compulsiones	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6.º	+4	+2	+2	+5	Forzar cambio de forma	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+5	+2	+2	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8.º	+6	+2	+2	+6	Inmune a la posesión	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+6	+3	+3	+6	<i>Discernir mentiras</i>	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10.º	+7	+3	+3	+7	Averiguar la verdad	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

aura de valor, detectar el mal, gracia divina, imposición de manos, montura caballo de guerra pesado, salud divina; AL LB; TS Fort +7, Ref +2, Vol +2; Fue 16, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14.

Dotes y habilidades: Diplomacia +4, Montar +13, Trato con animales +10; Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir sobre una montura, Pisotear.

Conjuros de paladín preparados (2; CD de TS 11 + nivel del conjuro); 1.º: *bendecir arma, protección contra el mal*.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Rowena (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 5.º nivel.

Aura de valor (Sb): Rowena es inmune al miedo, mágico o de otro tipo. Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador de moral +4 en los TS contra efectos de miedo.

Castigar al mal (Sb): Rowena puede intentar castigar al mal con un ataque c/c normal. Añade +2 a su tirada de ataque e inflige 5 puntos de daño adicionales. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para ese día.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Gracia divina (Sb): Rowena obtiene un bonificador a los TS igual a su bonificador de Carisma (ya incluido anteriormente).

Imposición de manos (Sb): Rowena puede curar 14 pg de heridas al día.

Montura caballo de guerra pesado (St): la montura especial de Rowena es un caballo de guerra pesado, que tiene las estadísticas indicadas en el *Manual de monstruos*, y 2 DG más, bonificador +4 a la armadura natural, Fuerza +1, y evasión mejorada. La paladina tiene un vínculo de empatía con la montura y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede convocar a su montura una vez al día hasta un máximo de 10 horas como acción de asalto completo.

Salud divina (Ex): Rowena es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades mágicas como la putridez de la momia y la licantrópia.

Posesiones: armadura completa, escudo de acero pesado, espada larga de gran calidad, brazaletes de salud +2.

INQUISIDOR DE LA IGLESIA (Inq)

Mientras que muchos campeones del bien están dedicados a luchar contra las fuerzas del mal externas a ellos y a su Iglesia (como los clérigos y paladines de Heironeous, que están dedicados a destruir a los seguidores de Hextor), el inquisidor de la Iglesia está al menos

igualmente preocupado que ellos por el mal y la corrupción internos. Cuando la avaricia devora la jerarquía de una Iglesia, cuando los diablos se infiltran en una orden de caballería y seducen a sus líderes hacia el mal, cuando los sumos sacerdotes sucumben a los encantamientos malignos y se apartan del camino de sus deidades, normalmente es un inquisidor quien descubre el mal y lo elimina.

Los inquisidores de la Iglesia se especializan en la adivinación, para detectar el mal y la corrupción, y en la abjuración, para protegerse a sí mismos y a los demás de la magia maligna. Casi siempre son reclutados de entre los clérigos o paladines de una iglesia u orden legal, ya que los miembros de otras clases suelen encontrar difícil cumplir los prerrequisitos de la clase de prestigio, y rara vez tienen incentivos para hacerlo.

Los PJs pueden encontrarse con PNJs inquisidores de la Iglesia si están involucrados con una Iglesia u orden legal, quizá incluso como objeto de las investigaciones del inquisidor. Éstos inquisidores son particularmente propensos a aparecer después de incidentes en los que haya demonios o diablos de por medio, ya que combaten la extensa corrupción que estas criaturas tienden a dejar a su paso.

Adaptación: como se ha descrito, esta clase de prestigio no es específica de una deidad u organización (pero en tu campaña puede serlo). Quizás una Iglesia en particular tenga una "orden del Ojo vigilante" que funcione como un departamento de asuntos internos para los paladines y clérigos de otras órdenes. O una teocracia podría tener una organización similar al FBI repleta de inquisidores de la Iglesia que investigaran delitos instigados por demonios a lo largo y ancho del mundo.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en inquisidor de la Iglesia, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: legal bueno o legal neutral.

Salvación base: Voluntad: +3.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Saber (arcano) 4 rangos, Saber (religión) 4 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *zona de verdad* como conjuro divino.

Especial: debe ser miembro de una Iglesia legal buena o de una orden religiosa, y debe de haber descubierto ya alguna corrupción en el seno de la misma.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del inquisidor de la Iglesia (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (local) (Int), Saber (los Planos) (Int) y Saber (religión) (Int). Ver Capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio inquisidor de la Iglesia.

Competencia con armas y armadura: los inquisidores de la Iglesia no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Detectar el mal (St): un inquisidor de la Iglesia puede *detectar el mal* a voluntad como aptitud sortilega.

Dominio de Inquisición: al adoptar la clase de inquisidor de la Iglesia, un personaje tiene acceso al dominio de Inquisidor, descrito en el Capítulo 7: Dominios y conjuros. El personaje gana el poder concedido asociado con el dominio (un bonificador de +4 a las pruebas de disipar) y puede elegir los conjuros en ese dominio como conjuros diarios de dominio.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un inquisidor de la Iglesia sigue avanzando en su aptitud

de lanzar conjuros divinos, así como aprendiendo las habilidades de la inquisición. Así, cuando gana un nuevo nivel de inquisidor de la Iglesia, gana también nuevos conjuros divinos como si también hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (mejora de la posibilidad de expulsar o reprender muertos vivientes, *quitar enfermedad* con más frecuencia, etc.). Esto significa que suma el nivel de inquisidor de la Iglesia al nivel de la otra clase lanzadora de conjuros divinos que tenga el personaje, y luego, de acuerdo con esto, determina los conjuros por día.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de hacerse inquisidor de la Iglesia, debe decidir

a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios y los conjuros conocidos.

Inmune a hechizos (Ex): un inquisidor de la Iglesia de 2.º nivel o más es inmune a todos los conjuros y efectos de encantamiento (hechizos).

Traspasar ilusión (Sb): a 3.º nivel, el inquisidor de la Iglesia gana la aptitud sobrenatural de penetrar a voluntad ilusiones y disfraces. Cuando un inquisidor ve un conjuro de ilusión o de disfraz de cualquier tipo, inmediatamente realiza un TS de Voluntad para ver a través de él. El inquisidor no necesita interactuar con la ilusión o tocarla, pues el contacto visual es suficiente para permitir el TS de Voluntad.

Traspasar disfraz (Ex): el inquisidor tiene un bonificador de competencia de +4 en las pruebas de Avistar contra la habilidad de Disfrazarse.

Inmune a compulsiones (Ex): un inquisidor de la Iglesia de 5.º nivel o más es inmune a todo conjuro o efecto de compulsión.

Forzar cambio de forma (Sb): un inquisidor de la Iglesia de 6.º nivel

o más puede forzar a una criatura a volver a su forma natural; debe hacer un ataque de toque c/c con éxito contra la criatura y, si tiene éxito, hace una prueba de nivel de lanzador como si lanzase *disipar magia* contra el efecto de cambio de forma, aplicando el bonificador de +4 a las pruebas de disipar (el poder del dominio de Inquisición). Esta aptitud deshace el efecto de *alterar el propio aspecto*, *poliformarse*, *cambiar de forma*, y las aptitudes de forma alternativa, ya sean extraordinarias, sortilegas, o de naturaleza sobrenatural. La criatura afectada no puede cambiar de forma de nuevo en 1d6 asaltos. El inquisidor de la Iglesia puede utilizar esta aptitud a voluntad.

Inmune a la posesión (Ex): un inquisidor de 8.º nivel o más es inmune a *transmigración*, *ligadura del alma*, *atrapar el alma*, la aptitud de malevolencia de un fantasma, y todos los demás conjuros o efectos que desplacen o reemplacen la fuerza vital de un personaje. El personaje puede seguir viajando a los planos vía *proyección astral*, si lo desea.

Discernir mentiras (St): un inquisidor de 9.º nivel o más puede utilizar *discernir mentiras* como aptitud sortilega tres veces al día.

Descubrir la verdad (Sb): al tocar a una criatura que le haya mentado, un inquisidor de la Iglesia de 10.º nivel o superior puede forzarla a decir la verdad. La criatura tiene derecho a un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel del inquisidor + el modificador de Carisma del inquisidor) para resistir esta compulsión enajenadora. Si falla, la criatura debe contar la verdadera versión de la mentira que ha dicho. El inquisidor de la Iglesia puede utilizar esta aptitud 3 veces/día.

Darek Olrock, un inquisidor de la iglesia

EJEMPLO DE INQUISIDOR DE LA IGLESIA

Darek Olrock: Enano Clr 5 (Moradin)/Inq 4; VD 9; humanoide Mediano; DG 5d8+5 más 4d8+4; pg 53; Inic -1; Vel 20'; CA 22, toque 9, desprevenido 22; Atq base +6; Prs +8; Atq +9 c/c (1d8+3, maza pesada +1); Atq completo +9/+4 c/c (1d8+3, maza pesada +1); AE conjuros, expulsar muertos vivos 2/día (+1, 2d6+4, 5°); CE *detectar el mal*, inmune a hechizos, rasgos de enano, traspasar disfraz, traspasar ilusión, visión en la oscuridad 60'; AL LB; TS Fort +6† (8† contra veneno), Ref +1†, Vol +11†; Fue 14, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 16, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar +7 (+11 contra la aptitud de disfrazarse), Buscar +5, Concentración +13 (+17 al conjurar a la defensiva), Conoc. de conjuros +5, Descifrar escritura +5, Saber (arcano) +5, Saber (religión) +9; Armas gloriosas**, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones).

**Nueva dote descrita en el capítulo 3.

Detectar el mal (St): Darek puede *detectar el mal* a voluntad como aptitud sortilega.

Inmune a hechizos (Ex): Darek es inmune a todos los conjuros y efectos de encantamiento (hechizos).

Rasgos de enano (Ex): Darek tiene afinidad con la piedra, que le concede un bonificador racial +2 en las pruebas de Buscar para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería. Un enano que simplemente se acerque a 10' de una puede realizar una prueba de Buscar como si estuviera buscándola de forma activa.

Al estar sobre suelo firme, los enanos son excepcionalmente estables y tienen un bonificador +4 en las pruebas de aptitud realizadas para evitar ser embestido o derribado. También poseen un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoies, un bonificador racial +4 a la CA contra gigantes. Su raza también les da un bonificador +2 en las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con la piedra y los metales.

† Los enanos tienen un bonificador racial +2 en los TS contra conjuros y efectos sortilegos.

Traspasar disfraz (Ex): Darek tiene un bonif. de competencia de +4 en las pruebas de Avistar contra la habilidad de Disfrazarse.

Traspasar ilusión (Sb): Darek gana la aptitud sobrenatural de penetrar a voluntad ilusiones y disfraces. Cuando ve un conjuro de ilusión o de disfraz de cualquier tipo, inmediatamente realiza un TS de Voluntad para ver a través de él. No necesita interactuar con la ilusión o tocarla, pues el contacto visual es suficiente.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/6/5/3/2; CD de TS 13 + nivel del conjuro, nivel de lanzador 9°): 0: *detectar magia*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luz*, *orientación divina*, *virtud*; 1°: *bendecir*, *detectar el caos* ^D, *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *orden imperiosa*, *santuario*; 2°: *auxilio divino*, *escudar a otro*, *inmovilizar persona*, *quitar parálisis*, *resistencia de oso*, *zona de verdad* ^D; 3°: *disipar magia* (2), *luz abrasadora*, *protección contra la energía* ^D, *purgar invisibilidad*; 4°: *exorcismo*, *poder divino*, *resistencia a conjuros* ^D; 5°: *poder de la justicia*, *visión verdadera* ^D.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Inquisición (bonificador +4 a todas las pruebas de disipar), Ley (lanza conjuros de la ley con un +1 al NL), Protección (custodia protectora concede un bonificador +5 de resistencia en la próxima tirada, 1/día).

Posesiones: armadura completa +1, escudo de acero pesado +1, maza pesada +1, filacteria de fidelidad, amuleto de armadura natural +1, piedra de alarma, símbolo sagrado de plata de Moradin.

LIBERTADOR SAGRADO (Lbs)

El libertador sagrado es un guerrero santo, un primo lejano del paladín, dedicado a eliminar la tiranía dondequiera que esté. Estos campeones de la libertad y la igualdad son tenaces, independientes y virtuosos. Dirigen sus esfuerzos principalmente contra las sociedades legales malignas (dictaduras y plutocracias), esclavistas y mercaderes de esclavos, y los gobiernos poderosos y corruptos, pero también reconocen la posibilidad de tiranía incluso en un estado de anarquía (donde los individuos fuertes pueden imponer su voluntad sobre los más débiles).

Hay miembros de todas las clases, con la notable excepción de los monjes, que se ven atraídos por la clase de prestigio de libertador sagrado. Los guerreros caóticos malignos y los exploradores dan muy bien el papel de libertadores sagrados, aumentando su ya importante capacidad para el combate con los poderes de la clase de prestigio. Muchos clérigos también son atraídos por esta clase de prestigio, especialmente los clérigos caóticos de Pelor y ciertos clérigos de Kord. Muchos pícaros también adoptan esta clase, empleando adecuadamente tanto el sigilo como el acero en la causa de la libertad.

Los PNJs libertadores sagrados son normalmente solitarios, aunque pueden organizar a las fuerzas rebeldes en una nación tiránica. Suelen tener poderosos aliados celestiales, desde animales celestiales a eladrines ghaele, apoyando su causa, pero tienden a trabajar de forma poco estructurada en lugar de una asociación compacta o ordenada. Así como rara vez aceptan órdenes, también son reacios a darlas, y prefieren formar alianzas y amistades en lugar de manipular a acólitos o sirvientes.

Adaptación: en tu campaña, los libertadores sagrados pueden vagar por los planos buscando esclavistas que destruir, o pueden ser los promotores de una rebelión contra un gobierno demasiado severo. Los libertadores sagrados pueden actuar de forma similar a los guerrilleros, adiestrando y exhortando al populacho para resistir al gobierno tiránico.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en libertador sagrado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: caótico bueno.

Ataque base: +5

Habilidades: Averiguar intenciones 5 rangos, Diplomacia 5 rangos

Dote: Voluntad de hierro.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del libertador sagrado (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio libertador sagrado.

Competencia con armas y armaduras: los libertadores sagrados son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armaduras y escudos.

Conjuros diarios: un libertador sagrado tiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos, para lanzar los cuales debe tener una puntuación en Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, con lo cual si tiene una Sabiduría de 10 o menos no puede lanzarlos. Los conjuros adicionales de los libertadores sagrados están basados en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del libertador sagrado. Cuando el personaje obtiene 0 conjuros de un nivel dado, como los 0 conjuros de 1.^{er} nivel a 1.^{er} nivel, sólo obtiene los conjuros adicionales (un libertador sagrado sin conjuros adicionales para ese nivel no puede lanzar conjuros de dicho nivel).

La lista de conjuros del libertador sagrado usa la del paladín, con unos cuantos cambios: no incluye ningún conjuro con el descriptor de ley. Los conjuros siguientes se añaden a la lista de conjuros del libertador sagrado: 1.^o: *protección contra la ley*. 2.^o: *heroísmo*. 3.^o: *círculo mágico contra la ley*. 4.^o: *disipar la ley, libertad de movimientos*. El libertador sagrado prepara y lanza conjuros como un clérigo (aunque no puede lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*).

Aura de bien (Ex): la potencia del aura de bien de un libertador sagrado (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la del nivel en la clase más sus niveles de clérigo, si tiene.

Detectar el mal (St): el libertador sagrado puede *detectar el mal* a voluntad como aptitud sortilega.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un libertador sagrado puede intentar cas-

tigar al mal con un ataque c/c normal. Suma su modificador de Carisma (si es positivo) a su tirada de ataque y hace 1 punto extra de daño por nivel de clase. Por ejemplo, un libertador sagrado de 9.^o nivel con una espada larga haría 1d8+9 puntos de daño, más cualquier bonificador adicional por Fuerza o efectos mágicos que

normalmente se aplique. Si el libertador sagrado castiga por accidente a una criatura que no es malvada, el castigo no tiene efecto, pero el efecto cuenta como utilizado ese día.

En el 5.^o nivel, el libertador sagrado puede castigar al mal 2 veces al día, y en el nivel 10.^o, tres veces.

Quitar fatiga (Sb): a partir del 2.^o nivel, un libertador sagrado puede eliminar la fatiga de cualquier criatura que toque. Usar esta aptitud es una acción estándar; el libertador sagrado puede usarla un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Aura de decisión (Ex): a partir del 3.^{er} nivel, el libertador sagrado consigue inmunidad a los efectos de hechizo y compulsión. Su mente es suya, y ninguna otra criatura puede controlar sus pensamientos o acciones. Todo aliado a menos de 10' de él obtiene un bonificador de moral +4 en los TS contra efectos de compulsión y hechizo.

Esta aptitud funciona mientras el libertador sagrado está consciente, pero no si está inconsciente o muerto.

Gracia divina (Sb): un libertador sagrado de 4.^o nivel o más aplica su modificador de Carisma (si es positivo) como modificador a todos los TS.



Shallas el Decidido, un libertador sagrado

TABLA 2-15: EL LIBERTADOR SAGRADO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1. ^o	2. ^o	3. ^o	4. ^o
1. ^o	+1	+2	0	+0	Aura de bien, detectar el mal, castigar al mal 1/día	0	—	—	—
2. ^o	+2	+3	0	+0	Quitar la fatiga	1	—	—	—
3. ^o	+3	+3	+1	+1	Aura de decisión	1	0	—	—
4. ^o	+4	+4	+1	+1	Romper encantamiento 1/semana, gracia divina	1	1	—	—
5. ^o	+5	+4	+1	+1	Castigar al mal 2/día	1	1	0	—
6. ^o	+6	+5	+2	+2	Compañero celestial	1	1	1	—
7. ^o	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8. ^o	+8	+6	+2	+2	Romper encantamiento 1/semana	2	1	1	1
9. ^o	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10. ^o	+10	+7	+3	+3	Castigar al mal 3/día	2	2	2	1

Romper encantamiento (St): a partir del 4.º nivel, un libertador sagrado puede usar *romper encantamiento* una vez a la semana. En el 8.º nivel puede usar esta aptitud dos veces por semana.

Compañero celestial (St): a partir del 6.º nivel, un libertador sagrado obtiene el servicio de un compañero celestial (un gato, águila, halcón, caballo de guerra, búho, pony, perro de monta o lobo) para servirle en su lucha contra la tiranía (ver barra lateral). La criatura tiene la plantilla de celestial (ver pág. 48 del *Manual de monstruos*). Esta criatura puede actuar voluntariamente como guardián (un halcón), ayudante (un gato), o montura (un caballo).

Una vez al día, como acción de asalto completo, un libertador sagrado puede llamar mágicamente a su compañero de los reinos celestiales en los que reside. El compañero aparecerá inmediatamente al lado del libertador sagrado y se quedará 2 horas por nivel del personaje; puede ser desconvocado en cualquier momento como acción gratuita. El compañero es la misma criatura cada vez que es convocado, aunque el libertador puede liberar del servicio a un compañero particular (si ha envejecido demasiado para unirse a la lucha, por ejemplo). Cada vez que se llama a un compañero, aparece completamente restablecido, sin importar el daño que haya sufrido previamente. También lleva puesto cualquier equipo que tuviera la última vez que se fue (incluidas barda, silla y demás para las monturas). Llamar a un compañero es un efecto de conjuración (llamada).

Si el compañero del libertador sagrado muere, desaparece inmediatamente, dejando tras de sí todo el equipo que llevaba. El libertador no puede llamar a otro compañero hasta que pasen 30 días o gane un nivel de libertador, lo que suceda primero, incluso si el compañero vuelve entre los vivos de alguna forma. Durante este periodo de 30 días, el libertador sufre un penalizador -1 en las tiradas de ataque y de daño de arma.

Considera al compañero como una montura especial en lo que respecta a los conjuros que afecten específicamente a la montura especial de un paladín (como *sanar montura*).

Código de conducta: los libertadores sagrados deben ser de alineamiento caótico bueno y pierden todas sus aptitudes especiales de clase si cometen voluntariamente un acto de maldad. Fieles a su alineamiento, éste es el único código de conducta que tienen.

LIBERTADORES EX PALADINES

No es del todo raro que los paladines se aparten del inquebrantable camino de la ley en su abrumadora misión por el bien y se conviertan en libertadores sagrados. La mayoría de las veces, el paladín que adopta la clase de libertador sagrado no conserva ninguna de sus aptitudes de paladín. Sin embargo, los niveles de paladín del personaje se apilan a los de libertador sagrado para determinar el NL de los conjuros del libertador sagrado y la potencia de su aptitud de castigar al mal.

EJEMPLO DE LIBERTADOR SAGRADO

Shallas el Decidido: semielfo Gue 7/Lbs 6; VD 13; humanoide Mediano (elfo); DG 7d10+7 más 6d10+6; pg 84; Inic +0; Vel 30'; CA 17, toque 10, desprevénido 17; Atq base +13; Pre +17; Atq +20 c/c (1d8+10/17-20, *espada larga* +2); Atq completo +20/+15/+20 c/c (1d8+10/17-20, *espada larga* +2); AE castigar al mal 2/día; CE aura de bien, aura de decisión, compañero celestial, detectar el mal, gracia divina, quitar fatiga 5/día, romper encantamiento 1/semana; AL CB; TS Fort +16, Ref +9, Vol +11; Fue 18, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 14.

Dotes y habilidades: Averiguar intenciones +12, Diplomacia +13, Intimidar +8, Saltar +12; Ataque poderoso, Crítico mejorado (*espada larga*)^A, Desarmar mejorado^A, Desenvainado rápido, Especialización en armas (*espada larga*)^A, Hendedura, Pericia en combate, Soltura con un arma (*espada larga*)^A, Voluntad de hierro.

Conjuros preparados (2/1; CD de TS 11 + nivel del conjuro): 1.º: *bendecir arma*, *favor divino*; 2.º: *heroísmo*.

EL COMPAÑERO CELESTIAL

El compañero del libertador sagrado es superior a un animal normal de su tipo. Tiene la plantilla de celestial, tal como se describe en el *Manual de monstruos*. Además gana DG y aptitudes especiales basándose en el nivel de personaje del libertador sagrado (ver la tabla).

Nivel del personaje	Ajuste		Ajuste		Especial
	DG adicionales	armadura natural	Des	Int	
12 o menos	+2	+1	+1	6	Compartir conjuros, compartir TS, evasión mejorada, velocidad mejorada +10', vínculo de empatía
13-15	+4	+3	+2	7	Comunicarse con el libertador sagrado
16-18	+6	+5	+3	8	Lazo de sangre, velocidad mejorada +20'
19-20	+8	+7	+4	9	Resistencia a conjuros

Ver la barra lateral de la montura de paladín en el *Manual del jugador* para las definiciones de los términos de esta tabla, excepto los que se indican a continuación.

Ajuste Fue: suma esta cifra a la puntuación de Destreza del compañero.

Velocidad mejorada (Ex): la velocidad de la montura aumenta 10' si el nivel de personaje de su libertador es 15 o menos. Si fuera 16 o más, la velocidad de la montura aumenta un total de 20'.

Lazo de sangre (Ex): el compañero gana un bonificador de +2 a todos los ataques, pruebas y TS si ve que amenazan o dañan al libertador sagrado.

Resistencia a conjuros (Ex): la RC del compañero es igual al nivel del libertador sagrado + 10.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Shallas (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 6.º nivel.

Castigar al mal (Sb): Shallas puede intentar castigar al mal con un ataque c/c normal. Añade +2 a su tirada de ataque e inflige 6 puntos de daño adicionales. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para ese día.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Gracia divina (Sb): Shallas obtiene un bonificador a los TS igual a su bonificador de Carisma (ya sumado en las estadísticas anteriores).

Quitar fatiga (Sb): el toque quita la fatiga como acción estándar.

Aura de decisión (Ex): Shallas es inmune a los efectos de hechizo y compulsión. Todo aliado a menos de 10' de él obtiene un bonificador de moral +4 en los TS contra efectos de compulsión y hechizo.

Romper encantamiento (St): como el conjuro del mismo nombre, 1/semana.

Compañero celestial (St): Shallas tiene un águila celestial como compañera. Funciona como un águila con la plantilla de celestial, 4 DG adicionales, armadura natural +3, Destreza +2, Int 7, evasión mejorada, y +10' de velocidad. Shallas posee un vínculo de empatía con el águila y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede llamarla mágicamente de los reinos celestiales una vez al día durante 12 horas. El águila puede hablar con Shallas.

Posesiones: cota de mallas de mithril +2, capa de resistencia +3, espada larga +2, guanteletes de fuerza de ogro +2, brazales de salud +2.

ORÁCULO DIVINO (Odv)

Algunos les llaman locos, y ciertamente los hay que se vuelven locos debido a las visiones que tienen. Otros dudan de sus palabras; es cierto, algunos oráculos divinos tienen la maldición de no ser creídos jamás. Aunque se sabe que las deidades hablan a los mortales, algunos mortales oyen sus voces con una claridad única, y consiguen ver el pasado, el presente y el futuro en virtud de su inusual condición. Los oráculos divinos son esos mortales, benditos, o malditos, con visiones de sus deidades.

Todos los oráculos divinos son lanzadores de conjuros, y la mayoría eran clérigos o druidas antes de adoptar la clase de prestigio oráculo divino. Sea cual fuere su otra clase, todos ellos comparten una devoción especial por la escuela de magia de Adivinación, habiendo dominado todos los medios disponibles de vislumbrar el futuro.

Los PNJs oráculos divinos suelen vivir en lugares apartados, aunque normalmente lo bastante cerca de la civilización para que

la gente con preguntas acuciantes sobre el futuro pueda acudir a ellos en busca de respuesta a sus preguntas. Frecuentemente habitan en capillas sagradas o templos antiguos y rara vez toman parte activa en los asuntos mundanos.

Adaptación: el oráculo divino está diseñado para que funcione bien con cualquier tipo de lanzador de conjuros (arcanos o divinos); la idea que hay detrás de la clase es que consigues orientación divina que se manifiesta de muchas formas. Pero no tiene por qué ser así. Si ajustas los prerrequisitos, podrías hacer que la clase tendiera hacia lo arcano o lo divino. También resulta sencillo añadir un prerrequisito que la limite a los seguidores de una deidad del tiempo, el destino o la adivinación.

Dado de golpe: d6

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en oráculo divino, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidad: Saber (religión) 8 rangos

Dote: Soltura con una habilidad (Saber [religión]).

Conjuros: capaz de lanzar al menos 2 conjuros de adivinación.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del oráculo divino (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio oráculo divino.

Competencia con armas y armadura: los oráculos divinos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un oráculo divino continua avanzando en la aptitud de lanzamiento de conjuros y también ganando las aptitudes de su nueva clase. Así, cuando consigue un nuevo nivel de oráculo divino, el personaje obtiene nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si procede) como si hubiera avanzado también un nivel en la clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes. Sin embargo, no gana ningún otro beneficio de dicha clase (mejora en la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, la aptitud de forma salvaje, etc.). Esto significa fundamentalmente que suma el nivel de oráculo divino al nivel

TABLA 2-16: EL ORÁCULO DIVINO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Dominio de Oráculo, bonificador al escudriñamiento	+1 nivel a una clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Sentido precognitivo, sentido de las trampas +1	+1 nivel a una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Adivinación mejorada	+1 nivel a una clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA)	+1 nivel a una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Sentido de las trampas +2	+1 nivel a una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Esquiva asombrosa mejorada (no puede ser flanqueado)	+1 nivel a una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel a una clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Sentido de las trampas +3	+1 nivel a una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	—	+1 nivel a una clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Inmune a la sorpresa	+1 nivel a una clase existente

de cualquier otra clase lanzadora de conjuro, y luego determina los conjuros por día. Por ejemplo, si Cassandra, una clériga de 10.º nivel gana un nivel de oráculo divino, obtiene nuevos conjuros como si hubiera subido a 11.º nivel de clérigo, pero utiliza los otros aspectos de progresión de nivel del oráculo divino, como el ataque base y los bonificadores de salvación. Si después gana un nivel de clériga, convirtiéndose en clériga de 11.º/oráculo divino de 1.º, gana conjuros como si hubiera ascendido a 12.º nivel de clériga.

Si el personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en oráculo divino, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de oráculo divino a efectos de determinar los conjuros por día y conjuros conocidos.

Dominio de oráculo: al adoptar la clase oráculo divino, el personaje gana acceso al dominio de Oráculo, descrito en el Capítulo 7: dominios y conjuros. El personaje gana el poder concedido asociado al dominio (+2 al nivel de lanzador para los conjuros de adivinación), y puede elegir los conjuros del mismo como conjuros de dominio diarios.

Bonificador a escudriñar (Sb): un oráculo divino tiene un bonificador sagrado de +1 a las CD de salvación de todos sus conjuros de adivinación (escudriñadores).

Sentido precognitivo (Ex): a partir de 2.º nivel, si el oráculo divino supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente haría la mitad del daño con un TS con éxito (como el aliento de un dragón rojo o un conjuro de bola de fuego), no sufre daño alguno, ya que su precognición le permite apartarse más rápido. Esta forma de evasión funciona sin importar la armadura que lleve el oráculo, a diferencia de la aptitud de evasión del monje o del pícaro.

Sentido de las trampas (Ex): en el 2.º nivel, un oráculo divino obtiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro de las trampas, que le da un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas y un bonificador de esquiva +1 a la CA contra ataques de trampas. El bonificador aumenta a +2 en el nivel 5, y a +3 en el nivel 8.

Adivinación mejorada (Ex): a partir de 3.º nivel, el oráculo divino puede tirar dos veces y tomar el mejor resultado al usar conjuros de adivinación como augurio o adivinación.

Esquiva asombrosa (Ex): a partir de 4.º nivel, un oráculo divino gana la aptitud de reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Los oráculos divinos conservan su bonificador de Destreza a la CA (si lo hay), sin importar si está desprevenido o es golpeado por un atacante invisible (sigue perdiendo su bonificador por Destreza a la CA si está inmovilizado).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): A partir del 6.º nivel, el oráculo divino ya no puede ser flanqueado, ya que puede reaccionar a los oponentes de los lados opuestos tan fácilmente como ante un sólo atacante. Esta defensa niega a los pícaros la capacidad de atacar por los flancos para hacer un ataque furtivo al oráculo divino. La excepción a esta defensa es que un

pícaro al menos cuatro niveles superior al oráculo divino puede flanquearlo (y por tanto atacarle furtivamente).

Si el personaje ya poseía niveles en una clase que le permitía ganar esquiva mejorada, los niveles de las clases que la conceden se apilan para determinar el nivel mínimo que debe tener un pícaro para poder flanquear al personaje.

Inmune a la sorpresa (Ex): a 10.º nivel, la sensibilidad del oráculo divino al peligro es tan grande que nunca es sorprendido. Siempre puede realizar una acción parcial durante un asalto de sorpresa, a menos que esté físicamente impedido para hacerlo. Si no hay asalto de sorpresa entonces esta aptitud no sirve de nada.

EJEMPLO DE ORÁCULO DIVINO

Templeton: humano Clr 5/Odv 3; VD 8; humanoide Mediano; DG 5d8+10 más 3d6+6; pg 52; Inic -1; Vel 20'; CA 21, toque 9, desprevenido 21; Atq base +4; Pre +5; Atq +7 c/c (1d8+2, maza pesada +1); Atq completo: +7 c/c (1d8+2, maza pesada +1) o +3 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); AE conjuros, expulsar muertos vivos 4/día (+3, 2d6+6, 5.º); CE adivinación mejorada, bonificador a escudriñar, dominio Oráculo, sentido de las trampas +1, sentido precognitivo; AL LB; TS Fort +7, Ref +1, Vol +13; Fue 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 17, Car 13.

Dotes y habilidades: Concentración +12, Diplomacia +2, Saber (religión) +12, Sanar +12; Conjuración en combate, Soltura con una habilidad (saber [religión]), Soltura con un arma (maza pesada), Voluntad de hierro.

Adivinación mejorada (Ex): el oráculo divino puede tirar dos veces y escoger el mejor resultado al usar conjuros de adivinación como augurio o adivinación.

Bonificador a escudriñar (Sb): un oráculo divino tiene un bonificador sagrado de +1 a las CD de salvación de todos sus conjuros de adivinación (escudriñadores).

Dominio de oráculo: el personaje tiene acceso al dominio de Oráculo, descrito en el Capítulo 7: dominios y conjuros. El personaje gana el poder concedido asociado al dominio (+2 al nivel



Templeton, un oráculo divino

de lanzador para los conjuros de adivinación), y puede elegir los conjuros del mismo como conjuros de dominio diarios.

Sentido de las trampas (Ex): el personaje obtiene un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas y un bonificador de esquivar +1 a la CA contra ataques de trampas.

Sentido precognitivo (Ex): si el oráculo divino supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente haría la mitad del daño con un TS con éxito (como el aliento de un dragón rojo o un conjuro de bola de fuego), no sufre daño alguno, ya que su precognición le permite apartarse más rápido. Esta forma de evasión funciona sin importar la armadura que lleve el oráculo, a diferencia de la aptitud de evasión del monje o del pícaro.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/5/5/4; CD de TS 13 + nivel del conjuro): 0: detectar magia (3), luz (2), orientación divina; 1: arma mágica, bendecir, detectar el mal, escudo de la fe, favor divino, identificar^D; 2: augurio^D, explosión de sonido, inmovilizar persona, resistencia de oso, restablecimiento menor; 3: adivinación^D, disipar magia, luz abrasadora, protección contra la energía, purgar invisibilidad; 4: arma mágica mayor, escudriñamiento^D, neutralizar veneno, restablecimiento.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Bien (lanza conjuros buenos con +1 al NL), Curación (lanza conjuros curativos con +1 al NL), Oráculo (lanza conjuros de adivinación a +2 NL)

Posesiones: armadura completa +1, escudo de acero pesado +1, maza pesada +1, ballesta ligera, 10 vitotes, varita de curar heridas leves (33 cargas), perla (100 po), incienso, ofrenda de adivinación (25 po), polvo de diamantes (100 po).

PROTOSACERDOTE (Psc)

Los protosacerdotes desprecian a los dioses, y sin embargo, un pequeño número de ellos han aprendido a arrancar jirones del poder divino y utilizarlo para sus propias necesidades sin rezar ni adorar a dios alguno. En su lugar, cada día entran en trance y mentalmente roban el poder que los dioses normalmente canalizan hacia sus clérigos devotos. Los protosacerdotes son ladinos y astutos, sin robar nunca demasiado poder de ningún dios, sino más bien colándose metafísicamente, haciéndose con el poder que necesitan para sus conjuros y saliendo de nuevo. Han aprendido a ser ingeniosos con el poder divino y creativos con las energías que roban. Los protosacerdotes mayores disponen del mismo nivel de poder que los clérigos más poderosos, aunque no tienen la variedad de opciones de lanzamiento de conjuros de estos.

Los miembros de cualquier clase pueden convertirse en protosacerdotes, incluso (y de hecho, especialmente) los clérigos.

TABLA 2-17: EL PROTOSACERDOTE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios									
						0	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1.º	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Reprender muertos vivos	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	RC divinos 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6.º	+4	+2	+2	+5	Trasvasar poder mágico	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7.º	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—
8.º	+6	+2	+2	+6	RC divinos 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9.º	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10.º	+7	+3	+3	+7	Absorber aptitud sortilega	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

Los protosacerdotes normalmente trabajan solos, aunque a veces se alían con miembros de otras clases útiles. No se congregan en nada que se parezca ni remotamente a templos, ya que temen que si se reúnen demasiados de ellos en un lugar podrían atraer atención divina no deseada. Y por supuesto raras veces se asocian con clérigos ni ningún otro tipo de lanzadores de conjuros divinos, a los que ven como lacayos, y los cuales les ven a su vez como abominaciones.

Adaptación: esta clase de prestigio está escrita para describir a personajes que roben el poder divino de los dioses y lo usen por sí mismos. Sin embargo también es una buena elección para ex clérigos de dioses que han perdido de algún modo su conexión con su deidad (porque el dios murió, desapareció o dejó de existir porque tenía muy pocos seguidores). Podrían existir sociedades secretas de protosacerdotes con el propósito expreso de elevar (o volver a elevar) a alguien o algo al rango de divinidad.

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en protosacerdote, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Salvaciones base: Fort +3, Vol +3.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos, Engañar 6 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Saber (religión) 8 rangos, Saber (los Planos) 5 rangos.

Dotes: Soltura con la magia maligna, Voluntad de hierro.

Especial: el personaje no debe tener ninguna aptitud para el lanzamiento de conjuros divinos. Si poseía esa aptitud previamente (como en el caso de los ex clérigos), la aptitud debe ser abandonada para siempre.

El personaje debe ser entrenado por otro protosacerdote.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del protosacerdote (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int) y Saber (los Planos) (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio protosacerdote.

Competencia con armas y armadura: un protosacerdote es competente con las armas sencillas, pero no es competente con ningún tipo de armadura ni con los escudos.

Conjuros diarios: un protosacerdote obtiene la aptitud de lanzar un cierto número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, el protosacerdote debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un protosacerdote con una Sabiduría de 10 o menor no puede lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales del protosacerdote están basados en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría. Cuando la Tabla 2-17 indica 0 conjuros para un nivel dado, como 0 conjuros de 2.º nivel a 2.º nivel, el protosacerdote sólo obtiene los conjuros adicionales a los que tiene derecho según su puntuación de Sabiduría para ese nivel de conjuros.

La lista de conjuros del protosacerdote es idéntica a la del clérigo, y el personaje tiene acceso a todos los conjuros que hay en ella y los prepara igual que el clérigo, pero no reza para conseguirlos, simplemente los consigue. Un protosacerdote lanza conjuros como un clérigo, salvo en que, a diferencia del clérigo, no tiene la aptitud de lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*, ni tiene conjuros de dominio ni poderes concedidos de dominio asociados. No tiene restricciones en los conjuros con alineamiento. Para determinar el nivel de lanzador de un protosacerdote, suma los niveles de protosacerdote a la mitad de sus niveles en otras clases lanzadoras de conjuros (los niveles ganados en la clase de clérigo por un ex clérigo no cuentan).

Reprender muertos vivientes: al igual que un clérigo maligno, un protosacerdote de 2.º nivel o superior puede reprender muertos vivientes. Utiliza su nivel de protosacerdote como nivel de clérigo para determinar el éxito y daño (ver 'Expulsar y reprender muertos vivientes' en la página 156 del *Manual del jugador*).

Resistencia a conjuros divinos (Sb): a 4.º nivel, un protosacerdote obtiene resistencia a conjuros 15, pero sólo contra conjuros divinos y las aptitudes sortilegas de los ajenos. A 8.º nivel, la resistencia a conjuros del protosacerdote aumenta a 20.

Trasvasar poder mágico (Ex): debido a que roban todo el poder que pueden, los protosacerdotes aprenden a manipular su energía de formas que desconciertan a otros lanzadores. Un protosacerdote de 6.º

nivel puede sacrificar temporalmente dos (o más) espacios de conjuros de nivel bajo y utilizarlos para preparar un conjuro de nivel mayor. El conjuro de nivel mayor debe ser de un nivel que el protosacerdote pueda lanzar. Sólo se puede realizar un cambio de este tipo cada día. Los niveles de los espacios de nivel menor se suman, y después se reducen a tres cuartos (redondeando hacia abajo) para determinar el nivel del espacio de conjuro adicional de nivel mayor. Por ejemplo, un protosacerdote que sacrifique un conjuro de 3.º nivel y un conjuro de 5.º nivel puede utilizar el espacio de conjuro para preparar un conjuro de 6.º nivel adicional ($3 + 5 = 8$, y $8 \times 3/4 = 6$).

Absorber aptitud sortilega (Sb):

(NdC: este rasgo en inglés era "robar", pero como quiera que la víctima continúa poseyéndolo pese a que el protosacerdote también puede utilizarlo, hemos preferido "absorber") los protosacerdotes más poderosos pueden utilizar las mismas técnicas que emplean para hacerse con el poder de conjuros de los dioses para absorber las aptitudes sortilegas de otras criaturas. Una vez al día, cuando una criatura con aptitudes sortilegas esté a menos de 50' de un protosacerdote de 10.º nivel, éste puede elegir una de las aptitudes sortilegas de la criatura y absorberla. El protosacerdote puede utilizar la aptitud sortilega con tanta frecuencia como pudiese la criatura, o tres veces por día, lo que sea menor. El protosacerdote utiliza la aptitud tal y como lo haría la criatura en lo que respecta a nivel de lanzador y CDs de las salvaciones. Esta aptitud sólo dura 24 horas. La criatura con la aptitud sortilega no la pierde cuando el protosacerdote la absorbe. Si el protosacerdote intenta absorber una aptitud sortilega que la criatura

no tenga, o intenta absorber una aptitud que sea sobrenatural en lugar de sortilega, el intento falla automáticamente.

Por ejemplo, si el protosacerdote está cerca de una salamandra noble, podría absorber *bola de fuego* y utilizarla tres veces ese día, o *disipar magia* y utilizarlo una vez ese día. Si está cerca de un diablo de la sima podría absorber *teleportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 lb. de objetos) y utilizarlo tres veces al día, porque el diablo de la sima puede hacerlo a voluntad. Incluso podría absorber la aptitud de *deseo* del diablo de la sima, pero ya que este sólo puede utilizarla una vez al año, el protosacerdote estaría limitado de manera similar, y no podría volver a absorber este poder de nuevo de ninguna criatura durante un año.



Malsavern el Ilustrado,
un protosacerdote

EJEMPLO DE PROTOSACERDOTE

Malsuern el Ilustrado: humano Clr 4/Pcr 1/Psc 4; VD 9; humanoide Mediano; DG 4d8+4 más 1d6+1 más 4d8+1; pg 48; Inic +0; Vel 20'; CA 24, toque 11, desprevenido 24; Atq base +6; Pre +8; Atq +9 c/c (1d8+3, maza de armas +1); Atq completo +9/+4 c/c (1d8+3, maza de armas +1); AE reprender muertos vivos 2/día (+1, 2d6+7, 8°), ataque furtivo +1d6, conjuros; CE encontrar trampas, RC divina 20; AL LM; TS Fort +6, Ref +4, Vol +14; Fue 12, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 19, Car 8.

Dotes y habilidades: Conocimiento de conjuros +9, Engañar +5, Saber (arcano) +8, Saber (los Planos) +8, Saber (religión) +9; Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Poder de conjuro divino*, Soltura con la magia maligna, Soltura con un arma (maza de armas).

*Nueva dote descrita en el capítulo 3.

Ataque furtivo (Ex): un daño adicional de +1d6 contra oponentes desprevenidos a menos de 30', o contra objetivos que Earl esté flanqueando. Las criaturas sin anatomía discernible o que sean inmunes a los golpes críticos también lo son a los ataques furtivos.

Encontrar trampas (Ex): Earl puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la tarea tenga una CD mayor de 20.

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, armadura completa +2, escudo de acero ligero +2, anillo de protección +1, maza de armas +1, presea de Sabiduría +2, 500 po.

Conjuros de protosacerdote preparados (6/4/3/2/1; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia* (3), *leer magia*, *luz* (2); 1: *bendecir*, *curar heridas leves*, *favor divino*, *escudo de la fe*; 2: *resistencia de oso*, *curar heridas moderadas*, *ola de consternación*^M; 3: *atormentar*, *disipar magia*; 4: *poder divino*.

*Conjuro maligno (CD de TS 15 + nivel del conjuro).

PUÑO SAGRADO (Psg)

Los puños sagrados son organizaciones independientes que se pueden encontrar en muchos templos. Sus ascéticos miembros han volcado hacia su interior su magia divina, llevando a la armonía su cuerpo y su mente.

Los puños sagrados han renunciado al uso de armas y armaduras pesadas, ya que consideran que sus cuerpos y mentes son dones de la deidad, y creen que no desarrollarlos es un pecado. Lanzar conjuros no les deshonor, ni tampoco a su deidad. Los puños sagrados son fuertes en fe, voluntad y cuerpo. Los clérigos son candidatos excelentes para las órdenes de puños sagrados. Los paladines también pueden unirse a ellos, pero rara vez se sienten cómodos abandonando la parafernalia de su vocación. Los guerreros, pícaros, bardos e incluso los que hayan sido monjes pueden ser buenos candidatos, siempre que tengan suficiente nivel en una clase que les proporcione conjuros divinos. Los druidas a veces encuentran útiles las habilidades de combate de la clase, pero hay poco en ella que atraiga a los hechiceros y a los magos.

Los PNJs puños sagrados son tan variados como su fe. En general, viajan por el mundo individualmente, prestando sus habilidades a quienes necesiten protección o asistencia. Mientras que un puño sagrado de un templo de Pelor puede ayudar humildemente

a cualquiera que se lo pida, uno de Erythnul puede ayudar sólo cuando haya algo que ganar. Los puños sagrados del templo de Kord tienden a ser luchadores geniales, humildes en la victoria y corteses en la derrota. Todos ellos buscan desafíos que les permitan continuar desarrollando sus habilidades de combate.

Adaptación: esta clase de prestigio está diseñada para dar importancia a un monje que sacrifique su espectro de aptitudes sobrenaturales y prefiera lanzar conjuros en su lugar. Los puños sagrados (bajo ese nombre o cualquier otro) podría ser una orden esotérica de monjes que combinen el entrenamiento riguroso de autodefensa con la oración casi constante. Y si les vinculas con una deidad específica que no sea legal, los puños sagrados son una buena manera de crear una excepción a la regla "los monjes deben ser legales".

Dado de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en puño sagrado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +4.

Habilidad: Saber (religión) 8 rangos

Dotes: Conjurar en combate, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del puño sagrado (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio puño sagrado.

Competencia con armas y armadura: los puños sagrados no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras ni escudos.

Bonificador a la CA (Ex): un puño sagrado está entrenado intensamente para esquivar golpes, y tiene un sexto sentido que le permite evitar los ataques más inesperados. Cuando no tiene impedimenta y no lleva armadura o ésta es ligera, un puño sagrado obtiene un bonificador +1 a su CA. este bonificador aumenta a +2 en el 5.º nivel y a +3 en el 10.º.

El bonificador a la CA se aplica incluso contra ataques de toque o cuando el puño sagrado está desprevenido. Pierde el bonificador cuando está inmovilizado o indefenso, lleva cualquier armadura que no sea ligera, lleva un escudo, o carga intermedia o pesada.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: cuando gana un nuevo nivel de puño sagrado, el personaje gana nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si procede) como si también hubiera ganado un nivel en la clase lanzadora de conjuros que le permitía lanzar conjuros divinos antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de controlar o reprender muertos vivos, aptitud de forma salvaje, etc.).

Esto significa básicamente que suma el nivel de puño sagrado al de la otra clase lanzadora de conjuros que tuviera, y según esto determina el número de conjuros por día.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en puño sagrado, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de puño sagrado, a efectos de determinar los conjuros por día y conocidos.

Daño desarmado (Ex): los niveles de clase del puño sagrado se apilan con sus niveles de monje (si tiene) a efectos de determinar el daño de sus ataques sin armas. Si un puño sagrado no poseía niveles de monje antes de convertirse en puño sagrado, considérase un monje del mismo nivel que el que tiene como puño sagrado para determinar el daño de sus ataques sin armas.

Movimiento rápido (Ex): en el 3.º nivel, un puño sagrado obtiene un bonificador de mejora a su velocidad, como se muestra en la tabla 2-18: el puño sagrado. Un puño sagrado con armadura intermedia o pesada, o que lleve carga intermedia o pesada pierde su velocidad adicional.

Llamas sagradas (Sb): a partir de 4.º nivel, un puño sagrado puede usar una acción estándar para invocar llamas sagradas alrededor de sus manos y pies. estas llamas se suman a su daño desarmado. El daño adicional es igual al nivel de clase de puño sagrado más su modificador de Sabiduría (si tiene). La mitad del daño es por fuego (redondeando hacia arriba), y el resto es energía sagrada y por ello no está sujeta a los efectos que reducen el daño por fuego. Las llamas sagradas duran 1 minuto y pueden invocarse una vez al día. En el 8.º nivel, el puño sagrado puede invocarlas dos veces al día.

Sentido ciego (Ex): un puño sagrado de 6.º nivel obtiene sensibilidad a las vibraciones, a los olores y a los ruidos, que le conceden sentido ciego hasta a 10'.

Armadura interna (Ex): a partir de 10.º nivel, la paz interior de un puño sagrado le protege de amenazas externas.

Puede invocar un bonificador sagrado de +4 a la CA, un bonificador sagrado de +4 a todos los TS, y una resistencia a los conjuros 25 durante un número de asaltos igual a su modificador de Sabiduría. Puede usar su armadura interna un número de veces al día igual a su nivel de clase.

Código de conducta: un miembro de una orden del puño sagrado se niega a utilizar cualquier arma. Si lleva a sabiendas o utiliza un arma, pierde todos sus conjuros y rasgos de clase y no avanza más como puño sagrado hasta expiar su acción (ver el conjuro *expiación*, página 242 del *Manual del jugador*).

Como cualquier miembro de otra clase, un puño sagrado puede ser un personaje multiclase, pero se enfrenta a una restricción especial.



Alaraster,
un puño sagrado

Tabla 2—8: EL PUÑO SAGRADO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Bonif. CA	Bonif. a velocidad sin armadura	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+	+0	Daño desarmado	+1	0'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2.º	+2	+3	+3	+0	—	+1	0'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+3	+3	+3	+1	—	+1	10'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4.º	+4	+4	+4	+1	Llamas sagradas 1/día	+1	10'	—
5.º	+5	+4	+4	+1	—	+2	10'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6.º	+6	+5	+5	+2	Sentido ciego	+2	20'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+7	+5	+5	+2	—	+2	20'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8.º	+8	+6	+6	+2	Llamas sagradas 2/día	+2	30'	—
9.º	+9	+6	+6	+3	—	+2	30'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10.º	+10	+7	+7	+3	Armadura interna	+3	30'	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

Si obtiene un nivel en cualquier clase que no sea la de puño sagrado, ya nunca podrá volver a aumentar su nivel en la clase de prestigio, aunque conservará todas sus aptitudes de puño sagrado. El sendero del puño sagrado requiere concentración constante. Si un personaje adopta esta clase, debe seguirla dejando atrás todas las demás. Una vez haya abandonado el camino, nunca podrá volver a él.

EJEMPLO DE PUÑO SAGRADO

Alaraster: humano Clr 1/Mnj 6/Psg 4; VD 11; humanoide Mediano; DG 1d8+2 más 6d8+12 más 4d8+8; pg 75; Inic +7; Vel 60'; CA 21, toque 18, desprevenido 18; Atq base +8; Pre +10; Atq +10 c/c (1d10+2, impacto desarmado); Atq completo +9/+9 c/c (1d10+2, impacto sin arma ráfaga de golpes); AE conjuros, expulsar muertos vivientes 2/día (+1, 2d6+0, 1°), impacto *ki* (magia), llamas sagradas; CE caída ralentizada, evasión, mente en calma, pureza de cuerpo; AL LN; TS Fort +13, Ref +12, Vol +11; Fue 14, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 8.

Dotes y habilidades: Avistar +9, Concentración +14, Equilibrio +11, Escuchar +9, Piruetas +15, Saber (religión) +8, Saltar +27, Sanar +18; Ataque elástico, Conjurar en combate, Derribo mejorado, Hendedura, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Movilidad, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Alaraster puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 30' menos de los que tiene en realidad.

Evasión (Ex): si Alaraster supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Impacto *ki* (Sb): el impacto sin arma de Alaraster puede infligir daño a una criatura con reducción del daño como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Pureza corporal (Ex): Alaraster está inmunizado contra todas las enfermedades, exceptuando las de naturaleza mágica, como la putridéz de la momia o la licantrópía.

Conjuros de clérigo preparados (5/5/4; CD de TS 13 + nivel del conjuro): 0: *crear agua*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *luz*, *remendar*; 1°: *agrandar persona*^D, *bendecir*, *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *niebla de obscurecimiento*; 2°: *auxilio divino*, *estallar*^D, *explosión de sonido*, *sabiduría de búho*.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (castigar 1/día; +4 ataque, +4 daño), Fuerza (1/día obtienes bonificador +4 a la Fuerza durante 1 hora). NL 4°.

Posesiones: brazales de armadura +3, amuleto de salud +2, guantes de Destreza +2, anillo de salto, varita de curar heridas leves (25 cargas), poción de fuerza de toro, rollo de pergamino de poder divino, 12 ppt, 5 po.

SACERDOTE DE GUERRA (Sdg)

El sacerdote de guerra es un clérigo aguerrido y práctico, que reza por la paz y se prepara para la guerra. Su fuerte voluntad, su poderosa personalidad y su devoción a su deidad le convierten en un combatiente temible. Los clérigos son buenos sacerdotes de guerra; los miembros de otras clases necesitan niveles como

clérigo antes de poder entrar en la clase debido a los prerrequisitos del dominio.

La mayoría de PNJs sacerdotes de guerra emplean el tiempo preparándose para la misma. Este esfuerzo incluye entrenamiento personal en combate, plegarias, entrenamiento con el dirigente local del ejército, y estudio de la historia. Los sacerdotes de guerra tienden a tener las características más extrovertidas asociadas con sus deidades. En ocasiones se les puede encontrar explorando el terreno en tiempo de paz, y se sabe que algunos ocultan su identidad para espiar a las naciones enemigas. Rara vez salen de aventuras, y cuando lo hacen es para obtener algún artefacto o arma maravillosa con la que incrementar su potencial.

Adaptación: esta clase de prestigio está diseñada para representar al clérigo que dirige a un gran número de tropas a la batalla. Por consiguiente, los miembros de esta clase posiblemente formen parte de una organización militar. Es probable, aunque no estrictamente necesario, que los seguidores sean también miembros de la misma fe que el sacerdote de guerra.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en sacerdote de guerra, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidades: Averiguar intenciones 5 rangos, Diplomacia 8 rangos.

Dote: Conjurar en combate.

Conjuros: capaz de lanzar al menos un conjuro divino de una de las siguientes lista de conjuros de dominio: Destrucción, Fuerza, Guerra, Protección. Un personaje que pueda lanzar al menos un conjuro de un dominio cuenta como con acceso al mismo para este propósito.

Especial: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sacerdote de guerra (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (historia) (Int), Trato con animales (Car). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio sacerdote de guerra.

Competencia con armas y armadura: los sacerdotes de guerra tienen competencia con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armadura y con los escudos (incluidos los escudos paveses).

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un sacerdote de guerra continua avanzando en su aptitud de lanzador de conjuros divinos. Cuando gana un nuevo nivel par, el personaje obtiene nuevos conjuros divinos por día como si también hubiera ganado un nivel en la clase a la que perteneciese antes de añadir la clase de prestigio (y los conjuros conocidos, si es aplicable). Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio de esa clase (mejora

TABLA 2-19: EL SACERDOTE DE GUERRA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+0	Dominio adicional, alentar, expulsar o reprender muertos vivientes	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Inflamar +2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+3	+3	+1	+1	Curar heridas leves en grupo	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Inflamar +4	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+5	+4	+1	+1	Aura de miedo	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Festín de los héroes, Inflamar +6	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+7	+5	+2	+2	Acelerar	—
8.º	+8	+6	+2	+2	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+9	+6	+3	+3	Sanar a las masas	—
10.º	+10	+7	+3	+3	Enemigo implacable, Inflamar +8	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

en la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, quitar enfermedad con mayor frecuencia, etc.).

Por ejemplo, un clérigo de 8.º nivel/sacerdote de guerra de 2.º gana conjuros divinos por día como si hubiera subido a 9.º nivel de clérigo. Si después sube un nivel como sacerdote de guerra, convirtiéndose en clérigo de 8.º/sacerdote de guerra de 3.º, su número de conjuros divinos por día no cambia; pero cuando aumente su nivel de sacerdote de guerra hasta 4.º, ganará conjuros divinos por día como si fuera un clérigo de 10.º.

Si un personaje tiene más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en sacerdote de guerra, el jugador deberá

decidir a qué clase asignar cada nivel par de sacerdote de guerra a efectos de determinar los conjuros divinos por día y conocidos.

Dominio adicional: en el 1.º nivel, el sacerdote de guerra consigue acceso a la clase de prestigio de Gloria (si expulsa muertos vivientes) o Dominación (si los reprende).

Alentar (Ex): un sacerdote de guerra que no sufra un efecto de miedo puede usar esta aptitud como acción estándar. A los aliados en un radio de 60' que sufran de cualquier efecto de miedo y que puedan oírle se les permite inmediatamente un TS de Voluntad contra el efecto de miedo, disponiendo de un bonificador por moral de +1 por nivel del sacerdote de guerra.

Durgen Puntapietra,
un sacerdote de guerra



Inflamar (Ex): como acción de asalto completo, el sacerdote de guerra puede inflamar las pasiones de sus aliados. Todos los que puedan oírle obtienen un bonificador por moral a los TS contra efectos de encantamiento o miedo. Este bonificador comienza con un +2 para un sacerdote de guerra de 2.º nivel, y se incrementa otro +2 cada nivel par subsiguiente (+4 a 4.º, +6 a 6.º, etc.). Este efecto dura 5 minutos una vez acabada la soflama, más 1 minuto por nivel del sacerdote, quien también se beneficia del bonificador.

Curar heridas leves en grupo (St): a partir del 3.º nivel, un sacerdote de guerra puede usar *curar heridas leves en grupo* una vez al día como aptitud sortilega. Considera que el NL del sacerdote de guerra para este efecto es igual a su mayor NL divino.

Aura de miedo (Sb): a partir del 5.º nivel, una vez al día, el sacerdote de guerra puede proyectar un aura de miedo con un radio de hasta 20' durante 1 asalto por nivel. Sus enemigos deben de hacer un TS de Voluntad (CD 10 + nivel de sacerdote de guerra + bonificador de Car) o quedarán afectados de igual manera que con el conjuro de *miedo*.

Festín de los héroes (St): una vez al día, un sacerdote de guerra de 6.º nivel o más puede utilizar *festín de los héroes* como aptitud sortilega.

Acelerar (St): en el 7.º nivel, un sacerdote de guerra obtiene la aptitud de usar *acelerar* tres veces al día como aptitud sortilega.

Sanar a las masas (St): una vez al día, un sacerdote de guerra de 9.º nivel o más puede usar *sanar a las masas* como aptitud sortilega. Considera que el NL del sacerdote de guerra para este efecto es igual a su mayor NL divino.

Enemigo implacable (Sb): a partir de 10.º nivel, el sacerdote de guerra puede canalizar la suficiente energía positiva (o negativa) a sus aliados para que continúen luchando incluso tras sufrir heridas mortales. Activar esta aptitud requiere una acción de movimiento, pero el sacerdote debe concentrarse para mantenerla en cada asalto posterior.

Mientras esté en uso, el sacerdote de guerra emana un aura con un radio de 100'. Los aliados dentro del radio pueden ignorar los efectos de verse reducidos a 0 pg o menos. No obstante, la muerte ocurre instantáneamente cuando se llega a -20 puntos de golpe. Cuando el efecto termina, o si la criatura se aleja más de 100' del sacerdote, los efectos completos del daño tienen lugar inmediatamente.

Si el sacerdote de guerra normalmente expulsa muertos vivos, esta aptitud afecta a los aliados vivos. Si normalmente los reprende, afecta a los aliados muertos vivos.

EJEMPLO DE SACERDOTE DE GUERRA

Durgen Puntapiedra: enano Clr 7/Sdg 4; VD 11; humanoide Mediano; DG 7d8+21 más 4d10+12; pg 82; Inic +0; Vel 20'; CA 25, toque 11, desprevenido 25; Atq base +10; Pre +12; Atq +14 c/c (1d8+3/×3, *martillo de guerra* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+3/×3, *martillo de guerra* +1); AE conjuros, expulsar muertos vivos 2/día (-1, 2d6+10, 1.º); CE alentar, inflamar, *curar heridas leves en grupo*; AL LB; TS Fort +13, Ref +4, Vol +11; Fue 14, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 8.

Dotes y habilidades: Averiguar intenciones +13, Concentración +16, Diplomacia +13; Conjuración en combate, Armas gloriosas*, Lanzador de conjuros experto, Soltura con un arma (*martillo de guerra*).

*Dote nueva descrita en el capítulo 3.

Alentar (Ex): mientras Durgen no sufra un efecto de miedo puede usar esta aptitud como acción estándar. A los aliados en un radio de 60' que sufran de cualquier efecto de miedo y que puedan oírle se les permite inmediatamente otro TS contra el efecto de miedo, con un bonificador de moral +4.

Inflamar (Ex): como acción de asalto completo, Durgen puede inflamar las pasiones de sus aliados. Todos los que puedan oírle obtienen un bonificador de moral +4 a los TS contra efectos de encantamiento o miedo. Este efecto dura 5 minutos una vez acabada la soflama, más 4 minutos por nivel del sacerdote; Durgen también se beneficia del bonificador.

Curar heridas leves en grupo (St): Durgen puede usar *curar heridas leves en grupo* una vez al día como aptitud sortilega. NL 11.º.

Posesiones: *armadura completa* +2, *escudo de acero pesado* +1, *martillo de guerra* +1, *presea de Sabiduría* +2, *amuleto de armadura natural* +1, *capa de resistencia* +1, *anillo de protección* +1, 250 po.

Conjuros de clérigo preparados (6/6/6/5/4/2; CD de TS 14 + nivel del conjuro; NL 1.º): 0: *detectar magia* (2), *leer magia* (2), *luz, orientación divina*; 1.º: *bendecir, detectar el mal, escudo de la fe, favor divino* (2), *protección contra el mal*^D; 2.º: *bendecir arma*^D, *fuerza de toro, inmovilizar persona, resistencia de oso, restablecimiento menor, silencio*; 3.º: *disipar magia, luz abrasadora, luz abrasadora*^D, *muro de viento, vestidura mágica*; 4.º: *arma mágica mayo, caminar por el aire, castigo divino*^D, *poder divino*; 5.º: *arma sagrada*^D, *poder de la justicia*.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Gloria (pruebas de expulsar con bonificador +2; +1d6 daño de expulsión), Bien (lanza conjuros buenos con +1 al NL), Protección (custodia protectora le concede un bonificador de resistencia en la siguiente salvación, 1/día).

SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA (Sto)

Los adoradores de Olidammara no tienen muchos templos propios, pero sin embargo algunos pasan gran cantidad de tiempo en los templos de otras deidades (usualmente dedicados a llevarse con ellos toda cosa de valor que no esté firme y definitivamente unida a los cimientos). Los saqueadores de templos son un grupo de ladrones de élite que adoran al Picaro risueño y se especializan en robar objetos de valor y conocimientos secretos de los templos de otras deidades. Pocas empresas son tan peligrosas como asaltar un templo, por lo que Olidammara proporciona a los saqueadores de templos a su servicio una aptitud limitada para el lanzamiento de conjuros.

Los saqueadores de templos siempre están a la escucha de noticias sobre grandes riquezas u oscuros secretos en los templos de otras deidades, y rastrean con entusiasmo rumores sobre santuarios ocultos y templos medio sepultados por el paso de los años. A pesar de ello, normalmente tienen tiempo de sobra entre asaltos para aventuras más normales, que emprenden frecuentemente con la bendición de su deidad. Después de todo, las incursiones en dungeons refinan las habilidades que el saqueador de templo necesita para sus «misiones especiales» (como la liberación de cierto botín de guerra que los clérigos del templo de San Cuthbert llevan en este momento de vuelta a casa para ponerlo a buen recaudo).

Los pícaros y los bardos normalmente tienen las habilidades que un saqueador de templos necesita, mientras que sólo unos clérigos escasos y poco comunes (incluso entre los de Olidammara) pueden abrir una cerradura o sabotear una trampa con la suficiente pericia como para alcanzar los estándares de los saqueadores de templos. Algunos exploradores también encuentran de su agrado la vida de saqueador de templos.

Los saqueadores de templos PNJs normalmente trabajan en pequeños equipos, utilizando el sigilo, los disfraces o la magia para infiltrarse secretamente en un templo rival. Una vez dentro, se hacen con los tesoros, roban las reliquias religiosas y se fugan con todos los secretos que los clérigos del templo rival se ocupasen de poner por escrito. Si todo va bien, desaparecen sin ser detectados, aunque no tienen problema en luchar para lograr la huida. Saben perfectamente que el castigo por robar en un templo suele ser la muerte, así que son rápidos en desenfundar sus armas cuando la captura parece inminente. Los clérigos que veneran a otras deidades consideran a los saqueadores de templos una amenaza, así que la mayoría aparentan ser simples pícaros, bardos, o incluso clérigos de Olidammara. Los PJs pueden encontrar PNJs saqueadores de templos huyendo de una ciudad con sus últimas víctimas pisándoles los talones, o en mitad de la planificación de un asalto.

Adaptación: cualquier deidad de los pícaros, ladrones o del saber secreto podría tutelar a un saqueador de templos. Otras campañas pueden presentar objetos o tesoros específicos custodiados por iglesias que podrían tentar a robar a un saqueador de templos.

Dados de golpe: d6

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en saqueador de templos, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Ataque base: +5



Jernit, un saqueador de templos de Olidammara

Habilidades: Abrir cerraduras 4 rangos, Buscar 8 rangos, Inutilizar mecanismo 4 rangos, Saber (religión) 1 rango.

Especial: el personaje debe adorar a Olidammara y ser invitado a unirse a las filas de los saqueadores de templos por al menos tres miembros actuales de esta clase de prestigio.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del saqueador de templos (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Escondirse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Tregar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio saqueador de templos.

Competencia con armas y armadura: un saqueador de templos es competente con todas las armas sencillas y con el estoque. Además, es competente con armadura ligera e intermedia.

Conjuros diarios: un saqueador de templos puede lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar cualquier conjuro de saqueador de templos, el personaje debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, por lo que un saqueador de templos con Sab 10 o menor no puede lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales del saqueador de templos están basados en la Sabiduría, y la CD para los TS contra estos conjuros es de 10 + nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del saqueador.

TABLA 2-20: EL SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	—Conjuros diarios—			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+2	Encontrar trampas, sentido de las trampas +1	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+3	Esquiva asombrosa	1	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+4	Sentido de las trampas +2	1	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1	1	0	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Esquiva asombrosa mejorada	1	1	1	—
7.º	+5	+2	+5	+5	Sentido de las trampas +3	2	1	1	0
8.º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	2	1	1	1
9.º	+6	+3	+6	+6	Maestría en habilidades	2	2	1	1
10.º	+7	+3	+7	+7	Dominio de Suerte, sentido de las trampas +4	2	2	2	1

dor de templos. Cuando la tabla indica que el saqueador de templos tiene 0 conjuros en un determinado nivel (por ejemplo, 0 conjuros de nivel 1.º a nivel 1.º), obtiene sólo los conjuros suplementarios de ese nivel que le proporcione su puntuación de Sabiduría. La lista de conjuros del saqueador de templos aparece más adelante. El personaje tiene acceso a cualquier conjuro de esa lista y puede elegir libremente cuál va a preparar, igual que los clérigos, y también prepara y lanza conjuros igual que ellos (aunque no puede lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*).

Un saqueador de templos debe pasar una hora cada noche en contemplación silenciosa y súplicas a Olidammara para recuperar su asignación de conjuros diaria. El tiempo pasado descansando no tiene efecto en el hecho de que pueda o no preparar conjuros.

Encontrar trampas (Ex): igual que los pícaros, los saqueadores de templos pueden usar la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando la tarea tenga una CD mayor de 20. También pueden utilizar la habilidad de Inutilizar mecanismos para desarmar trampas mágicas.

Un saqueador de templos que supere la CD de una trampa por 10 o más con una prueba de Inutilizar mecanismo puede estudiar la trampa, imaginarse cómo funciona, y atravesarla (junto con su grupo) sin desarmarla.

Sentido de las trampas (Ex): un saqueador de templos obtiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro de las trampas, que le da un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas y un bonificador de esquiva +1 a la CA contra ataques de trampas. Estos bonificadores aumentan +1 cada tres niveles por encima del 1.º (a +2 en el 4.º, +3 en el 7.º, y a +4 en el 10.º).

Ataque furtivo (Ex): en el 2.º nivel, el saqueador de templos gana la aptitud de atacar furtivamente a sus oponentes. Esto funciona exactamente igual que la aptitud de ataque furtivo del pícaro (ver la sección del Pícaro en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*). En el 2.º nivel obtiene un daño adicional de +1d6 con un ataque furtivo con éxito, que aumenta en +1d6 por cada tres niveles posteriores de saqueador de templos. Si ya poseía la aptitud de ataque furtivo, los bonificadores de daño se apilan.

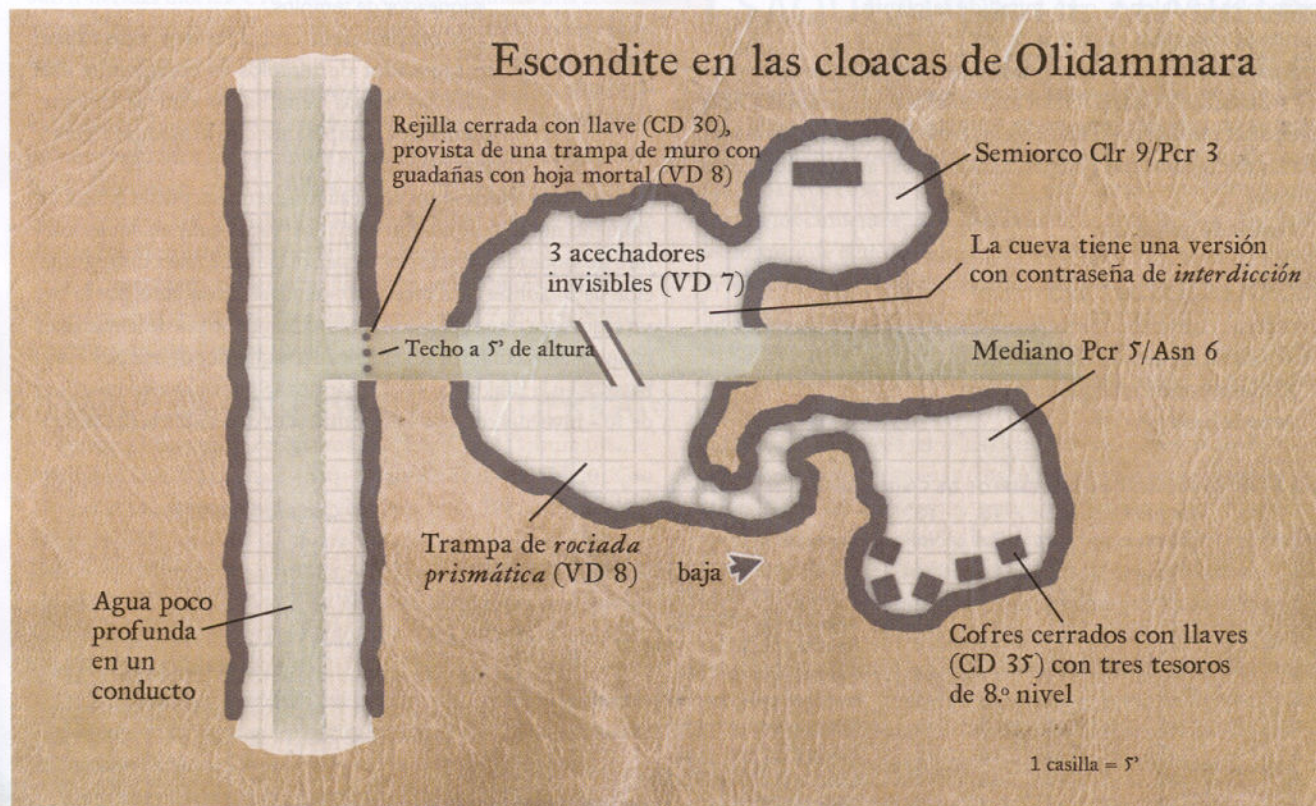
Esquiva asombrosa (Ex): a partir de 3.º nivel, un saqueador de templos gana la aptitud de reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA (si lo hay), sin importar si está desprevenido o es golpeado por un atacante invisible (sigue perdiendo su bonificador por Destreza a la CA si está inmovilizado).

Si el saqueador de templos ya tenía esquiva asombrosa de una clase diferente, obtiene automáticamente esquiva asombrosa mejorada en su lugar (ver a continuación).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a partir del 6.º nivel, el saqueador de templos ya no puede ser flanqueado, ya que puede reaccionar a los oponentes de los lados opuestos tan fácilmente como ante un sólo atacante. Esta defensa niega a los pícaros la capacidad de atacar por los flancos para hacer un ataque furtivo al saqueador de templos, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que niveles de saqueador de templos el objetivo.

Si el personaje ya poseía esquiva mejorada gracias a una segunda clase, los niveles de las clases que la conceden se apilan para determinar el nivel mínimo con debe tener un pícaro para poder

Escondite en las cloacas de Olidammara



flanquear al personaje. Por ejemplo, sólo un pícaro de 17.º nivel o más podría flanquear a un pícaro de 7.º nivel/ saqueador de templos de 6.º nivel.

Maestría en habilidades (Ex): en el 9.º nivel, un saqueador de templos se vuelve tan seguro en el uso de algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. Al obtener esta aptitud, el saqueador elige una cantidad de habilidades equivalente a 3 + su modificador de Int. Siempre que realice una prueba de habilidad con cualquiera de ellas, el personaje podrá elegir 10 aunque la tensión y las distracciones le impidiesen hacerlo en circunstancias normales.

Dominio de Suerte: En el 10.º nivel, la suerte de Olidammara se pega al saqueador de templos, concediendo al personaje acceso al dominio de Suerte. Puede usar los poderes concedidos del dominio y añade los conjuros del dominio a su lista de conjuros de saqueador de templos (pero no ninguna otra lista de conjuros que pudiera tener). Si ya tiene el dominio de Suerte, puede usar su poder concedido una vez más al día.

Lista de conjuros del saqueador de templos de Olidammara

Los saqueadores de templos eligen sus conjuros de entre la siguiente lista:

1.º **nivel:** *detectar la ley, detectar puertas secretas, disfrazarse, esconderse de los muertos vivientes, niebla de obscurecimiento, protección contra la ley.*

2.º **nivel:** *alineamiento indetectable, augurio, gracia felina, invisibilidad, lentificar veneno, restablecimiento menor, visión en la oscuridad.*

3.º **nivel:** *círculo mágico contra la ley, indetectabilidad, localizar objeto, oscurecer objeto, quitar maldición, resistir energía, ver lo invisible.*

4.º **nivel:** *caminar por el aire, confusión, custodia contra la muerte, inmunidad a conjuros, libertad de movimiento, neutralizar veneno, restablecimiento.*

Además, los saqueadores de templos de 10.º nivel añaden los conjuros de 1.º nivel a 4.º del dominio de Suerte a su lista de conjuros.

EJEMPLO DE SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Jernit: semielfo Exp 5/Sto 3; VD 8; humanoide Mediano (elfo); DG 5d8+10 más 3d6+6; pg 52; Inic +4; Vel 30'; CA 19, toque 15, desprevenido 15; Atq base +7; Pre +8; Atq +13 c/c (1d4+2, daga); Atq completo +11/+11/+6 c/c (1d4+2, daga); AE ataque furtivo +1d6, enemigo predilecto gigantes +4, enemigo predilecto humanoides monstruosos +2, estilo de combate (combate con dos armas); CE compañero animal (vínculo, compartir conjuros), empatía salvaje +4, esquiva asombrosa, rasgos de semielfo, sentido de las trampas +1; AL CN; TS Fort +7, Ref +11, Vol +5; Fue 14, Des 18, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Dotes y habilidades: Abrir cerraduras +15, Avistar +12, Buscar +11, Esconderse +17, Inutilizar mecanismo +4, Moverse sigilosamente +17, Saber (religión) +1, Supervivencia +7; Aguante,

Combate con dos armas^A, Esquiva, Sigiloso, Soltura con un arma (daga), Sutileza con un arma, Rastrear^A

Enemigo predilecto (Ex): Jernit obtiene el bonificador indicado en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra este tipo de criatura. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra criaturas de este tipo.

Ataque furtivo (Ex): un daño adicional de +1d6 contra oponentes desprevenidos a menos de 30', o contra objetivos que Jernit esté flanqueando. Las criaturas sin anatomía discernible o que sean inmunes a los golpes críticos también lo son a los ataques furtivos.

Compañero animal (Ex): Jernit tiene un búho llamado Vanya como compañero animal (ver el *Manual de monstruos*, pág. 268). El explorador y Vanya comparten las cualidades especiales de vínculo y compartir conjuros.

Vínculo (Ex): Jernit puede manejar a Vanya como acción gratuita. También obtienen un bonificador de circunstancia +4 en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizados con su búho.

Compartir conjuros (Ex): Jernit puede hacer que cualquier conjuro que se lance sobre sí mismo también afecte a su compañero animal si éste último está a menos de 5' en ese momento. El explorador también puede lanzar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" sobre su compañero animal.

Rasgos de semielfo: los semielfos poseen inmunidad a los efectos mágicos de dormir. Para todos los efectos relativos a la raza, un semielfo se considera un elfo.

Sentido de las trampas (Ex): Jernit tiene un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas y un bonificador de esquiva +1 a la CA contra ataques de trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): Jernit puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso si está desprevenido.

Conjuros de explorador preparados (1; CD de TS 11 + nivel del conjuro): 1.º: *zancada prodigiosa.*

Conjuros de saqueador de templos preparados (2; CD de TS 11 + nivel del conjuro): 1.º: *niebla de obscurecimiento, invisibilidad ante los muertos vivientes.*

Poseiones: cuero tachonado +1, anillo de protección +1, 3 dagas de gran calidad, guantes de Destreza +2, varita de curar heridas leves (25 cargas), poción de resistencia de oso, 6 ppt, 5 po.

SEÑOR DE LAS TORMENTAS (Sñt)

Talos el Destructor (NdT: consultar el *Escenario de campaña de Reinos Olvidados*) encarna las fuerzas agresivas y destructivas de la naturaleza que pueden golpear en cualquier momento. Los señores de las tormentas son los agentes principales de la ira del Destructor, y allí donde van dan lugar a orgías de destrucción para testimoniar su infinita furia. Lo único que preocupa a Talos es que invoquen una tormenta o que tomen parte en un

espectacular acto de violencia cada 10 días aproximadamente.

La mayoría de señores de las tormentas son clérigos, druidas o clérigos/hechiceros, aunque también se tiene constancia de otras combinaciones de clase, en especial las que incluyen guerrero e incluso bárbaro. Los magos cuentan con sus propios métodos para destruir cosas y los bardos no suelen ser capaces de generar la suficiente fuerza con sus conjuros como para que el Destructor los considere dignos.

Los señores de las tormentas suelen vivir como bandidos, dejándose llevar por sus deseos personales de riqueza, manjares, objetos de lujo y comportamiento libertino al tiempo que se abandonan a aleatorias y espectaculares demostraciones de violencia. A menudo se hacen pasar por lunáticos para predicar la palabra de Talos, y en otras ocasiones se mueven de incógnito para examinar el terreno y descubrir grandes objetivos a los que atacar.

Adaptación: si no tienes al dios Talos en tu partida, entonces es obvio que esta clase de prestigio funciona bien con cualquier dios de las tormentas, pero también resulta apropiada para deidades de la Naturaleza o clérigos y druidas que veneren a la Naturaleza o al clima de forma abstracta, sin rendir culto a una deidad específica.

Dado de golpe: d8.



Krotan el señor de las tormentas

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en señor de las tormentas, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Salvación base: Fort +4.

Dotes: Aguante, Gran fortaleza y Soltura con un arma (cualquier lanza o jabalina).

Conjuros: capacidad de lanzar conjuros divinos de 3.º nivel.

Deidad tutelar: Talos (NdT: u otra deidad apropiada).

Especial: el personaje tiene que haber sido golpeado por un relámpago, ya sea natural o creado mediante magia, y haber sobrevivido a ello.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del señor de las tormentas (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Disfrazarse (Car), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saber (naturaleza) (Int), Saber (religión) (Int) y Supervivencia (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada

nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio señor de las tormentas.

Competencia con armas y armadura: los señores de las tormentas no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

TABLA 2-21: EL SEÑOR DE LAS TORMENTAS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+0	+2	RE 5 (electricidad), jabalinas mejoradas +1	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2.º	+1	+3	+0	+3	Arma electrizante	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+2	+3	+1	+3	Caminar la tempestad	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4.º	+3	+4	+1	+4	RE 10 (electricidad),	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+3	+4	+1	+4	Arma tronante	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6.º	+4	+5	+2	+5	<i>Cabargar la tempestad</i> , jabalinas mejoradas +2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+5	+5	+2	+5	RE 15 (electricidad),	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8.º	+6	+6	+2	+6	Arma explosiva eléctrica	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+6	+6	+3	+6	<i>Inmunidad a la electricidad</i> , jabalinas mejoradas +3	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10.º	+7	+7	+3	+7	Holocausto elemental	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

Conjuros diarios: en cada nivel de señor de las tormentas, el personaje consigue nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si es aplicable), como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciese antes de añadir el nivel de la clase de prestigio, pero no gana ninguno de los otros beneficios que hubiese conseguido un personaje de dicha clase (como aumentar sus posibilidades de expulsar o destruir muertos vivientes, más enemigos predilectos, y demás). Si el personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en señor de las tormentas, el jugador debe decidir a cuál de ellas añadirá cada nivel de señor de esta clase de prestigio, a efectos de determinar los conjuros por día y los conjuros conocidos.

Jabalinas mejoradas: cualquier jabalina lanzada por un señor de las tormentas cuenta como un arma mágica +1. Este bonificador aumenta en el 6.º nivel a +2 y en el 10.º a +3.

Resistencia a la electricidad (Ex): a medida que el señor de las tormentas avanza en nivel en esta clase de prestigio, se va volviendo cada vez más resistente a la energía eléctrica, ganando una cantidad de RE (electricidad) igual a la que se muestra en la tabla. En el 9.º nivel, consigue inmunidad a la electricidad.

Arma electrizante (Sb): cualquier lanza o jabalina que sea utilizada por un señor de las tormentas de 2.º nivel o más se considera un arma electrizante (inflige 1d6 puntos de daño por electricidad adicionales). El arma pierde esta cualidad 1 asalto después de abandonar las manos del señor de las tormentas.

Caminar la tempestad (Ex): a partir del 3.º nivel, un señor de las tormentas (y su montura, si tiene) puede caminar o cabalgar a través de tempestades (tanto naturales como mágicas) a su velocidad de movimiento normal, sin verse afectado lo más mínimo por vendavales (incluyendo ráfaga de viento), grandes precipitaciones u olas, objetos arrastrados por el viento (que parecen esquivarlo siempre), explosiones de truenos, relámpagos naturales, o cualquier otro síntoma natural de la furia de Talos.

Arma tronante (Sb): para un señor de las tormentas de 5.º nivel o más, cualquier lanza o jabalina que utilice se considera un arma tronante (ver la página 226 de la *Guía del Dungeon Master*). El arma pierde esta cualidad 1 asalto después de abandonar las manos del señor de las tormentas. Este efecto se apila con la aptitud de arma electrizante del señor de las tormentas.

Cabalar la tempestad (St): en 6.º nivel, un señor de las tormentas gana la aptitud de volar durante cualquier tormenta, como si estuviese utilizando el conjuro de *volar*. Las condiciones adversas del viento no le afectarán, por ejemplo: ni siquiera los vientos huracanados podrán derribarlo o lanzarlo por los aires mientras esté volando.

Arma explosiva eléctrica (Sb): a partir del 8.º nivel, cualquier lanza o jabalina que sea utilizada por un señor de las tormentas se considera un arma explosiva eléctrica. El arma pierde esta cualidad 1 asalto después de abandonar las manos del señor de las tormentas. Este efecto se apila con la aptitud de arma tronante del señor de las tormentas.

Tormenta de furia elemental (St): al alcanzar 10.º nivel, un señor de las tormentas obtiene la aptitud de convocar una tormenta de

gran magnitud y poder. Una vez al día, puede usar *tormenta de furia elemental* como si fuera un clérigo de nivel 17.º.

EJEMPLO DE SEÑOR DE LAS TORMENTAS

Krotan el señor de las tormentas: humano Clr 5/Sñt 3; VD 8; humanoide Mediano; DG 5d8+10 más 3d8+6; pg 56; Inic +1; Vel 20'; CA 17, toque 11, desprevenido 16; Atq base +5; Pre +7; Atq +9 c/c (1d8+4/×3 más 1d6 electricidad, jabalina) o +8 a distancia (1d8+4/×3 más 1d6 electricidad, jabalina); Atq completo +9 c/c (1d8+4/×3 más 1d6 electricidad, jabalina) o +8 a distancia (1d8+4/×3 más 1d6 electricidad, jabalina); AE jabalinas mejoradas, reprender muertos vivientes 3/día (+0, 2d6+5, 5.º), arma tronante; CE RE 5 (electricidad), cabalar la tempestad; AL CN; TS Fort +12, Ref +4, Vol +12; Fue 14, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 18, Car 10.

Dotes y habilidades: Concentración +13, Intimidar +3, Saber (religión) +7; Aguante, Gran fortaleza, Soltura con un arma (jabalina), Soltura con un arma (lanza).

Conjuros de clérigo preparados (6/6/5/5/4; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 0: curar heridas menores, detectar magia (2), leer magia, luz, resistencia; 1.º: causar miedo, curar heridas leves, detectar el bien, fatalidad, perdición, protección contra el bien^D; 2.º: alinear arma, campanas fúnebres, curar heridas moderadas, estallar^D, fuerza de toro; 3.º: caminar con el viento, contagio^D, curar heridas graves, disipar magia, luz abrasadora; 4.º: azote sacrilego, controlar las aguas, curar heridas críticas, poder divino^D.

^D Conjuro de dominio. **Dominios:** Destrucción (castigar al mal 1/día, ataque +4, daño +5 adicional), Mal (lanza conjuros malignos con +1 al NL).

Poseiones: coraza +1, lanza +1, 10 jabalinas, presea de Sabiduría +2, capa de resistencia +1, varita de curar heridas leves (50 cargas).

SIRVIENTE DEL ARCO IRIS (Sai)

En las profundidades de la jungla yacen zigurats en donde las serpientes aladas conocidas como couatl enseñan sus secretos a los lanzadores de conjuros arcanos deseosos de obtener algo de poder divino. Los que han aprendido lo que ofrecen los templos de los couatl son conocidos como sirvientes del arco iris, porque, a cambio de los conocimientos que han recibido, están dispuestos a promover los objetivos de virtud y esperanza de los couatl aunque tengan que alejarse de la jungla.

La mayoría de los sirvientes del arco iris son hechiceros y magos, y algún bardo que otro que hace un viaje a la jungla. Hay más hechiceros que magos que adoptan el manto de sirviente del arco iris, porque el acceso a los dominios de clérigo es un objetivo irresistible cuando los conjuros conocidos son bastante limitados.

Los sirvientes del arco iris dedican gran parte de su tiempo a viajar para cumplir misiones para que lo que esté mal se ponga bien. Los couatl poseen una potente red de información, por lo que cuando aparecen para dirigirse a un sirviente del arco iris, suelen tener información que las fuerzas del mal creían haber mantenido en secreto. Pero los sirvientes del arco iris no están en todo momento a disposición de sus maestros serpentinos;

TABLA 2-22: EL SIRVIENTE DEL ARCO IRIS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	<i>Detectar el mal</i> , dominio adicional (Bien)	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
3.º	+1	+1	+1	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
4.º	+2	+1	+1	+4	Dominio adicional (Aire), desarrollar alas	—
5.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
6.º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
7.º	+3	+2	+2	+5	<i>Detectar el caos</i> , dominio adicional (Ley)	—
8.º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
9.º	+4	+3	+3	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos
10.º	+5	+3	+3	+7	Acceso a conjuros de clérigo, <i>detectar pensamientos</i>	—

los couatl reconocen que sus sirvientes poseen intereses propios. Un sirviente del arco iris sólo necesita tener en cuenta que en cualquier momento podría aparecer en su vida un couatl, que describa un mal terrible que ha de ser reducido.

Los sirvientes del arco iris PNJs viajan por el mundo (sin mencionar la mayoría de los planos Exteriores) luchando contra los malhechores e inspirando la esperanza y la piedad por dondequiera que vayan. A no ser que estén viajando de incógnito, los sirvientes del arco iris se identifican entre sí por llevar una pluma prominente en la cabeza. Los sirvientes del arco iris que hayan completado varias misiones para sus benefactores couatl reciben una *capa emplumada de los couatl* como signo de distinción.

Adaptación: la implicación de los couatl en esta clase de prestigio es inseparable del resto de ella, pero podrías desarrollar clases de prestigio similares con otros ajenos buenos como lamasu, eladrines o arcontes. También es fácil invertir el alineamiento de la clase e inventarse una clase similar de "sirviente con rayas" vinculada a los rakshasa, por ejemplo. Y los templos en la jungla de los couatl están repletos de posibilidades para crear tu propia organización; en los templos o cerca de ellos podrían vivir desde monjes secretistas hasta extra-

vagantes lanzadores de conjuros, pasando por tribus bárbaras amigables.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en sirviente del arco iris, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera que no sea maligno o caótico.

Habilidad: Saber (arcano) 4 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel.

Especial: debe encontrar los templos ocultos en la jungla de los couatl.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sirviente del arco iris (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (los Planos) (Int). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio sirviente del arco iris.

Anya Za Nan,
una sirvienta
del arco iris



Competencia con armas y armadura: los sirvientes del arco iris no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Detectar el mal (St): a voluntad, un sirviente del arco iris puede usar *detectar el mal*, como el conjuro.

Dominio adicional: un sirviente del arco iris obtiene el poder concedido y el acceso a conjuros del dominio de Bien en el 1.º nivel, el dominio de Aire en el 4.º nivel, y el dominio de Ley en el 7.º nivel. El sirviente del arco iris suele usar la pluma multicolor de un couatl como foco divino. Para ller una explicación sobre cómo reciben conjuros de dominio los que no son clérigos, consulta la sección 'Dominios adicionales', al principio de este capítulo.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: cuando gana un nuevo nivel de sirviente del arco iris, el personaje gana nuevos conjuros por día como si también hubiera ganado un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros que le permitía lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, aptitud de forma salvaje, etc.). Esto significa básicamente que suma el nivel de sirviente del arco iris al de la otra clase lanzadora de conjuros que tuviera, y según esto determina el número de conjuros por día.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros en la que pudiera lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel antes de convertirse en sirviente del arco iris, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de sirviente del arco iris, a efectos de determinar los conjuros por día y conocidos.

Desarrollar alas (Sb): a partir del 4.º nivel, un sirviente del arco iris puede desarrollar alas emplumadas multicolor como las de un couatl. Las alas, que permiten volar a una velocidad de 60' con maniobrabilidad buena, poseen una duración diaria de 1 minuto por nivel de sirviente del arco iris, dividido en tantas veces como éste desee. Se necesita una acción estándar para desarrollar o eliminar las alas emplumadas. Las ropas restrictivas y la armadura de cualquier tipo impiden que crezcan las alas, y un sirviente del arco iris no puede desarrollar alas mientras realiza una presa.

Detectar el caos (St): a voluntad, un sirviente del arco iris de 7.º nivel o más puede usar *detectar el caos*, como el conjuro.

Acceso a conjuros de clérigo: en el 10.º nivel un sirviente del arco iris puede aprender y lanzar conjuros de la lista de clérigo, incluso si no aparecen en las listas de cualquier clase lanzadora de conjuros que posea. Dichos conjuros se lanzan como conjuros divinos si no aparecen en las listas de conjuros de hechicero/mago o bardo. Este rasgo de clase permite acceder a los conjuros, pero no a conjuros adicionales al día. El sirviente del arco iris de 10.º nivel puede igualmente leer rollos de pergamino con conjuros de clérigo en ellos y usar varitas y bastones que contengan conjuros de clérigo.

Detectar pensamientos (St): a voluntad, un sirviente del arco iris de 10.º nivel puede usar *detectar pensamientos*, como el conjuro. La CD de salvación está basada en el Carisma.

EJEMPLO DE SIRVIENTE DEL ARCO IRIS

Anya Za Nan: humana Hcr 6/Sai 4; VD 10; humanoide Mediana; DG 6d4+12 más 4d4+8; pg 46; Inic +6; Vel 30'; CA 14, toque 12, desprevenida 12; Atq base +5; Pre +4; Atq +5 c/c (1d6, bastón +1/+0); Atq completo +5 c/c (1d6, bastón +1/+0) o +8 a distancia (1d8, 19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE conjuros; CE beneficios de familiar (Alerta, vínculo de empatía, compartir conjuros), desarrollar alas, *detectar el mal*, familiar; AL NB; TS Fort +7, Ref +5, Vol +10; Fue 8, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 18.

Dotes y habilidades: Averiguar intenciones +3, Avistar +6*, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +9, Escuchar +3*, Moverse sigilosamente +5, Saber (arcano) +6; Conjuros penetrantes, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

Detectar el mal (St): a voluntad, Anya puede usar *detectar el mal*, como el conjuro.

Familiar: el familiar de Anya es un gato llamado Shasara. El familiar usa el mejor bonificador de salvación entre los suyos y los de Anya. Las aptitudes y características de la criatura se encuentran resumidas a continuación.

Shasara, gato familiar: VD -; animal Menudo; DG 6; pg 23; Inic +2; Vel 30'; CA 17, toque 14, desprevenido 15; Atq base +5; Pre -7; Atq +9 c/c (1d2-4, garra); Atq completo +9 c/c (1d2-4, 2 garras); AE transmitir conjuros de toque; CE evasión mejorada, comunicarse con su amo, olfato, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +3, Ref +5, Vol +9; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 7.

Dotes y habilidades: Avistar +6, Equilibrio +10, Esconderse +16*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +8, Saltar +10, Tregar +6; Sigiloso, Sutileza con las armas^A.

Comunicarse con su amo (Ex): Shasara puede comunicarse verbalmente con Anya. Las demás criaturas no entenderán lo que digan si no es mediante ayuda mágica.

Evasión mejorada (Ex): cuando sufre un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para recibir sólo la mitad de daño, Shasara no sufre daño si realiza con éxito un TS y la mitad si no lo consigue.

Habilidades: los gatos tienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Tregar, Esconderse y Moverse sigilosamente y un bonificador racial +8 en las pruebas de Saltar. También tienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Equilibrio. Usan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza para las pruebas de Tregar y Saltar. *En zonas de hierba alta o maleza densa, el bonificador de Esconderse sube a +8.

Transmitir conjuros de toque (Sb): Shasara puede transmitir conjuros de toque a Anya (ver 'Familiares', pág. 44 del *Manual del jugador*).

Beneficios de familiar: Anya obtiene beneficios especiales por tener un familiar. Esta criatura concede a Anya un bonificador +3 en las pruebas de Moverse sigilosamente (incluido en las estadísticas anteriores):

Alerta (Ex): *Shasara concede a su amo Alerta mientras esté a 5' de él.

Compartir conjuros (Sb): Anya puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre ella afecte también a su familiar si éste último está a menos de 5' en ese momento. También puede lanzar un conjuro cuyo objetivo sea "tú" sobre su familiar.

Vínculo de empatía (Sb): Anya puede comunicarse telepáticamente con su familiar hasta a una distancia de 1 milla. La ama tiene la misma relación que tenga su familiar con los objetos y lugares.

Desarrollar alas (Sb): Anya puede desarrollar alas emplumadas multicolor como las de un couatl. Las alas, que permiten volar a una velocidad de 60' con maniobrabilidad buena, poseen una duración diaria de 4 minutos, dividido en tantas veces como desee Anya. Se necesita una acción estándar para desarrollar o **eliminar las alas emplumadas. Las ropas restrictivas y la armadura de cualquier tipo impiden que crezcan las alas, y Anya no puede desarrollar alas mientras realiza una presa.**

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/6/4; CD de TS 14 + nivel de conjuro, NL 8^o): 0: atontar¹, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, salpicadura de ácido; 1.^o: escudo, hechizar persona¹, identificar, proyectil mágico; 2.^o: invisibilidad, rayo abrasador, terribles carcajadas de Tasha²; 3.^o: rayo relampagueante, sugestión¹; 4.^o: polimorfar.

¹ Gracias a la Soltura con una escuela de magia (encantamiento), la CD de salvación base para TS contra estos conjuros es 15 + nivel de conjuro.

Poderes concedidos de dominio: Aire (expulsa a criaturas de la tierra o reprende a criaturas del aire hasta 7 veces al día), Bien (lanza conjuros buenos a NL +1).

Poseiones: bastón +1/+0, brazales de armadura +2, capa de Carisma +2, anillo de contraconjuros, varita de detectar puertas secretas, varita de telaraña, 4 pociones de curar heridas leves, ballesta ligera de gran calidad, daga de hierro frío, 20 virotes, 2 perlas (100 po cada una), 161 po.

SIRVIENTE RADIANTE DE PELOR (Scp)

Pelor enseña demostrando la fuerza del bien a través de la caridad y la modestia. Aunque parece una contradicción, la idea es que quien es fuerte de verdad no necesita probar su poder. Pelor anima a sus sacerdotes y a sus fieles a llevar a cabo tantos actos de bien que el mal ya no tenga espacio para existir, pero reconoce que hay ocasiones en las que el mal ha de ser derrotado enfrentándolo directamente. Los sirvientes radiantes de Pelor ponen este dogma en

práctica. Tal como implica su nombre, los hermanos y hermanas de los sirvientes radiantes de Pelor se han comprometido a servir; atienden las necesidades de los seguidores de Pelor y de la gente de buen corazón que hay en todas partes. Aunque combatir al mal, sobre todo a los muertos vivientes, es una parte importante de su servicio, no es ni mucho menos la única. Los sirvientes radiantes de Pelor son sanadores, consejeros, fuentes de apoyo espiritual y (a veces) financiero, y protectores.

Casi todos los sirvientes radiantes de Pelor pasan el principio de sus carreras como clérigos. Algunos son clérigos/paladines o clérigos/exploradores multiclase, o incluso a veces clérigos/druidas.

Se pueden encontrar sirvientes radiantes de Pelor PNJs en cualquier lugar en el que se necesite ayuda humanitaria: en medio de una plaga y una hambruna, tras las filas de un ejército en guerra, en pueblos plagados de problemas, y en ciudades perturbadas por los crímenes.

Adaptación: como se ha mencionado en la introducción de este capítulo, esta clase de prestigio no tiene por qué ser de Pelor. Funciona igual de bien con cualquier dios del sol cuyos clérigos suelen expulsar muertos vivientes, y teniendo en cuenta el poder concedido por el dominio de Sol, sería extraño un dios del sol que no desee que sus clérigos expulsen muertos vivientes.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en sirviente radiante de Pelor, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: legal bueno.

Salvación base: Vol +5.

Habilidades: Sanar 5 rangos, Saber (religión) 9 rangos.

Dote: Expulsión incrementada.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros divinos de 1.^{er} nivel y acceso al dominio de Sol.

Especial: debe tener a Pelor como deidad tutelar.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sirviente radiante de Pelor (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int),

TABLA 2-23: EL SIRVIENTE RADIANTE DE PELOR

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1. ^o	+0	+2	+0	+2	Expulsión mayor incrementada, resplandor, expulsar muertos vivientes	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
2. ^o	+1	+3	+0	+3	Salud divina, potenciar curación	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
3. ^o	+2	+3	+1	+3	Aura de custodia	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
4. ^o	+3	+4	+1	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
5. ^o	+3	+4	+1	+4	Dominio adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
6. ^o	+4	+5	+2	+5	Maximizar curación	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
7. ^o	+5	+5	+2	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
8. ^o	+6	+6	+2	+6	Explosión de energía positiva	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
9. ^o	+6	+6	+3	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
10. ^o	+7	+7	+3	+7	Curación suprema	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos

Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio sirviente radiante de Pelor.

Competencia con armas y armadura: los sirvientes de Pelor tienen competencia en todas las armas marciales y sencillas, todas las armaduras y escudos.

Resplandor: cuando un sirviente radiante de Pelor lanza un conjuro con el descriptor de luz, el radio de iluminación se duplica, y el conjuro se considera como si fuera de un nivel más a todos los efectos, incluso al determinar si puede contrarrestar o disipar un conjuro con el descriptor de oscuridad. Así, un conjuro de *luz del día* lanzado por un sirviente radiante de Pelor ilumina en un radio de 120' y se considera un conjuro de 4.º nivel, lo que le permite contrarrestar o disipar cualquier conjuro de oscuridad de 4.º nivel o menos.

Expulsión mayor incrementada: el sirviente radiante de Pelor puede realizar una expulsión mayor (el poder concedido por el dominio de Sol) un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: cuando gana un nuevo nivel de sirviente radiante de Pelor, el personaje gana nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si procede) como si también hubiera ganado un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio obtenido por un personaje de esa clase (mejorar la oportunidad de controlar o reprender muertos vivientes, aptitud de forma salvaje, etc.). Esto significa básicamente que suma el nivel de sirviente radiante de Pelor al de la otra clase lanzadora de conjuros

que tuviera, y según esto determina el número de conjuros por día.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros en la que pudiera lanzar conjuros divinos de 1.º nivel antes de convertirse en sirviente radiante de Pelor, el jugador debe decidir a qué clase asigna cada nivel de sirviente radiante de Pelor, a efectos de determinar los conjuros por día y conocidos.

Thouvan, un sirviente radiante de Pelor



Expulsar muertos vivos: un sirviente radiante de Pelor añade sus niveles de clase de sirviente radiante a los de clérigo para todos los efectos relacionados con expulsar muertos vivos.

Salud divina (Ex): un sirviente radiante de Pelor que sea al menos de 2.º nivel es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas como la putridez de momia y la licantrópia.

Potenciar curación (Ex): cuando un sirviente radiante de Pelor de al menos 2.º nivel lanza un conjuro del dominio de Curación, ese conjuro es como si estuviera afectado por la dote Potenciar conjuro. Este sortilegio no usa un espacio de conjuro de mayor nivel.

Aura de custodia (Sb): a partir del 3.º nivel, un sirviente radiante y todos los aliados a menos de 10' de él obtienen un bonificador de moral +2 en todos los TS de Voluntad.

Dominio adicional: a un sirviente radiante que llegue al 5.º nivel se le concede otro de los dominios de Pelor como tercer dominio de clérigo, o puede elegir el dominio de Gloria o Purificación. Puede usar el poder concedido del nuevo dominio, y elegir de entre las listas de conjuros de los tres dominios al seleccionar sus conjuros de dominio para ese día.

Maximizar curación (Ex): cuando un sirviente radiante de Pelor de al menos 6.º nivel lanza un conjuro del dominio de Curación, ese conjuro es como si estuviera afectado por la dote Maximizar conjuro. Este sortilegio no usa un espacio de conjuro de mayor nivel. Este poder sustituye al de la aptitud potenciar curación hasta que el personaje llega al 10.º nivel.

Explosión de energía positiva (Sb): como acción estándar, un sirviente radiante de Pelor de al menos 8.º nivel puede crear una explosión de energía positiva que inflige 1d6 puntos de daño por nivel de clase a todos los muertos vivos en a menos de 100' del personaje. Se les permite un TS de Reflejos (CD igual a 10 + el nivel de clase del sirviente radiante) para evitar la mitad del daño. Esta aptitud sobrenatural usa dos intentos de expulsión, por lo que el sirviente radiante no podrá usarla si le quedan menos de dos intentos de expulsión para ese día.

Curación suprema (Ex): cuando un sirviente radiante de Pelor de al menos 10.º nivel lanza un conjuro del dominio de Curación, ese conjuro es como si estuviera afectado a la vez por las dotes Potenciar conjuro y Maximizar conjuro. Este sortilegio no usa un espacio de conjuro de mayor nivel.

EJEMPLO DE SIRVIENTE RADIANTE PELOR

Thouvan: humano Clr 6/Srp 3; VD 9; humanoide Mediano; DG 6d8+6 más 3d6+3; pg 50; Inic -1; Vel 20'; CA 21, toque 9, desprevénido 21; Atq base +6; Pre +8; Atq +9 c/c (1d8+3, maza pesada +1) o +5 a distancia (1d8, ballesta ligera); Atq completo +9/+4 c/c (1d8+3, maza pesada +1) o +5 a distancia (1d8, ballesta ligera); AE expulsar muertos vivos 9/día (expulsión mayor 5/día) (+4, 2d6+11, 9.º); CE aura de custodia, potenciar curación, resplandor, salud divina; AL NB; TS Fort +9, Ref +2, Vol +12; Fue 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 14.

Dotes y habilidades: Concentración +4, Saber (religión) +9, Sanar +16; Acelerar expulsión*, Curación aumentada*, Expulsión incrementada, Inscribir rollo de pergamino, Potenciar conjuro.

*Nueva dote descrita en el capítulo 3.

Aura de custodia (Sb): Thouvan y todos los aliados a menos de 10' de él obtienen un bonificador de moral +2 en todos los TS de Voluntad.

Potenciar curación (Ex): cuando Thouvan lanza un conjuro del dominio de Curación, ese conjuro es como si estuviera afectado por la dote Potenciar conjuro. Este sortilegio no usa un espacio de conjuro de mayor nivel.

Resplandor: cuando Thouvan lanza un conjuro con el descriptor de luz, el radio de iluminación se duplica, y el conjuro se considera como si fuera de un nivel más a todos los efectos, incluso al determinar si puede contrarrestar o disipar un conjuro con el descriptor de oscuridad.

Salud divina (Ex): Thouvan es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas como la putridez de momia y la licantrópia.

Conjuros preparados (6/6/6/5/4/2; CD de TS 14 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia* (2), *leer magia*, *luz* (3); 1.º: *bendecir*, *curar heridas leves*^D, *escudo de la fe*, *favor divino* (2); 2.º: *alinear arma*, *auxilio divino*, *calentar metal*^D, *consagrar*, *inmovilizar persona*, *resistencia de oso*; 3.º: *disipar magia*, *luz abrasadora*^D, *luz del día*, *purgar invisibilidad*, *protección contra la energía*; 4.º: *curar heridas críticas*^D, *custodia contra la muerte*, *poder divino*, *neutralizar veneno*; 5.º: *arma disruptora*, *descarga flamígera*^D.

^D Conjuro de dominio. Dominios: Curación (lanza conjuros de curación a +1 NL); Sol (expulsión mayor contra muertos vivos 2/día).

Posesiones: *armadura completa* +1, *escudo de acero pesado* +1, *maza pesada* +1, *ballesta ligera*, *presea de Sabiduría* +2, *rollos de pergamino de neutralizar veneno* (2), *restablecimiento menor* (3), *quitar ceguera/sordera*, *quitar enfermedad*, *quitar parálisis* (3) y *quitar maldición*, 10 virotes.

TEMPLARIO PÍO (Tpp)

Dedicado a defender un templo, el templario pío es un guerrero sagrado bendito por su deidad con una gran habilidad en el combate y una gran resistencia. En la batalla blande el arma predilecta de su deidad y combate contra los enemigos de ésta sin preguntar o dudar. Además de defender el propio templo, puede recibir otros deberes adicionales, incluyendo una campaña para atacar al enemigo en su propio terreno.

Los fieles de todas las profesiones pueden entrar en las filas de los templarios píos; los clérigos y los paladines son especialmente proclives a hacerlo. Algunos templos (como los de Boccob o Wee Jas) acogen con agrado a magos y hechiceros para convertirlos en templarios píos. Igualmente, los templos de Olidammara suelen ser custodiados por pícaros/templarios píos, que combinan su entrenamiento en combate con tácticas de ataque furtivo. Los exploradores/templarios píos sirven en los templos de Ehlonna y Obad-Hai, mientras que los bárbaros/templarios píos no son desconocidos en los templos de Kord o de Erythnul. Sólo los

monjes, con su propio entrenamiento de combate especializado, es poco probable que adopten esta clase.

Los PNJs templarios píos suelen vivir enclaustrados en los edificios del templo o en los alojamientos adjuntos.

Adaptación: esta clase de prestigio funciona mejor cuando está vinculada a una deidad específica. Si quieres personalizar aún más el templario pío, puedes modificar la lista de conjuros para reflejar las tendencias de los dioses específicos o crear una orden en el seno de una religión de la que son miembros todos los templarios píos.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en templario pío, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidad: Saber (religión) 4 rangos.

Dotes: Creyente auténtico*, Soltura con un arma (con el arma predilecta de su deidad).

*Nueva dote descrita en el capítulo 3.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del templario pío (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Tregar (Fue). Ver el Capítulo 4 del *Manual del jugador* para la descripción de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio templario pío.

Competencia con armas y armadura: los templarios píos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Entereza (Sb): una bendición especial del templario pío le permite ignorar efectos mágicos que normalmente le dañarían. Si hace con éxito un TS de Voluntad o Fortaleza que normalmente reduciría el efecto del conjuro, no sufre ningún efecto del mismo. Esta aptitud sólo se aplica a aquellos conjuros del tipo "Voluntad parcial", "Fortaleza mitad", o similares.

Conjuros diarios: un templario pío tiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, el templario pío debe tener una puntuación en Sabiduría de 10 + el nivel del conjuro, con lo que si tiene Sabiduría 10 o menos no puede lanzarlo. Los conjuros adicionales de un templario pío están basados en la Sabiduría, y los TS contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría del templario pío. Cuando obtiene 0 conjuros de un nivel dado, como 0 conjuros de 1.º nivel a 1.º nivel, sólo obtiene los conjuros adicionales (un templario pío sin un conjuro adicional para ese nivel sigue sin poder lanzar un conjuro de ese nivel). Un templario pío tiene acceso a cualquier conjuro de la lista y puede elegir libremente cuál preparar, como un clérigo. Un templario pío prepara y lanza conjuros como un clérigo (aunque no puede lanzar espontáneamente conjuros de curar o infligir).

Un templario pío bueno (o un templario pío neutral de una deidad buena) usa la lista de conjuros del paladín. Un templario pío maligno (o un templario pío neutral de una deidad maligna) usa la lista de conjuros del



TABLA 2-24: EL TEMPLARIO PÍO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	0	+2	Entereza	0	—	—	—
2.º	+2	+3	0	+3	Castigar 1/día	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+3	RD 1/—, especialización en un arma	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+4	Dote adicional	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+4	—	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+5	Castigar 2/día	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+5	RD 2/—	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+6	Dote adicional	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+6	—	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+7	Castigar 2/día	2	2	2	1

guardia negro. Un templario pío que no sea bueno ni maligno puede elegir usar la lista de conjuros de paladín o de guardián negro. Una vez que el jugador ha hecho su elección, no puede cambiarla.

Castigar (Sb): una vez al día, un templario pío de 2.º nivel o más puede hacer un sólo ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador al ataque de +4 y, si acierta, un bonificador al daño igual a su nivel, debiendo declarar el castigo antes de hacer el ataque. A partir del 6.º nivel, el templario pío puede castigar dos veces al día, y en el 10.º nivel, tres veces al día.

Si ya tiene castigar al mal o la aptitud de castigar (por ser un paladín o un clérigo con el dominio de Destrucción), puede utilizar la aptitud una vez más al día (dos veces más a partir de 6.º nivel). El bonificador al ataque no se incrementa, pero el bonificador al daño está basado en el nivel combinado del personaje (su nivel de templario pío más su nivel del clérigo o paladín).

Reducción de daño (Ex): a partir de 3.º nivel, los templarios píos tienen la aptitud de ignorar cierta cantidad de daño de cada ataque recibido, y obtienen RD 1/-. En el 7.º nivel, esta RD aumenta a 2/-.

Especialización en armas: en el 3.º nivel, un templario pío obtiene la dote de Especialización en arma con el arma predilecta de su deidad.

Dote adicional: a partir de 4.º nivel, y de nuevo en 8.º, el templario pío obtiene una dote adicional, que se elige de las que aparecen señaladas como dotes de guerrero (en el *Manual del jugador* y en otros sitios).

Si el templario pío selecciona una dote que requiera aplicar sus efectos a un arma específica (como Crítico mejorado) sólo puede aplicarla al arma predilecta de su deidad.

EJEMPLO DE TEMPLARIO PÍO

Graaghya: semiorca Gue 5/Tpp 3 (Gruumsh); VD 8; humanoide Mediano (orca); DG 5d10+10 más 3d10+6; pg 64; Inic +1; Vel 20; CA 20, toque 11, desprevénida 19; Atq base +8; Pre +12; Atq +14/+9 c/c (1d8+7, lanza +1) o +10 a distancia (1d8+7, lanza +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+7, lanza +1) o +10 a distancia (1d8+7, lanza +1); AE castigar 1/día; CE RD 1/-, entereza; AL CN; TS Fort +10, Ref +4, Vol +7; Fue 18, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 6.

Dotes y habilidades: Concentración +5, Saber (religión) +3; Ataque poderoso, Creyente auténtico*, Embestida mejorada, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (lanza).

*Nueva dote descrita en el capítulo 3.

Castigar (Sb): una vez al día, Graaghya puede tratar de castigar con un ataque c/c normal. Añade +4 a su tirada de ataque e inflige 3 puntos de daño adicionales.

Entereza (Sb): una bendición especial de Graaghya le permite ignorar efectos mágicos que normalmente la dañarían. Si hace con éxito un TS de Voluntad o Fortaleza que normalmente reduciría el efecto del conjuro, no sufre ningún efecto del mismo. Esta aptitud sólo se aplica a aquellos conjuros del tipo "Voluntad parcial", "Fortaleza mitad", o similares.

Conjuros preparados (2/1; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 1.º: arma mágica, favor divino; 2.º: fuerza de toro.

Posesiones: armadura completa +1 (con armadura de púas), 2 lanzas +1, capa de resistencia +1.

ZELOTE DE LA LLAMA NEGRA (Zln)

La orden de la Llama negra es el filo oculto de su fe, una sociedad secreta de asesinos devotos de una deidad oscura del fuego y la destrucción. Los zelotes de la Llama negra han sido entrenados a través de rituales impíos en el uso del sigilo, la magia divina y el celo del fanatismo para destruir a aquellos que ofenden a su dios. Ni siquiera los grandes gobernantes están por encima de la ira de la deidad, ya que la orden es un medio aprobado y respetado por los ricos y poderosos para llevar a cabo sus venganzas.

Los clérigos y pícaros o guerreros especialmente devotos a menudo se convierten en zelotes de la Llama negra. Un pequeño número de miembros de la orden son clérigos de posición elevada que vigilan a los compañeros devotos que parecen candidatos aceptables.

Adaptación: el zelote de la Llama negra funciona mejor con alguna deidad tutelar que no sea buena y tenga el dominio del Fuego, como Pyremius (ver pág. 123) o Kossut de los Reinos Olvidados. También es más o menos sencillo permitir la clase de prestigio a cualquier personaje con acceso a los dominios de Fuego y Destrucción (o Muerte). La clase de prestigio forma parte de una sociedad secreta, así que tendrás que pensar cuáles son las intenciones de la orden de la Llama negra en tu campaña. Por último, esta clase de prestigio es un ejemplo de una profesión similar a la de un asesino que no obliga a sus miembros a ser malignos (aunque algunos lo son, por supuesto).

Dado de golpe: d6

TABLA 2—25: EL ZELOTE DE LA LLAMA NEGRA

Nivel	Ataque base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+2	+2	Ataque mortal, corazón fervoroso	—
2.º	+1	+0	+3	+3	Empleo de venenos	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
3.º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	—
4.º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
5.º	+3	+1	+4	+4	<i>Zancada funesta</i>	—
6.º	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
7.º	+5	+2	+5	+5	Llama sagrada	—
8.º	+6	+2	+6	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos
9.º	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	—
10.º	+7	+3	+7	+7	Inmolación sacrílega	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos

PRERREQUISITOS

Para poder convertirse en zelote de la Llama negra, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Escondarse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos, Saber (religión) 8 rangos.

Dotes: Competencia en arma marcial (kukri), Voluntad de hierro.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Especial: +1d6 de daño por ataque furtivo.

El personaje debe rendir culto a la deidad a la que está dedicada la orden, y tiene que matar a un enemigo de la fe sin ninguna otra razón que unirse a la orden de la Llama negra.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del zelote de la Llama negra (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avisar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el Capítulo 4: habilidades en el *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio zelote de la Llama negra.

Competencia con armas y armaduras: un zelote de la Llama negra no obtiene ninguna competencia con armas ni con armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: en cada nivel par de zelote de la Llama negra, el personaje obtiene nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también

hubiera obtenido un nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no consigue ningún otro beneficio que obtendría un personaje de esa clase (posibilidades de expulsión o destrucción de muertos vivos incrementadas, dotes de creación de objetos o metamágicas, etcétera). Si el personaje tuviera más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en un zelote de la Llama negra, el jugador debe decidir a qué clase suma cada nivel de zelote de la Llama negra en relación a determinar los conjuros al día y conocidos.

Ataque mortal

(Ex): como la aptitud del asesino descrita en la página 179 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, excepto en que los zelotes de la Llama negra no tienen la opción

de paralizar a sus objetivos. Si un zelote de la Llama negra tiene niveles en otra clase de prestigio (como el asesino), puede sumar todos sus niveles de zelote de la Llama negra y en las clases para calcular la CD de salvación de su ataque mortal.

Corazón fervoroso

(Sb): el zelote de la Llama negra es inmune al miedo, ya sea mágico o normal. A diferencia del aura de valor del paladín, esto no confiere beneficios especiales a sus compañeros.

Empleo de venenos (Ex): a 2.º

nivel, el zelote de la Llama negra obtiene la aptitud de usar venenos con seguridad, como la aptitud del asesino.

Ataque furtivo (Ex): a 3.º, 6.º y 9.º nivel, el zelote de la Llama negra inflige daño adicional en el ataque furtivo igual que la aptitud del pícaro. Como el zelote de la Llama negra obtiene un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (con niveles de pícaro, por ejemplo), los bonificadores al daño se apilan.



Seith, un zelote de la Llama negra

Zancada funesta (St): una vez al día desde el 5.º nivel en adelante, el zelote de la Llama negra puede dar un único paso y atravesar obstáculos o una distancia tal como se indica en el conjuro *puerta dimensional*. El nivel de lanzador del zelote es igual a la mitad de su nivel de personaje.

Llama sagrada (Sb): empezando a 6.º nivel y a voluntad, el zelote de la Llama negra puede ordenar a una única arma c/c que esté en su posesión que queme con una llama negra y mortal. El arma obtiene la aptitud especial 'flamígera', infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego con cada ataque acertado además de su daño de arma normal. Una vez al día, el zelote de la Llama negra puede otorgar la aptitud especial 'explosiva ígnea' sobre una de sus armas durante 1 minuto.

Inmolación sacrílega (Sb): cuando un zelote de la Llama negra alcanza el 10.º nivel, cualquier criatura fallecida debido a su ataque mortal o ataque furtivo queda inmediata y totalmente consumida por un fuego sacrílego. El único modo de devolver a la vida al ser asesinado de este modo es usar una *resurrección verdadera*, un conjuro de *deseo* cuidadosamente pronunciado y seguido por una *resurrección*, o un *milagro*.

EJEMPLO DE ZELOTE DE LA LLAMA NEGRA

Seith: humano Pcr 2/Clr 3/Zln 7; VD 12; humanoide Mediano; DG 2d6+4 más 3d8+6 más 7d6+14; pg 71; Inic +7; Vel 30'; CA 17, toque 13, desprevenido 14; Atq base +8; Prs +8; Atq +12 c/c (1d4+1 más 1d6 fuego 15-20/x2, kukri afilado +1); Atq completo +10 c/c (1d4+1 más 1d6 fuego 15-20/x2, kukri afilado +1); AE ataque furtivo +3d6, ataque mortal, castigo 1/día (+4 para golpear, +3 al daño), llama sagrada, reprender muertos vivos 2/día (+1, 2d6+2, 3.º), empleo de venenos; CE corazón fervoroso, evasión, *zancada funesta* 1/día; AL LM; TS Fort +7, Ref +12, Vol +12; Fue 10, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +15, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +2, Equilibrio +10, Escondarse +23, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +18, Piruetas +14, Saber (religión) +9, Saltar +7, Trepas +5; Combate con dos armas, Competencia con arma marcial (kukri), Iniciativa mejorada, Prolongar conjuro, Sutileza con un arma, Voluntad de hierro.

Ataque mortal (Ex): si Seith estudia a su víctima durante 3 asaltos y después realiza un ataque furtivo con un arma c/c que inflija daño con éxito, la víctima deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 18) o morirá.

Ataque furtivo (Ex): +3d6 puntos de daño contra oponentes desprevenidos a menos de 30', o contra los blancos que Seith esté flanqueando. Las criaturas cuya anatomía no sea discernible o sean inmunes a los golpes críticos también lo son a los ataques furtivos.

Corazón fervoroso (Sb): Seith es inmune al miedo, ya sea mágico o normal.

Empleo de venenos (Ex): Seith tiene la aptitud de usar venenos con seguridad.

Evasión (Ex): si Seith supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Llama sagrada (Sb): Seith puede ordenar a una única arma c/c que esté en su posesión que obtenga la aptitud especial 'flamígera', infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego con cada ataque acertado además de su daño de arma normal. Una vez al día, como acción gratuita, Seith puede otorgar la aptitud especial 'explosiva ígnea' sobre una de sus armas durante 1 minuto.

Zancada funesta (St): una vez al día Seith puede dar un único paso y atravesar obstáculos o una distancia tal como se indica en el conjuro *puerta dimensional*. El nivel de lanzador de Seith es 6 para este conjuro.

Conjuros de clérigo preparados (5/4+1/4+1/2+1; CD de TS 12 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia*, *detectar veneno*, *luz*, *orientación divina*, *resistencia*; 1.º: *curar heridas leves*, *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *manos ardientes**, *niebla de obscurecimiento*; 2.º: *auxilio divino*, *estallar**, *favor divino* (prolongado), *resistencia de oso*, *silencio*; 3.º: *ceguera/sordera*, *resistir energía (fuego)**, *vestidura mágica*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (castigo 1/día, +4 ataque, +3 daño), Fuego (expulsar a criaturas de agua, o reprender criaturas de fuego 2/día).

Posesiones: amuleto de armadura natural +1, armadura de cuero tachonado de gran calidad, kukri afilado +1, kukri +1, capa élfica, rollo de pergamino de poder divino, sombrero de disfraz, anillo de caída de pluma, babuchas de trepar cual arácnido, pociones de contorno borroso (2), gracia felina (2), y visión en la oscuridad (2), 40 ppt, 9 po.

Seith mejorado: DG 2d6+8 más 3d8+12 más 7d6+28 más 12; pg 115; Inic +9; Vel 30'; CA 23, toque 18, desprevenido 18; Atq base +14; Prs +17; Atq +19 c/c (1d4+6 más 1d6 fuego 15-20/x2, kukri afilado +1); Atq completo +17/+12/+7 c/c (1d4+6 más 1d6 fuego 15-20/x2, kukri afilado +1) y +17 c/c (1d4+4/19-20, kukri +1); AE ataque furtivo +3d6, ataque mortal, castigo 1/día (+4 para golpear, +3 al daño), llama sagrada, reprender muertos vivos 2/día (+1, 2d6+2, 3.º), empleo de venenos; CE corazón fervoroso, contorno borroso, evasión, *visión en la oscuridad* 60', *zancada funesta* 1/día; AL LM; TS Fort +9, Ref +14, Vol +12; Fue 16, Des 21, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 8.

Si tiene tiempo para prepararse, Seith entra en combate con muchos conjuros y efectos activos. Las estadísticas de Seith mejorado anteriores incluyen los siguientes efectos. A no ser que se indique otra fuente como una poción o un rollo de pergamino, Seith lanza el conjuro.

Conjuro o efectos activos (efecto), duración, nivel de lanzador (fuente): *contorno borroso* (20% de probabilidad de fallo) 3 minutos, NL 3 (poción); *escudo de la fe* (+2 CA), 6 minutos, NL 6; *favor divino* (+2 a golpear, +2 al daño), 2 minutos, NL 6; *gracia felina* (+4 Des), 3 minutos, NL 3 (poción); *poder divino* (atq base +4, +12 pg, +6 Fue), 7 asaltos, NL 7 (rollo de pergamino); *resistencia de oso* (+4 Con), 6 minutos, NL 6; *vestidura mágica* (+1 CA), 6 horas, NL 6; *visión en la oscuridad* (60'), 3 horas, NL 3; *explosiva ígnea* (3d10 en crítico con kukri), 1 minuto, NL NA (rasgo de clase).



Ilustración de Scott Rolter

Muchos personajes usan las dotes para expandir sus vínculos con lo divino. Las dotes y reglas adicionales de este capítulo proporcionan opciones para personajes de todas las clases. El capítulo concluye con una sección acerca de los personajes divinos de poder épico, que presenta algunas dotes épicas y discute cómo hacer versiones de nivel épico de las clases de prestigio, como las que se describen en el capítulo 2.

DOTES

Las siguientes dotes se añaden a las que se encuentran en el *Manual del jugador*.

DOTES DIVINAS

Siguiendo con la idea de aumentar las opciones de todas las clases, las dotes de esta categoría comparten algunas características que las hacen inaccesibles a los que sólo tienen la clase guerrero. Primero, todas tienen como prerrequisito la aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes. Por ello, son accesibles para clérigos, paladines de 4.º nivel o superior y cualquier criatura o miembro de una clase de prestigio que tenga esta aptitud.

En segundo lugar, la fuerza que potencia una dote divina es la aptitud de canalizar energía positiva o negativa para expulsar o reprender muertos vivientes. Cada uso de una dote divina cuesta al personaje como mínimo un intento de expulsar/reprender de

los del día. Si no te quedan intentos de expulsar/reprender, no puedes utilizar la dote. Como expulsar o reprender muertos vivientes es una acción estándar (a no ser que tengas una aptitud especial que diga lo contrario), activar cualquiera de estas dotes es también una acción estándar, pero puede requerir otros tipos de acciones que se especifiquen. En cualquier caso, sólo puedes activar una dote divina (o usar una aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes) cada asalto, aunque si las duraciones se solapan puedes beneficiarte de más de una dote divina a la vez.

Tercero, expulsar o reprender muertos vivientes es una aptitud sobrenatural y un acción estándar que no provoca ataque de oportunidad y cuenta como un ataque. Activar una dote divina también es una aptitud sobrenatural y no provoca ataque de oportunidad a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Activar una dote divina no se considera un ataque a no ser que eso sea lo que cause directamente daño al objetivo. Castigo mejorado, por ejemplo, suma 1d6 puntos de daño a un ataque de castigar, pero no inflige directamente daño a un oponente al activarse. En sí misma no es un ataque.

En particular, los paladines deberían tener en cuenta estas dotes. Como la aptitud de expulsión del paladín está por debajo de la del clérigo a lo largo de toda su trayectoria, el que elija una o dos dotes divinas

TABLA 3-1: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Acelerar expulsión	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Puedes expulsar muertos vivientes como acción gratuita
Castigo mejorado	Car 13, aptitud de castigo	Tu castigo obtiene un alineamiento para superar la RD y +1d6 de daño
Creyente auténtico	Rendir culto a una deidad, alineamiento a un paso del de la deidad	Obtienes un bonificador +2 en una salvación cada día
Convocación espontánea	Saber (religión) 4 rangos, alineamiento parcialmente neutral	Cambia tus conjuros por convocar aliado natural
Curación aumentada	Sanar 4 rangos	Los conjuros curativos hacen +2 por nivel de conjuro
Curación espontánea	Saber (religión) 4 rangos, no maligno	Cambia tus conjuros por sortilegios de curar de tu lista
Discípulo arcano	Saber (religión) 4 rangos, Conoc. de conjuros 4 rangos, alineamiento de la deidad	Añades conjuros de un dominio a tu lista de clase
Heridas espontáneas	Saber (naturaleza) 4 rangos, no bueno	Cambia tus conjuros por conjuros de infligir en tu lista
Lanzador de conjuros experto	Conocimiento de conjuros 4 rangos	Tu NL es +4 pero no supera tus DG
Potenciar expulsión	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Puede expulsar más muertos vivientes
Soltura con la magia (caótica, maligna, benigna o legal)	Alineamiento relevante	Bonificador +1 en CDs de salvación para conjuros con descriptor de alineamiento
Soltura con un dominio	Acceso al dominio relevante	+1 nivel de lanzador para un dominio
Dotes divinas	Prerrequisitos	Beneficio
Armas gloriosas	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Las armas de los aliados obtienen un alineamiento para superar la RD
Castigar elemental	Aptitud para expulsar elementales	Empleas un intento de expulsar/reprimir para castigar a un elemental
Curación elemental	Aptitud para reprimir elementales	Empleas un intento de expulsar/reprimir para curar a los elementales cercanos
Curación sagrada	Sanar 8 rangos, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Los aliados obtienen curación rápida 3 durante un rato
Discípulo del sol	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes, alineamiento bueno	Empleas un intento de expulsión adicional para destruir muertos vivientes en vez de expulsarlos
Espontaneidad con un dominio	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Empleas un intento de expulsar/reprimir para lanzar espontáneamente un conjuro de dominio
Impulso profano	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Los conjuros cercanos de infligir están maximizados durante 1 asalto
Impulso sagrado	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Los conjuros cercanos de curar están maximizados durante 1 asalto
Metamagia divina	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Empleas intentos de expulsar/reprimir para mejorar conjuros con una dote metamágica
Poder de conjuro divino	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes	Empleas intentos de expulsar/reprimir para aumentar tu NL
Dotes de creación de objetos	Prerrequisitos	Beneficio
Santificar reliquia	Cualquier otra dote de creación de objetos, NL 7	Realizas objetos mágicos con una conexión divina
Dotes metamágicas	Prerrequisitos	Beneficio
Consagrar conjuro	Cualquier alineamiento bueno	El conjuro obtiene el descriptor bueno
Conjuro con alcance	—	Los conjuros de toque se convierten en un rayo de 30' de alcance
Conjuro rápido	—	Disminuye el tiempo de lanzamiento de algunos conjuros
Conjuro transdimensional	—	Afectas a criaturas incorpóreas, etéreas o sombrías
Corromper conjuro	Cualquier alineamiento maligno	El conjuro obtiene el descriptor maligno
Dotes salvajes	Prerrequisitos	Beneficio
Alas de águila	Aptitud para usar forma salvaje	Te crecen alas durante 1 hora
Ferocidad de jabalí	Aptitud para usar forma salvaje	Luchas mientras tienes puntos de golpe negativos
Forma salvaje adicional	Aptitud para usar forma salvaje	Obtienes dos usos adicionales de forma salvaje al día
Forma salvaje rápida	Aptitud para usar forma salvaje	La forma salvaje es una acción de movimiento
Furia del glotón	Aptitud para usar forma salvaje	Entras en furia durante 5 asaltos
Garras de oso pardo	Aptitud para usar forma salvaje	Obtienes garras durante una hora
Nadar como un pez	Aptitud para usar forma salvaje	Nadas bajo el agua durante 1 hora
Piel de elefante	Aptitud para usar forma salvaje para volverse criatura Grande	Obtienes armadura natural +7 durante 10 minutos
Resistencia de roble	Aptitud para usar forma salvaje	Te vuelves como un árbol y obtienes inmunidades de vegetal
Salto del león	Aptitud para usar forma salvaje	Realizas un ataque completo durante una carga
Velocidad de guepardo	Aptitud para usar forma salvaje	la velocidad se convierte en 50' por hora
Veneno de serpiente	Aptitud para usar forma salvaje	Obtienes un ataque de mordisco venenoso durante un minuto

tiene más opciones que el que simplemente expulse muertos vivientes.

DOTES SALVAJES

Todas las dotes salvajes poseen como prerequisite la aptitud de forma salvaje. Por ello, son accesibles para druidas de 5.º nivel o más, así como para cualquier personaje que haya obtenido la aptitud de forma salvaje gracias a una clase de prestigio u otra fuente.

Cada uso de la dote salvaje suele costarte un uso diario de tu aptitud de forma salvaje. Si no te quedan usos de dicha aptitud, no puedes usar la dote. A no ser que se indique otra cosa, cambiar de forma con forma salvaje o activar una dote salvaje es una acción estándar. Sólo puedes usar la aptitud de forma salvaje para cambiar de forma o activar una dote salvaje una vez por asalto, aunque si las duraciones se solapan puedes beneficiarte de más de una dote salvaje a la vez.

Activar una dote salvaje es una aptitud sobrenatural y no provoca ataque de oportunidad a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Activar una dote salvaje no se considera un ataque a no ser que eso sea lo que cause directamente daño al objetivo. Garras de oso pardo, por ejemplo, te da ataques de garra, pero no inflige directamente daño a un oponente al activarse. En sí misma no es un ataque.

ACELERAR EXPULSIÓN [ESPECIAL]

Puedes expulsar o reprender muertos vivientes con un pensamiento repentino.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes expulsar o reprender muertos vivientes como acción gratuita. Sigues pudiendo hacer tan sólo un intento por turno.

ALAS DE ÁGUILA [SALVAJE]

Puedes obtener alas y volar con la gracia de un águila.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para que te crezcan alas con plumas, que te permiten volar a una velocidad de 60' (maniobrabilidad regular). Las alas duran 1 hora.

ARMAS GLORIOSAS [DIVINA]

Puedes canalizar energía positiva o negativa para imbuir un alineamiento a las armas de tus aliados.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar o reprender muertos vivientes como acción estándar para dar alineamiento a las armas c/c (incluidas armas naturales) de todos los aliados en un radio de 60', sea bueno (si canalizas energía positiva) o maligno (si es negativa). Estas armas pueden superar la RD como si tuvieran el alineamiento apropiado. El efecto dura hasta el final de tu siguiente turno.

CASTIGAR ELEMENTAL [DIVINA]

Puedes canalizar energía elemental para infligir daño adicional a criaturas vinculadas a un elemento.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar criaturas de subtipo elemental.

Beneficios: una vez por asalto, puedes emplear un intento de expulsión como acción gratuita al realizar un ataque c/c. Si logras golpear a una criatura a la que normalmente expulsarías con ese intento debido a que es de subtipo elemental, puedes añadir un bonificador a tu tirada de daño igual a tu nivel de clérigo. Si tu ataque falla, el intento de expulsar se pierde sin efecto.

Por ejemplo, un clérigo con el dominio de Fuego podría usar esta dote para castigar a un elemental de agua o a cualquier otra criatura con el subtipo agua (puesto que normalmente expulsaría a criaturas con el subtipo de agua con el poder de su dominio).

Especial: sólo puedes activar esta dote empleando un intento de expulsar que en condiciones normales se usaría para reprender criaturas con un subtipo elemental específico (aire, tierra, fuego o agua). A diferencia de otras dotes divinas, no puedes usar un intento de expulsar o reprender muertos vivientes (u otro tipo de expulsión) para activarla.

CASTIGO MEJORADO [GENERAL]

Tus ataques de castigar infligen más daño a enemigos específicos, y puedes dañar a criaturas con RD basada en alineamiento.

Prerrequisitos: Car 13, aptitud de castigar.

Beneficios: siempre que realices un ataque de castigar, supera la RD como si tuviera alineamiento, e infliges +1d6 puntos de daño adicionales a los objetivos con un alineamiento específico.

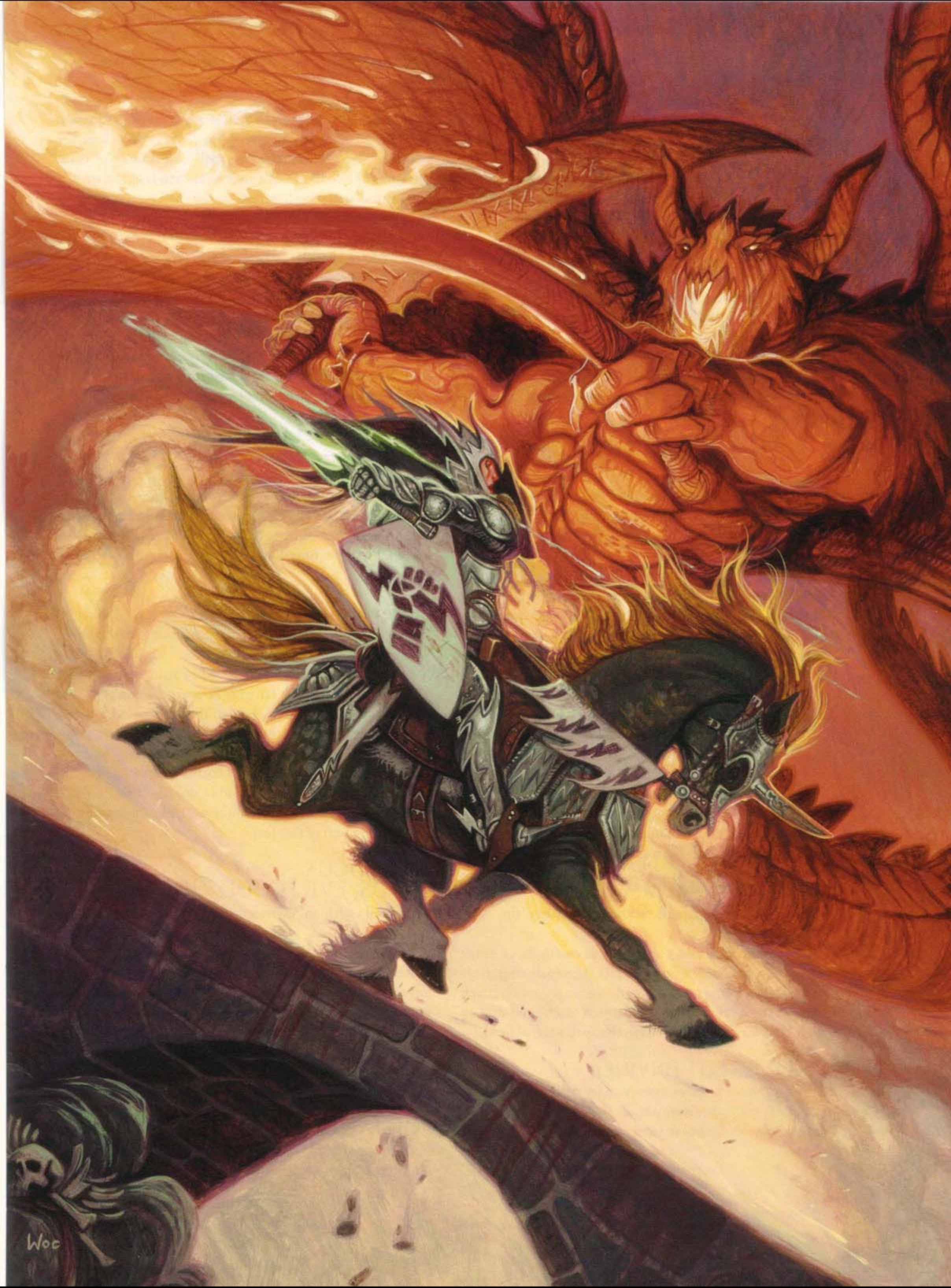
Si el ataque de castigar tiene un alineamiento asociado a él, inflige su daño adicional a los enemigos de ese alineamiento y se considera que tiene el alineamiento opuesto para superar la RD. Por ejemplo, los ataques de castigar al mal de un paladín se consideran que tienen alineamiento bueno, e infligen +1d6 de daño a los objetivos malignos, mientras que los ataques de castigar al bien de un guardia negro se considera que tienen alineamiento maligno e infligen +1d6 de daño a los objetivos buenos.

Si el ataque de castigar no tiene un alineamiento asociado a él, debes elegir un componente de alineamiento (caótico, maligno, bueno o legal) al elegir esta dote. Tus ataques de castigar superan la RD como si tuvieran ese alineamiento, e infligen +1d6 puntos de daño a los enemigos del alineamiento contrario.

Por ejemplo, un clérigo legal neutral de San Cuthbert con el dominio de Destrucción que ha cogido esta dote debe elegir que sus ataques de castigar tengan alineamiento legal (con lo que infligirán +1d6 puntos de daño a los objetivos caóticos). Un clérigo legal maligno de Hextor con el dominio de Destrucción podría hacer que sus ataques de castigar fueran legales o malignos (y estos ataques infligirían +1d6 puntos de daño a los objetivos caóticos o buenos, respectivamente).

No puedes elegir un componente que no forme parte de tu alineamiento, y una vez que lo has elegido, nunca podrás cambiarlo. Si más tarde cambias de alineamiento de modo que el componente que elegiste ya no forma parte de él, pierdes los beneficios de esta dote.

Especial: si tienes la aptitud de castigar gracias a más de una clase, el efecto de esta dote se aplica a todas tus aptitudes de castigar, y es posible elegir alineamientos diferentes para cada



una (con tal de que el alineamiento elegido esté permitido). Por ejemplo, un paladín/clérigo con el dominio de Destrucción debe elegir alineamiento bueno para su aptitud de castigar al mal, pero podría elegir ley para su poder de dominio de castigar.

CONJURO CON ALCANCE [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros de toque sin tocar al receptor del conjuro.

Beneficios: puedes lanzar un conjuro que de forma normal tiene alcance de toque a cualquier distancia de hasta 30'. El conjuro se convierte de forma efectiva en un rayo, de tal modo que debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para conferir el conjuro al receptor. Un conjuro con alcance utiliza un espacio de conjuro dos niveles más alto que el nivel actual del conjuro.

CONJURO RÁPIDO [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros con tiempos de lanzamiento largos con más rapidez.

Beneficios: sólo se pueden hacer rápidos los conjuros con un tiempo de lanzamiento superior a una acción estándar. Un conjuro rápido con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo puede lanzarse como una acción estándar. Uno con un tiempo de lanzamiento medido en asaltos puede lanzarse en 1 asalto completo. Los que estén medidos en minutos pueden lanzarse en 1 minuto, y los que lo estén en horas podrán lanzarse en 1 hora. Un conjuro rápido usa un espacio de conjuro un nivel superior al del nivel real del conjuro.

Especial: un conjuro puede hacerse rápido y apresurarse a la vez si su tiempo de lanzamiento original era 1 asalto completo.

Esta dote puede aplicarse a un conjuro lanzado espontáneamente mientras su tiempo de lanzamiento original sea mayor que 1 asalto completo.

CONJURO TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICA]

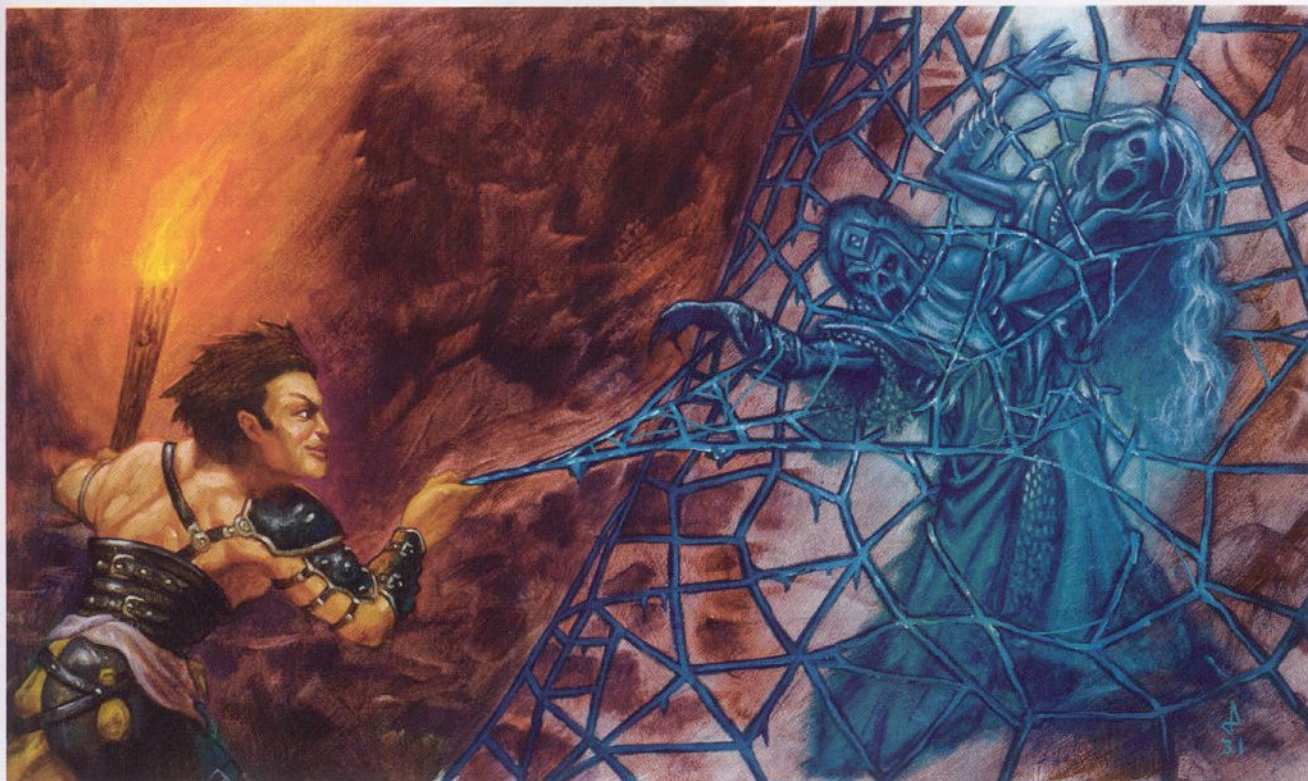
Puedes lanzar conjuros que afectan a objetivos que acechan desde planos coexistentes y espacios extradimensionales cuyas entradas se encuentran dentro del área del conjuro.

Beneficios: un conjuro transdimensional tiene todo su efecto normal en criaturas incorpóreas, criaturas del plano Etéreo o de la Sombra, y las que estén en el interior de un espacio extradimensional dentro del área del conjuro. Estas criaturas incluyen criaturas etéreas, criaturas que usan *intermitencia* o caminan por la sombra, fantasmas manifestados, y criaturas que estén dentro de un espacio extradimensional como un *truco de la cuerda* o un *agujero portátil*.

Debes ser capaz de percibir a una criatura para que sea el objetivo de un conjuro, pero no necesitas percibirla para atraparla en el área de una explosión, cono, emanación o expansión.

Un conjuro transdimensional usa un espacio de conjuro de un nivel más que el del sortilegio.

Normal: a las criaturas etéreas sólo les pueden afectar los conjuros y efectos de fuerza, y ningún ataque del plano Material afecta a las criaturas en el plano de la Sombra o en un espacio extradimensional cerrado. Hay un 50% de posibilidades de que cualquier conjuro, aparte de los efectos de fuerza, falle contra una criatura incorpórea.



Conjuro transdimensional de telaraña



Un conjuro de llamar al relámpago corrompido

CONSAGRAR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes imbuir uno de tus conjuros con la energía pura del bien.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: un conjuro que modifiques con esta dote obtendrá el descriptor 'bien'. Más aún, si el conjuro causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. Por ejemplo, un conjuro de *tormenta de fuego* consagrado lanzado por un clérigo de nivel 16.º causa 16d6 puntos de daño, la mitad de los cuales es daño por fuego, y la otra mitad puro poder divino. Así, las criaturas inmunes al fuego aún

sufrirían daño. Un conjuro consagrado emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONVOCACIÓN ESPONTÁNEA [GENERAL]

Prerrequisitos: Sab 13, Saber (naturaleza) 4 rangos, cualquier alineamiento neutral (NB, LN, N, CN o NM), capacidad para lanzar cualquier conjuro de *convocar aliado natural*.

Beneficios: puedes lanzar de forma espontánea conjuros de *convocar aliado natural* (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un druida. Puedes usar esta aptitud un número total de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

CORROMPER CONJURO [METAMÁGICA]

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en una versión maligna del mismo.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a un conjuro. Es más, si el conjuro causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. El conjuro corrupto utiliza un espacio de conjuro un nivel mayor que su nivel real.

CREYENTE AUTÉNTICO [GENERAL]

Tu deidad recompensa tu fe y dedicación incondicional.

Prerrequisitos: debes elegir una única deidad a la que adorar. Debes estar a menos de un paso del alineamiento del dios.

Beneficios: una vez al día cuando estés a punto de realizar un TS puedes declarar que estás usando esta dote para obtener un bonificador introspectivo +2 en la salvación.

Esta dote también te permite usar una reliquia (ver reliquias, pág 91) de la deidad a la que rindes culto.

CURACIÓN AUMENTADA [GENERAL]

Prerrequisitos: Sanar 4 rangos.

Beneficios: suma +2 puntos por nivel de conjuro a la cantidad de daño que cure cualquier sortilegio de conjuración [curación] que lances.

Por ejemplo, un clérigo de 1.º nivel con esta dote que lance *curar heridas leves* podría restaurar 1d8+3 pg. Un clérigo de 8.º nivel con el dominio de Curación y esta dote que lance *curar heri-*

das moderadas restauraría 2d8+13 pg (9 por su nivel de lanzador que incluye el bonificador +1 al nivel de lanzador de dominio de Curación, +4 por la dote). Un druida de nivel 13.º que lance *sanar* restauraría 144 pg (130 por su nivel de lanzador +14 por esta dote, ya que *sanar* es un conjuro de druida de 7.º nivel).

CURACIÓN ELEMENTAL [DIVINA]

Puedes canalizar energía elemental para sanar a criaturas de un subtipo elemental específico.

Prerrequisitos: aptitud para reprender criaturas de subtipo elemental.

Beneficios: puedes emplear un intento de reprender como acción estándar para enviar una explosión de energía curativa en un radio de 60', que afecta a todas las criaturas del subtipo elemental que normalmente reprenderías; estas criaturas se curan 1d8 puntos de daño por cada 2 niveles de clérigo.

Por ejemplo, un clérigo con el dominio Fuego podría usar su dote para sanar a un elemental de fuego o a cualquier otra criatura con el subtipo fuego (puesto que en condiciones normales reprendería a criaturas con el subtipo fuego con su poder de dominio).

Especial: sólo puedes activar esta dote empleando un intento de reprender que en condiciones normales se usaría para reprender criaturas con un subtipo elemental específico (aire, tierra, fuego o agua). A diferencia de otras dotes divinas, no puedes usar un intento de expulsar o reprender muertos vivientes (u otro tipo de expulsión) para activarla.

CURACIÓN ESPONTÁNEA [GENERAL]

Prerrequisitos: Saber (religión) 4 rangos, alineamiento no maligno, capacidad para lanzar cualquier conjuro de *curar heridas*.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de lanzamiento de conjuros para lanzar de forma espontánea conjuros de *curar* (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un clérigo. Puedes usar esta aptitud un número total de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

CURACIÓN SAGRADA [DIVINA]

Puedes canalizar energía positiva para proporcionar a las criaturas vivas cercanas la aptitud de recuperar sus heridas rápidamente.

Prerrequisitos: Sanar 8 rangos, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar como acción de asalto completo para proporcionar curación rápida 3 a todas las criaturas vivas en un radio de 60'. La curación rápida dura un número de asaltos igual a 1 + tu modificador de Car (mínimo 1 asalto).

DISCÍPULO ARCANO [GENERAL]

Elige una deidad, y después selecciona un dominio disponible para los clérigos de esa deidad. Puedes aprender a lanzar los conjuros asociados con el dominio como conjuros arcanos.

Prerrequisitos: Saber (religión) 4 rangos, Conocimiento de conjuros 4 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos, alineamiento que encaje con el de la deidad.

Beneficios: añade los conjuros del dominio elegido a la lista de conjuros arcanos de tu clase. Si posees aptitud para el lanzamiento de conjuros arcanos gracias a más de una clase, debes

elegir a cuál se aplica esta dote. Una vez elegida, esta decisión no puede cambiarse para esa dote.

Puedes aprender estos conjuros como sea normal para tu clase; no obstante, usas la Sabiduría (en vez de la característica normal para lanzar conjuros) para determinar su CD de salvación. Además, debes tener una puntuación de Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro para preparar o lanzar un sortilegio obtenido mediante esta dote.

Cada día, puedes preparar (o lanzar, si puedes usar conjuros sin prepararlos) como máximo uno de estos conjuros de dominio de cada nivel.

Especial: puedes coger esta dote más de una vez. Cada vez debes seleccionar un dominio diferente disponible para la misma deidad que elegiste la primera vez que seleccionaste la dote. Por ejemplo, un personaje que eligiera a Heironeous y el dominio de Bien la primera vez podría elegir Ley o Guerra la próxima vez que coja la misma dote. No podría elegir Protección, puesto que el dominio no está a disposición de los clérigos de Heironeous.

DISCÍPULO DEL SOL [DIVINA]

Puedes destruir muertos vivientes en vez de simplemente expulsarlos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes, alineamiento bueno.

Beneficios: cuando expulses muertos vivientes puedes emplear dos intentos de expulsión en vez de uno solo. Si lo haces, consigues destruir a los muertos vivientes en vez de expulsarlos.

ESPONTANEIDAD CON UN DOMINIO [DIVINA]

Estás tan familiarizado con uno de tus dominios que puedes convertir otros conjuros preparados en sortilegios de tu dominio.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: cada vez que cojas esta dote, elige un dominio al que tengas acceso. Ahora puedes hacer que los conjuros divinos que tengas preparados se conviertan en cualquiera de los conjuros de ese dominio. Empleas un conjuro de igual nivel o superior, así como uno de tus intentos diarios de expulsar muertos vivientes. Esto funciona igual que cuando los clérigos buenos lanzan de forma espontánea conjuros de *curar* usando conjuros preparados.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un dominio nuevo.

FEROCIDAD DE JABALÍ [SALVAJE]

Puedes continuar luchando incluso al borde de la muerte.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: si tus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos (pero aún no has muerto), puedes emplear una forma salvaje como acción gratuita (incluso si no es tu turno) para continuar actuando como si no estuvieras incapacitado o moribundo. El efecto dura un minuto.

Normal: al quedar reducido a 0 pg quedas incapacitado y sólo puedes hacer un único movimiento como acción estándar cada asalto. Al verte reducido de -1 a -9 pg, estás moribundo y caes inconsciente.

FORMA SALVAJE ADICIONAL [SALVAJE]

Puedes utilizar forma salvaje con más frecuencia de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de forma salvaje dos veces más al día de lo que podrías normalmente. Si eres capaz de utilizar forma salvaje para convertirte en un elemental, también ganas un uso adicional de forma salvaje elemental al día.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo el mismo beneficio cada vez.

FORMA SALVAJE RÁPIDA [SALVAJE]

Puedes asumir forma salvaje más rápida y fácilmente de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para utilizar forma salvaje, Des 13.

Beneficio: ganas la aptitud de utilizar forma salvaje como una acción de movimiento.

Normal: un druida utiliza forma salvaje como una acción estándar.

FURIA DEL GLOTÓN [SALVAJE]

Puedes entrar en furia bersérker cuando te hieren.

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficios: si has sufrido daño durante el último asalto, puedes emplear una forma salvaje como acción gratuita durante tu turno para entrar en furia. Mientras estás furioso, obtienes un bonificador +2 en Fuerza y en Constitución, y sufres un penalizador -2 a la CA. Esta furia dura 5 asaltos y no puede terminarse voluntariamente.

GARRAS DE OSO PARDO [SALVAJE]

Te crecen garras tan afiladas como las de un oso pardo.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para obtener dos ataques de garras delanteras (ambos a tu ataque base y sumando tu bonificador de Fuerza). Las garras infligen daño perforante y cortante igual al de una espada corta apropiada de tu tamaño (1d6 para Mediano, o 1d4 para Pequeño). Las garras duran 1 hora.

Especial: si ya tienes un ataque de garra, estas garras lo sustituyen.

HERIDAS ESPONTÁNEAS [GENERAL]

Prerrequisitos: Sab 13, Saber (religión) 4 rangos, alineamiento no bueno, capacidad para lanzar cualquier conjuro de *infligir heridas*.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de lanzamiento de conjuros para lanzar de forma espontánea conjuros de *infligir* (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un clérigo. Puedes usar esta aptitud un número total de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

IMPULSO PROFANO [DIVINA]

Puedes canalizar la energía negativa para aumentar el poder de los conjuros de *infligir heridas* que se lancen cerca de ti.

Prerrequisitos: aptitud para reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de reprender como acción estándar para colocar un aura de energía negativa sobre toda criatura en un radio de 60'. Cualquier conjuro de *infligir* que se lance a una de estas criaturas antes del final de tu siguiente

turno queda maximizado automáticamente, sin ajustar el nivel del conjuro ni el tiempo de lanzamiento.

IMPULSO SAGRADO [DIVINA]

Puedes canalizar la energía positiva para aumentar el poder de los conjuros de *curar heridas* que se lancen cerca de ti.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar como acción estándar para colocar un aura de energía positiva sobre toda criatura en un radio de 60'. Cualquier conjuro de *curar* que se lance a una de estas criaturas antes del final de tu siguiente turno queda maximizado automáticamente, sin ajustar el nivel del conjuro ni el tiempo de lanzamiento.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO [GENERAL]

Elige una clase lanzadora de conjuros que poseas. Los conjuros que lanzas de esa clase son más poderosos.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos.

Beneficios: tu NL para la clase lanzadora de conjuros aumenta +4. Esto no puede incrementar tu NL por encima de tus DG. No obstante, incluso si no puedes beneficiarte del bonificador completo inmediatamente, si más tarde obtienes un nivel de DG en una clase no lanzadora puede que seas capaz de aplicar el resto del bonificador.

Por ejemplo, un humano clérigo de 5.º nivel/guerrero de 3.º nivel que coja esta dote aumentaría su NL de clérigo de 5 a 8 (pues tiene 8 DG). Si más tarde obtiene un nivel de guerrero, obtendría el resto del bonificador y su NL de clérigo se convertiría en 9 (pues ahora tiene 9 DG).

Un personaje con dos o más clases lanzadoras de conjuros (como un bardo/hechicero o un explorador/druida) debe elegir la clase que obtendrá el efecto de la dote.

Esto no afecta a tus conjuros diarios o conocidos, sólo aumenta tu NL, que te ayudará a penetrar la RC y aumentar la duración y otros efectos de tus conjuros.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo haces debes aplicarla a una clase lanzadora de conjuros distinta. Por ejemplo, un clérigo de 4.º nivel/mago de 5.º nivel que haya seleccionado esta dote dos veces lanzaría conjuros de clérigo como un lanzador de 8.º nivel y conjuros de mago como uno de 9.º.

METAMAGIA DIVINA [DIVINA]

Puedes canalizar energía en algunos conjuros divinos para hacerlos más poderosos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: cuando cojas esta dote, elige una dote metamágica que tengas. Esta dote sólo se aplica a esa dote metamágica. Como acción gratuita, puedes usar la energía de expulsar o reprender muertos vivientes y usarla para aplicar una dote metamágica a los conjuros divinos que conozcas. Debes emplear un intento de expulsar o reprender, y un intento más por cada aumento de nivel de la dote metamágica que estés usando. Por ejemplo, Jozan el clérigo podría sacrificar tres intentos de expulsión para

fortalecer un *castigo divino* que está lanzando. Como estás usando energía positiva o negativa para aumentar tus conjuros, el espacio de conjuro para el sortilegio no cambia.

Especial: esta dote se puede coger varias veces. Cada vez que lo hagas, elige una dote metamágica diferente a la que aplicarla.

NADAR COMO UN PEZ [SALVAJE]

Puedes respirar y nadar bajo el agua con elegancia.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para que te crezcan branquias, que te permitan respirar bajo el agua (conservando tu aptitud para respirar aire). También te crecen membranas entre los dedos de las manos y de los pies, que te proporcionan una velocidad de Nadar de 40', y un bonificador +8 a tus pruebas de Nadar. El efecto dura 1 hora.

PIEL DE ELEFANTE [SALVAJE]

Puedes hacer más densa tu piel hasta conseguir la dureza de la de un elefante.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje para volverse criatura Grande.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para darte una armadura natural 7. Esto no se apila con otra armadura natural que ya tengas. El efecto dura 10 minutos.

PODER DE CONJURO DIVINO [DIVINA]

Puedes canalizar energía positiva o negativa para mejorar tu aptitud de lanzamiento de conjuros divinos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivos, capaz de lanzar conjuros divinos de 1.^{er} nivel.

Beneficios: puedes emplear un intento de reprender o expulsar como acción gratuita y tirar una prueba de expulsión (con un bonificador especial +3, más cualquier otro modificador que aplicarías en condiciones normales a tu prueba de expulsar). Usa el resultado de la prueba de expulsión como modificador a tu nivel de lanzador en el próximo conjuro divino que lances durante ese asalto.

Por ejemplo, si un clérigo usó su dote y sacó 16 en su prueba de expulsión, añadiría un bonificador +2 a su NL en el siguiente conjuro divino que lance durante ese asalto. Si hubiera sacado 8 aplicaría un penalizador -1 a su NL.

Si no lanzas un conjuro divino antes de tu próximo turno, pierdes el efecto del resultado de la prueba. Esta dote no tiene efecto en tu aptitud para lanzar conjuros arcanos.

POTENCIAR EXPULSIÓN [GENERAL]

Puedes expulsar o reprender más muertos vivos en un sólo intento de expulsión.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivos.

Beneficios: puedes expulsar o reprender más muertos vivos de lo normal. Después de sumar tu nivel de clérigo y tu modificador de Carisma a tu tirada de daño de expulsión, multiplícala por 1'5.

RESISTENCIA DE ROBLE [SALVAJE]

Puedes obtener la robustez del poderoso roble.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje para convertirse en planta.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para obtener inmunidad a golpes críticos, veneno, dormir, parálisis, polimorfismo y aturdimiento. También obtienes gran estabilidad, que te da un bonificador +8 en las pruebas para evitar ser embestido o derribado. El efecto dura 10 minutos.

SALTO DEL LEÓN [SALVAJE]

Puedes realizar un ataque terrible al final de una carga.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: cuando cargas, puedes emplear una forma salvaje como acción gratuita para realizar un ataque completo al final de una carga.

Normal: sin esta dote, sólo puedes realizar un solo ataque tras una carga.

SANTIFICAR RELIQUIA

[CREACIÓN DE OBJETO]

Puedes crear objetos mágicos que están imbuidos con un vínculo con tu deidad.

Prerrequisitos: cualquier otra dote de creación de objeto.

Beneficios: las reliquias son objetos mágicos (casi siempre objetos maravillosos) que dependen de un vínculo divino con una deidad específica para funcionar. Se describen con más detalle en el capítulo 4.

SOLTURA CON LA MAGIA (CAÓTICA, MALIGNA, BENIGNA O LEGAL)

[GENERAL]

Tus conjuros con descriptor de alineamiento son más potentes de lo normal.

Prerrequisitos: alineamiento relevante.

Beneficios: suma +2 a la CD de todos los TS contra cualquiera de los conjuros que tengan el descriptor del alineamiento (caos, mal, bueno o legal) que coincida con el elegido. Este bonificador no se apila con otros bonificadores que puedan dar las dotes de Soltura con una escuela de magia.

Especial: esta dote se puede coger dos veces, eligiendo cada vez un descriptor distinto.

SOLTURA CON UN DOMINIO [GENERAL]

Has dominado los sutiles entresijos del poder divino del que eres devoto.

Prerrequisitos: acceso al dominio relevante.

Beneficios: puedes lanzar conjuros asociados con uno de tus dominios a nivel de lanzador +1. Este beneficio también se aplica a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC del objetivo así como a otras variables como la duración del sortilegio. Si lanzas un conjuro de uno de tus espacios de conjuros que no son de tu dominio, esta dote no te será de ayuda, incluso aunque resulte que el conjuro aparezca también en la lista de tu dominio.

Especial: puedes coger Soltura con un dominio varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la cojas, se aplica a un nuevo dominio al que tengas acceso.

VELOCIDAD DE GUEPARDO [SALVAJE]

Puedes correr con la velocidad de un guepardo.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes dedicar una forma salvaje para cambiar tu velocidad terrestre base a 50'. También puedes esprintar como un guepardo: una vez cada hora puedes moverte 10 veces tu velocidad normal como parte de una carga. Este efecto dura una hora.

VENENO DE SERPIENTE [SALVAJE]

Puedes usar un ataque de mordisco tóxico similar al de una víbora.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear un uso de forma salvaje para obtener un ataque de mordisco secundario (a tu ataque base -5 y sumando 1/2 de tu bonificador de Fuerza) que inflige daño contundente, perforante y cortante igual al de una daga apropiada para tu tamaño (1d4 para mediano, o 1d3 para Pequeño). Además, este mordisco desprende un veneno tóxico (salvación de Fortaleza CD 10 + 1/2 de tu DG + tu modificador de Con; 1d6 Con/1d6 Con).

Especial: si ya tienes un ataque de mordisco, simplemente obtienes la parte del veneno tóxico de esta dote.

VARIANTE: DOTES DE FE

Las dotes denominadas de fe le dan a tu personaje una fuente de puntos de fe que puede emplear para obtener distintos bonificadores y beneficios durante la partida. A no ser que se indique otra cosa, puedes emplear sólo un punto de fe por asalto. Gastar un punto de fe no es una acción (ni siquiera tiene que ser en tu turno) pero lo que sea que hagas con ese punto podría ser un acción. Si lo es, se describe así en la descripción de la dote.

Las dotes de fe imponen restricciones considerables al comportamiento del personaje, y dependen del juicio del DM. Por ello podrían no resultar apropiadas en todas las campañas.

Dotes de fe	Prerrequisitos	Beneficio
Alma pía*	Saber (religión) 2 rangos	Gastas 1 punto de fe para obtener +1d6 en un ataque, salvación o prueba
Defensa pía*	Saber (religión) 2 rangos	Gastas 1 punto de fe para evitar daño mortal
Estallido sortilego pío*	Saber (religión) 2 rangos	Gastas puntos de fe para mejorar un conjuro que lances

Cómo obtener más puntos de fe: cuando realizas hazañas que fomentan la causa de la religión o filosofía a la que apoyas, ganas más puntos de fe. El DM recompensa con puntos de fe basándose en la magnitud de la hazaña y cómo "sigue el buen camino" tu personaje.

Para hacerte una idea, tu personaje podría ganar (5 + la mitad de su nivel) puntos de fe por nivel. Esta cantidad puede variar mucho: algunos aventureros están involucrados en asuntos críticos para la fe, mientras que otros lo están en peligros y dilemas más seculares.

El DM es el que decide cuántos puntos de fe ganarás (generalmente al final de la sesión, aunque también puede darlos sobre la marcha). La siguiente tabla da algunos ejemplos de recompensas de puntos de fe.

TABLA 3-2: RECOMPENSAS DE PUNTOS DE FE

Circunstancia	Recompensa
Demostrar tu fe a PNJs o PJs <i>Ejemplos:</i> hacer proselitismo ante los demás, hacer juramentos en nombre de tu deidad, usar un cántico religioso o unas escrituras de referencia.	1 por sesión
Resolver un dilema moral/ético importante según la religión o la filosofía <i>Ejemplos:</i> ocuparse de enemigos capturados, romper u obedecer las leyes de la ciudad, elegir entre dos cursos de acción equivalentes.	1
Realizar una misión menor para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> restaurar daños de castigo en un gran bosque (Ehlonna), llevar a un visir traicionero ante la justicia (Heironeous), asediar un pueblo élfico en un claro (Gruumsh).	3
Realizar una misión importante para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> explorar el valle de los Antepasados vigilantes (Fharlanghn), recuperar la maza de venganza implacable perdida (San Cuthbert), crear una conspiración elaborada de espías en el palacio (Vecna).	5
Realizar una misión crítica para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> establecer un nuevo hogar para los elfos errantes (Corellon Larethian), crear el artefacto <i>chispa del dios verdadero</i> (Pelor), saquear las tierras civilizadas con tu ejército humanoide (Erythnul).	7
Frustrar a un rival regional de tu fe <i>Ejemplos:</i> exponer a un culto menor, saquear un templo rival, derrotar a un PNJ cuyos objetivos vayan en contra de tu fe.	2
Frustrar a un rival nacional de tu fe <i>Ejemplos:</i> detener un complot contra los líderes religiosos o aliados seculares, defender la nación de un ejército invasor, impedir la infiltración de monstruos hostiles.	4
Frustrar a un rival planario de tu fe <i>Ejemplos:</i> destruir un artefacto detestable, impedir la invasión de ajenos hostiles, impedir la ascensión divina de un PNJ rival.	6

Alma pía [fe]

Tu vínculo con un poder superior a veces te da momentos de perspicacia que te mantienen a salvo.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos

Beneficios: cuando vayas a verte reducido a 0 pg o menos, puedes emplear 1 punto de fe para sufrir sólo la mitad de daño.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe, y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en la sección 'Dote de fe'.

Defensa pía [fe]

Adhiriéndote a los preceptos de tu religión o filosofía, obtienes una ventaja adicional cuando más la necesitas.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos.

Beneficios: puedes gastar 1 punto de fe para sumar 1d6 a tu tirada d20 en un ataque, salvación o prueba, incluso después de haber visto el resultado del d20, con tal de que el DM no haya anunciado si has tenido éxito o has fallado. Puedes elegir gastar más de un punto de fe de esta manera.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe, y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en la sección 'Dote de fe'.

estallido sortilego pío [fe]

Puedes usar la fuerza de tu fe para aumentar un conjuro lanzado en circunstancias críticas.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos.

Beneficios: al gastar 2 puntos de fe cuando lanzas el conjuro, obtienes un bonificador +1d6 a la CD de cualquier salvación requerida para resistirse al conjuro o a tu NL para ese sortilegio.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe, y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en la sección 'Dote de fe'.

VARIANTE DE REGLAS DE EXPULSIÓN: DESTRUCCIÓN DE LOS MUERTOS VIVIENTES

En vez de usar las reglas para expulsar muertos vivientes del *Manual del jugador*, algunos DMs pueden preferir estas otras reglas. En vez de hacer que los muertos vivientes huyan y sean acorralados, los intentos de expulsar infligen daño por energía positiva a todos los muertos vivientes que estén a menos de 30' del clérigo. El objetivo de este sistema es hacer que el clérigo contribuya a la destrucción de los muertos vivientes de una manera que encaje bien con la del resto de los personajes del grupo como el guerrero o el mago. A veces, cuando se expulsa a los muertos vivientes, huyen y nunca se les vuelve a ver, o son destruidos al momento. Otras veces no hay ningún tipo de efecto. Algunos DMs consideran que el abanico de posibilidades es demasiado amplio o complicado, y es por ellos por lo que proporcionamos este método más consistente y sencillo de ocuparse de la expulsión de muertos vivientes.

Expulsar muertos vivientes es una acción estándar que inflige 1d6 de daño/nivel del clérigo a todos los muertos vivientes a menos de 30' del clérigo. Los muertos vivientes afectados obtienen una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel del clérigo + modificador de Carisma) para sufrir la mitad de daño.

Por su parte, los clérigos malignos (cualquiera que pueda intercambiar conjuros por sortilegios de *infligir*) curan a los muertos

vivientes a menos de 30' 1d6/nivel del clérigo puntos de golpe. Los paladines funcionan exactamente como cabría esperarse, expulsan muertos vivientes como un clérigo de 3 niveles menos.

Los muertos vivientes con resistencia a la expulsión pueden restar ese número del daño que sufren en cada intento de expulsar. Por ejemplo, un vampiro con resistencia a la expulsión 4 sufre 4 puntos de daño menos cada vez que sufre daño de expulsión. La resistencia a la expulsión no reduce los efectos de la curación que los clérigos malignos proporcionan en sus intentos de expulsión.

Al usar esta aptitud contra criaturas incorpóreas, no tienes que tirar el 50% de posibilidades de fallo; la expulsión les acierta automáticamente.



PERSONAJES DE NIVEL ÉPICO

El *Manual del jugador* establece el 20º nivel como límite al poder y experiencia de un personaje. La *Guía del Dungeon Master*, no obstante, proporciona reglas para ir más allá de ese límite hasta el 21º nivel y más allá. A esos personajes se les llama de nivel épico y usan reglas ligeramente modificadas para dirigir sus interacciones.

Esta sección trata algunos asuntos relacionados con los personajes divinos épicos, desde cómo convertirse en un personaje de nivel épico hasta cómo avanzar hasta niveles épicos en las clases de prestigio, pasando por nuevas dotes épicas.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE DIVINO DE NIVEL ÉPICO

El paso de héroe ordinario a héroe épico no se da en todos los juegos. Cada DM tiene su propia opinión acerca de cómo incorporar los personajes de nivel épico en la campaña (si lo hace). Suponiendo que tu campaña da a los personajes la oportunidad de llegar al nivel 21º, esta sección proporciona algunos consejos para que los usen el jugador de un personaje relacionado con lo divino y el DM cuando lleguen a este punto.

Expectativas del DM: el DM debería esperar que un jugador con una dote de fe suela seguir el sendero de su credo, incluso cuando le suponga un inconveniente. Ser un devoto creyente implica mucho más que escribir "Pelor" en una hoja de personaje. Aunque el jugador debería buscar oportunidades para fomentar su causa (y así ganar más puntos de fe), no debería obligar al grupo a hacerlo. El DM tiene el derecho de esperar que un PJ pío mantendrá sus objetivos y deseos en consonancia con los esfuerzos de los otros PJs.

Recompensar con puntos de fe en realidad no es algo diferente del acuerdo tácito que todos los jugadores tienen con su DM: "haz que las cosas representen un desafío pero no nos sean imposibles, y haznos pasar un buen rato". Ya que las dotes de fe implican asuntos morales y éticos, este acuerdo a veces se vuelve más difícil de cumplir. Las dotes de fe no son para todos, pero pueden enriquecer la experiencia de jugar al rol mientras el jugador y el DM respeten el objetivo de divertirse en la mesa de juego.

TRAS EL TELÓN: CÓMO RECOMPENSAR CON PUNTOS DE FE

Cuando un PJ de tu campaña coja una dote de fe, en el fondo el jugador está firmando un contrato no escrito contigo. Está dispuesto a limitar el comportamiento de su personaje a cambio de puntos de fe. Por tu parte, estás dispuesto a crearle oportunidades de fomentar su causa en tus aventuras.

El sistema de puntos de fe funciona mejor cuando el jugador y el DM hablan de ello con antelación y tienen las mismas expectativas.

Expectativas del jugador: el jugador tiene derecho a esperar que la mayoría de las aventuras le ofrezcan la oportunidad de ganar suficientes puntos de fe para que merezcan la pena las dotes que ha elegido. Es más, elegir una o más dotes de fe no debería encorsetar a los jugadores. Interpretar a un PJ pío no implica interpretar a un fanático monomaniaco que considera todo a través del punto de vista de los dictados de su deidad. No todos los encuentros (ni tampoco las aventuras) deberían presentar algún tipo de agónico dilema moral al PJ.

Muchos héroes legendarios quedan definidos en la literatura por sus fuertes vínculos con las divinidades. En algunos casos, el vínculo es físico. Tanto Hércules como Gilgamesh tenían sangre divina, eran hijos semidivinos de los propios dioses. En la mayoría de las religiones existen otros ejemplos de hijos de las deidades (que suelen nacer de la unión entre una deidad y un mortal). Estos héroes pueden empezar siendo "más que humanos", con poderes especiales que les hacen ser diferentes de los que les rodean, pero en otros casos estos individuos deben superar grandes pruebas o procesos para reclamar su herencia de poder. Otro elemento de historia común en los relatos sobre estos héroes es la misión redentora; un héroe de sangre divina, cuyo gran poder le ha conducido a tener un orgullo desmesurado y a una caída en desgracia igual de grande, debe expiar sus equivocaciones completando una tarea desinteresada de gran magnitud.

El vínculo de otros héroes con lo divino es filosófico, basado en una gran devoción hacia las causas sagradas (o sacrílegas). La devoción de Sir Galahad a una causa sagrada le hizo único entre los caballeros de la mesa redonda. Este vínculo tal vez sea más sencillo de aplicar a una partida típica de D&D; la mayoría de los paladines y clérigos entran dentro de esta categoría, así como cualquier otro personaje que esté asociado con fuerza a una deidad o fe en particular. Dichos personajes están marcados por su fuerte devoción a un sendero vital complicado, que puede incluir el celibato, la pobreza, o sencillamente el servicio incondicional a un poder superior. Estos personajes pueden alcanzar niveles épicos sólo después de superar una o más grandes pruebas de su devoción.

PERSONAJES DE CLASE DE PRESTIGIO DE NIVEL ÉPICO

La *Guía del Dungeon Master* tiene información sobre cómo avanzar personajes de las clases básicas más allá de 20.º nivel. También puedes avanzar más allá del 10.º nivel una clase de prestigio que sólo ofrezca 10 niveles, pero sólo si tu personaje ya es de nivel 20.º o superior. No puedes avanzar en una clase de prestigio que tenga menos de 10 niveles más allá del máximo nivel indicado para esa clase, sea cual sea el nivel de tu personaje.

TRAS EL TELÓN: NIVELES ÉPICOS Y CLASES DE PRESTIGIO

Estas reglas permiten ir más allá del límite normal de nivel en una clase de prestigio, pero sólo si es una clase de 10 niveles. ¿Por qué no puedes añadir niveles a una clase de prestigio con menos de 10 niveles?

Es demasiado fácil: potenciar una clase de prestigio de 10 niveles conlleva un montón de tiempo y esfuerzo, desluciendo significativamente tu carrera en otras clases. Pero después de llegar al máximo en una clase de prestigio con sólo cinco niveles, en realidad no te has desviado más que ligeramente de tu clase o clases principales.

No es significativo: los personajes con 10 niveles en la clase de prestigio guardia negro indudablemente se consideran a sí mismos como guardias negros, sin importar el hecho de que posean también

Cuando un personaje de nivel épico avanza más allá del 10.º nivel en una clase de prestigio, sigue todas las reglas que se encuentran en la *Guía del Dungeon Master* (muchas de esas reglas se repiten o se resumen más adelante en esta sección, por comodidad). Además, debes crear una progresión de niveles épicos para la clase de prestigio, igual que la *Guía del Dungeon Master* lo hace con las clases del *Manual del jugador*. Muchos de los rasgos de clase continúan acumulándose a partir del 10.º nivel (pero no todos). Las siguientes directrices describen cómo crear una progresión de clase de prestigio épico, y a continuación se muestra un ejemplo de progresión épica para la clase de prestigio libertador sagrado (presentado en el capítulo 2).

- Como se ha indicado antes, la salvación base y el ataque base relacionado con la clase no aumentan a partir del 20.º nivel. Como no puedes alcanzar el nivel 11.º en una clase de prestigio sin ser al menos un personaje de nivel 21.º, no hay columnas para salvaciones base o ataques base para estas clases a partir del 10.º nivel. En vez de eso, usa la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos, de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el bonificador épico a los TS y tiradas de ataque.
- Continúas obteniendo DG y puntos de habilidad con normalidad después del 10.º nivel.
- En general, cualquier rasgo de clase que use tu nivel en esa clase como parte de una fórmula matemática, como la prueba de conocimiento del maestro del saber, continúa aumentando de forma normal por el nivel en la clase. No obstante, cualquier rasgo de clase de prestigio que calcule una CD de salvación usando el nivel en esa clase (como el ataque mortal del asesino) debería sumar sólo la mitad de los niveles del personaje en esa clase a partir del 10.º. Así, el ataque mortal de un asesino de 34.º nivel tendría una CD de salvación de $27 + \text{modificador de Int} (10 + \text{nivel de clase hasta el } 10.º + 1/2 \text{ de los niveles de clase por encima del } 10.º)$. Sin este ajuste, la CD de la salvación para las aptitudes de la clase de prestigio del personaje de nivel épico aumentaría a una velocidad mucho más rápida que las aptitudes de clase normales.
- Para los lanzadores de conjuros, tu nivel de lanzador continúa aumentando a partir del 10.º nivel a la misma velocidad que lo hacía durante los primeros 10 niveles de tu clase de prestigio.

10 niveles en una o más clases. Si has elegido menos de 10 niveles en una clase de prestigio, esos niveles representan una fracción menor de la identidad de tu personaje.

Es difícil construir una progresión épica: con sólo unos pocos niveles para guiarte, es difícil determinar cuál sería la progresión apropiada de los rasgos de clase para esa clase. El ritmo de incremento de una aptitud especial podría ser demasiado rápido para extrapolarla sobre un número infinito de niveles, o podría simplemente haber pocos rasgos de clase para construir una progresión épica.

Pese a lo dicho, si tu DM permite a un personaje ganar niveles épicos en una clase de prestigio con menos de 10 niveles de progresión, está bien. Trabaja junto a tu DM para crear una progresión épica para la clase (ver 'Tras el telón: cómo crear una progresión épica', en la *Guía del Dungeon Master*).

Así, un maestro del saber de 13.º nivel suma 13 a su nivel de lanzador derivado de otra clase para determinar el nivel de lanzador total. No obstante, tus conjuros diarios no aumentan después del nivel de personaje 20.º.

- Los poderes de familiares, monturas especiales y siervos infernales continúan aumentando a medida que sus amos ganan niveles, si se basan en una fórmula que incluya el nivel del personaje.
- Cualquier rasgo de clase que aumente o se acumule como parte de un esquema repetido (como el bonificador al daño al ataque furtivo del asesino) también continúa aumentando o acumulándose después del 10.º nivel a la misma velocidad. Por ejemplo, un pícaro de 10.º nivel/asesino de 15.º nivel infligiría +13d6 de daño con un ataque furtivo con éxito (+5d6 por sus niveles de pícaro y +8d6 por los de asesino). Una excepción a esta regla es la progresión en dotes adicionales que garantiza un rasgo de clase. Si consigues dotes adicionales como parte de un rasgo de clase (como los hospitalarios), no se incrementan en los niveles épicos, sino que estas clases obtienen una nueva progresión de dotes adicionales (que varía entre unas clases y otras; ver más adelante).
- Además de los rasgos de clase obtenidos de niveles no épicos, cada clase obtiene una dote adicional a un ritmo determinado (generalmente cada dos, tres, cuatro o cinco niveles a partir del 10.º). Este beneficio aumenta la progresión de rasgos de cada clase, ya que no todas las clases mejoran de otra manera sus rasgos de clase a partir del 10.º nivel. Estas dotes adicionales se añaden a las que todo personaje obtiene cada tres niveles (siguiendo la tabla 3-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*).
- No obtienes ningún rasgo de clase nuevo, porque no hay más rasgos de clase descritos para estos niveles. Los rasgos de clase con una progresión que disminuye o se detiene antes del 10.º nivel y los que tienen una lista limitada de opciones (como la lista de secretos del maestro del saber) no mejoran cuando adquieres niveles épicos. Igualmente, los rasgos de clase que se obtienen una sola vez no mejoran (como *detectar el mal*).

Ejemplo de progresión de una clase de prestigio épica: el libertador sagrado épico

Un libertador sagrado épico demuestra una devoción increíble a la causa de la libertad. Su búsqueda implacable para derrocar la tiranía no es fácil de evitar.

Dado de golpe: d10.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 +modificador de Int.

Castigar al mal (Sb): el libertador sagrado suma su nivel de clase al daño con cualquier ataque de castigar, como siempre. Puede castigar una vez adicional cada 5 niveles a partir del 10.º (4/día en el 15.º, 5/día en el 20.º, etc).

Conjuros: el nivel de lanzador de un libertador sagrado es igual a su nivel de clase. Su número de conjuros al día no aumenta después del 10.º nivel.

Compañero celestial (St): el compañero celestial de un libertador sagrado continúa incrementando su poder. Una vez que el libertador sagrado se convierte en un personaje épico, cada cinco niveles por encima del 20.º (25.º, 30.º, 35.º, etc), el compañero obtiene +2 DG adicionales, y aumenta en +1 su armadura natural, su ajuste de Destreza y su modificador de Inteligencia. La RC del compañero es igual al nivel de clase del libertador sagrado +10.

Romper encantamiento (St): un libertador sagrado puede usar *romper encantamiento* una vez adicional a la semana cada 4 niveles por encima del 10.º (3/semana en el 14.º, 4/semana en el 18.º, etc).

Dotes adicionales: un libertador sagrado épico obtiene una dote adicional (elegida de la lista de dotes del libertador sagrado) cada tres niveles por encima del 10.º.

DOTES ÉPICAS

Las dotes siguientes sólo están disponibles para personajes de nivel épico; es decir, personajes de al menos nivel 21.º. La versión de cada dote que se describe aquí sustituye a cualquier versión previamente publicada.

Aura de energía positiva [épica]

Expulsas (o incluso destruyes) automáticamente a muertos vivientes menores

Prerrequisitos: Car 25, aptitud para expulsar muertos vivientes, capacidad de lanzar *disipar el mal*.

Beneficio: cada criatura muerta viviente que se acerque a menos de 15' de ti, es afectada automáticamente como si la hubieras expulsado. Esto no cuesta un intento de expulsión, y no tienes que tirar el daño de expulsión (afecta automáticamente a todos los muertos vivientes en un radio de 15'), pero sólo expulsa muertos vivientes con DG iguales o menores que tu nivel efectivo de clérigo menos 10 (y destruye automáticamente a muertos vivientes con DG iguales o menores que tu nivel efectivo de clérigo menos 20). Por ejemplo, un clérigo de 22.º nivel podría automáticamente expulsar a cualquier tumulario o incorpóreo y destruiría automáticamente a cualquier esqueleto Mediano o zombi que estuviera cerca, pero tendría que expulsar nocturnas y similares como siempre.

Igual que la expulsión normal, no puedes afectar a muertos vivientes que tengan cobertura total de tí.

Devoción épica [épica]

Elige un componente de alineamiento (caos, mal, bien o ley) diferente del tuyo. Eres especialmente resistente a los conjuros de ese alineamiento.

Prerrequisitos: Sab 21, Voluntad de hierro, alineamiento diferente al del componente elegido, deidad tutelar que no acepte clérigos que tengan el componente elegido.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en las salvaciones contra conjuros del componente de alineamiento elegido. Por ejemplo, un paladín legal bueno de Yelmo que ha seleccionado "caos" obtendría un bonificador +4 en salvaciones contra conjuros caóticos. Dicho paladín no podría seleccionar "bien" ni "ley" debido a que forman parte de su propio alineamiento, ni "mal" porque Yelmo acepta clérigos malignos.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres la dote, selecciona un componente de alineamiento nuevo.

Dominio adicional [épica]

Tienes acceso a un dominio adicional de conjuros.

Prerrequisitos: Sab 21, capacidad de lanzar conjuros divinos de 9º nivel.

Beneficio: elige un dominio adicional de la lista de dominios de tu dios. Ahora tienes acceso a los conjuros y poderes concedidos de ese dominio como si fueran conjuros de dominio normales.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que adquieres la dote, se aplica a un dominio diferente.

Dominio de los muertos vivos [divina] [épica]

Puedes comandar un número de muertos vivos mucho mayor de lo normal.

Prerrequisitos: Car 21, aptitud de reprender o comandar muertos vivos.

Beneficio: puedes comandar tantos DG de muertos vivos como 10 veces tu nivel.

Explosión de energía negativa [divina] [épica]

Puedes utilizar tu aptitud de reprender/comandar muertos vivos para desatar una explosión de energía negativa.

Prerrequisitos: Car 25, aptitud para reprender o comandar muertos vivos, capacidad para lanzar *infligir heridas críticas*, cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: puedes utilizar un intento de reprender o comandar muertos vivos para desatar una onda de energía negativa en una explosión de un radio de 60'. Realizas una prueba normal de reprender (o comandar), excepto que la energía negativa afecta a las criaturas vivientes en lugar de a los muertos vivos. Cualquier criatura que fuera reprendida por este resultado gana un nivel negativo. Cualquier criatura que fuese comandada con esta prueba gana dos niveles negativos. La CD del TS de Fortaleza para quitar esos niveles un día más tarde, es igual a $10 + 1/2$ de tu nivel efectivo de expulsión + tu modificador de Carisma.

Forma salvaje de bestia mágica [salvaje] [épica]

Puedes adoptar la forma salvaje de una bestia mágica.

Prerrequisitos: Sab 25, Saber (naturaleza) 27 rangos, forma salvaje 6/día.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de forma salvaje normal para adoptar la forma de una bestia mágica. La limitación de tamaño es la misma que tu limitación de tamaño animal. Obtienes las aptitudes extraordinarias de la bestia mágica cuya forma has tomado.

Golpe espectral [épica]

Puedes golpear a criaturas incorpóreas como si fuesen sólidas.

Prerrequisitos: Sab 19, aptitud para expulsar o reprender muertos vivos.

Beneficio: tus ataques hacen daño normal contra criaturas incorpóreas.

Normal: sin esta dote, incluso los ataques que pueden dañar a criaturas incorpóreas tienen un 50% de posibilidades de no realizar daño.

Golpe sacrílego [épica]

Tus ataques causan un gran daño a las criaturas buenas.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar el bien, cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: cualquier arma que manejes es considerada un arma sacrílega (causa +2d6 puntos de daño contra criaturas de alineamiento bueno). Esta aptitud no se apila con otras aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya era un arma sacrílega).

Golpe sagrado [épica]

Tus ataques causan gran daño a las criaturas malignas.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar el mal, cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: cualquier arma que manejes es considerada un arma sagrada (inflige +2d6 puntos de daño a criaturas de alineamiento

maligno). Esta aptitud no se apila con otras aptitudes similares (por ejemplo, si el arma ya era un arma sagrada). Además, el arma se considera que ha sido bendecida, lo que significa que tiene efectos especiales sobre ciertas criaturas.

Zona de animación [divina] [épica]

Puedes canalizar energía negativa para animar muertos vivos.

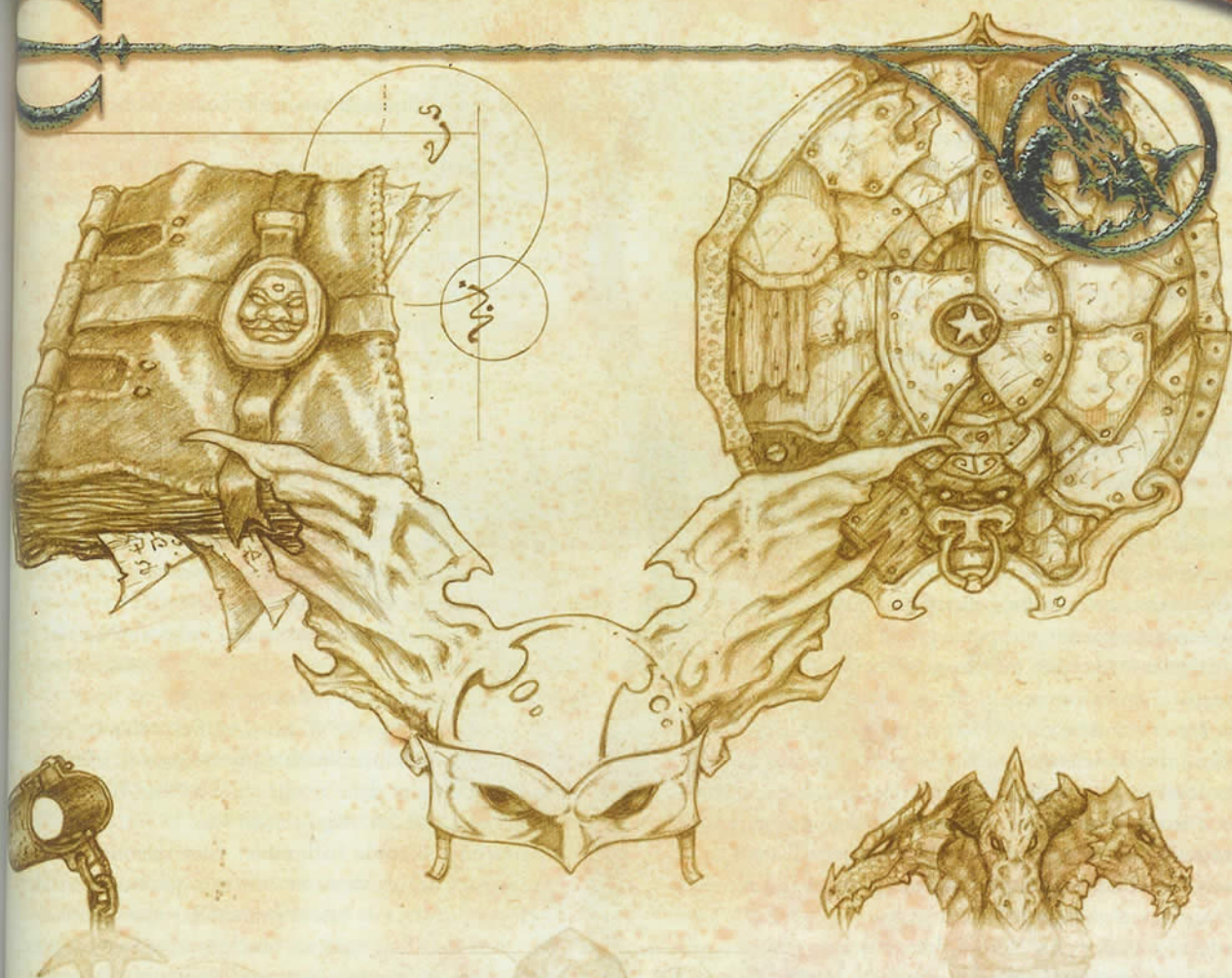
Prerrequisitos: Car 25, Dominio de los muertos vivos, aptitud de reprender o comandar muertos vivos.

Beneficio: puedes usar un intento de reprender o comandar muertos vivos para animar los cadáveres dentro del alcance de tu intento de reprender o comandar. Puedes animar un número total de DG de muertos vivos igual al número de muertos vivos que podrías comandar con tu resultado (aunque no puedes animar más muertos vivos que cadáveres haya dentro del alcance). No puedes animar más muertos vivos con un solo intento, que el número máximo que puedas comandar (incluyendo muertos vivos que ya estén a tus órdenes). Estos muertos vivos están automáticamente bajo tu control, aunque tu límite normal de muertos vivos comandados todavía se aplica.

Si los cadáveres son recientes, los muertos vivos son zombis. En caso contrario, son esqueletos.



Ilustración de Scott Rolter



Los siguientes objetos mágicos, todos los cuales comparten vínculos con lo divino, se añaden a los que se encuentran en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

RELIQUIAS

Una reliquia es un objeto mágico (la mayoría de las veces un objeto maravilloso) que funciona sólo cuando lo usa o lo sostiene un personaje que cree en la deidad a la cual está dedicada. Dicho personaje debe emplear un poco de energía espiritual para mantener abierta una conexión divina entre la reliquia que lleva y el poder de su dios.

El portador de la reliquia puede establecer esta conexión divina de dos maneras. Cualquier lanzador de conjuros divinos, como un clérigo, druida o paladín de la deidad correspondiente, podrá sacrificar temporalmente un espacio de conjuro del nivel indicado en la descripción de la reliquia; el lanzador de conjuros divinos ya no podrá volver a usar este espacio, pero sí la reliquia. Cuando el clérigo o el druida prepare conjuros (o cada mañana, si lanza conjuros de forma espontánea como un alma predilecta), decidirá si quiere mantener activa o no la conexión divina de la reliquia.

Sean clérigos o no, los creyentes pueden llevar reliquias si poseen la dote Creyente auténtico y tienen un nivel lo bastante alto como para que, si fueran clérigos, pudieran tener un espacio

de conjuro del nivel necesario que poder sacrificar para activar la conexión divina de la reliquia.

Por ejemplo, Jozan es un clérigo de nivel 9º que posee una *estrella del alba*. Al amanecer puede sacrificar un espacio de conjuros de 4º nivel para poder usar la magia de la *estrella del alba*.

Si Alhandra la paladina posee la dote Creyente auténtico y rinde culto a Pelor, podrá usar la *estrella del alba* a partir del nivel 7º, porque ese es el nivel en el cual tendría un espacio de 4º nivel si fuera clériga o druida. Si Jozan tuviera la dote Creyente auténtico, podría usar igualmente la *estrella del alba* a partir del nivel 7º, y no tendría que desprenderse de un espacio de conjuro para hacerlo.

COMPRAR Y VENDER RELIQUIAS

Las reliquias no suelen estar a la venta, y los PJs que traten de venderlas tardarán en encontrar comprador. Son mucho más raras que los demás objetos mágicos; generalmente existen menos de media docena de ejemplares de cada reliquia. En segundo lugar, están vinculadas tan profundamente al culto de una deidad específica que existen muy pocos personajes que puedan usarlas.

Las siguientes descripciones muestran los precios de mercado de cada reliquia, pero estos precios se dan para ayudar al DM a diseñar un tesoro apropiado para los PNJs de la campaña; nunca encontrarás una reliquia con su precio marcado. Algunas iglesias podrían ofrecer recompensas a quien las encuentre u otros regalos equivalentes a la mitad del precio de mercado si los PJs devuelven una reliquia que hayan perdido. Pero esta situación debería desarrollarse jugando, porque el trato depende mucho de la relación entre la iglesia y los PJs específicos que hayan conseguido la reliquia.

RELIQUIAS EN TU CAMPAÑA

Las reliquias de la sección siguiente están basadas en los dioses del panteón básico de D&D, pero no tienen por qué estarlo. El *hacha de virtud ancestral* de Moradin funciona igual de bien con una deidad de los enanos que hayas creado tú mismo, o en realidad con cualquier deidad belicosa pero buena.

Si creas tu propia reliquia, ponle precio igual que harías con cualquier otro objeto mágico, pero rebájalo basándote en el espacio de conjuro que el clérigo debe sacrificar para usarla. Hacer una rebaja de $400 \times$ nivel del espacio de conjuro $\times$ nivel mínimo del clérigo podría valer perfectamente. Las reliquias suelen ser algo más complejas que los objetos mágicos normales. Pueden tener efectos mágicos que ningún conjuro imite exactamente, lo cual hace que parezcan "artefactos baratos".

Arco de la luna invernal: Corellon le dio el *arco de la luna invernal* original al héroe elfo Seskaya hace más de 2.000 años, pero desde entonces sus clérigos han realizado cuatro copias idénticas. Este *arco largo compuesto congelador +4* ajusta su cuerda para adecuarse a su portador (permitiéndole todo su bonificador de Fuerza al daño en cada flecha que dispare). Se considera azote de los drow (igual que la aptitud especial de arma).

Arco de la
luna invernal

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Corellon Larethian y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conjuración fuerte. NL 18.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, convocar monstruo I. Precio 36.300 po. Coste 18.550 po + 1.420 PX.

Armadura de las hojas caídas: este conjunto de *armadura completa salvaje +3* no metálica es un batiburrillo de hojas anaranjadas, amarillentas y rojizas que tejió entre sí Ehlonna y ofreció como regalo a Obad-Hai. Una palabra de mando hace que las hojas se vuelvan marrones y se dispersen al viento, mientras el portador desaparece. De hecho, el portador se ha fusionado con las hojas, que parecen revolotear por el suelo pero que en realidad están bajo el control incorpóreo del mismo, el cual puede moverse e interactuar con su entorno como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de *forma gaseosa* durante 30 minutos.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Obad-Hai y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Transmutación fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *forma gaseosa*, *polimorfismo funesto*, el creador debe rendir culto a Obad-Hai. Precio 39.900 po. Coste 20.775 po + 1.530 PX.

Bastón del roble inflexible: estos bastones, de los que se sabe que existen tres, son ents que han accedido a adoptar la forma de bastón para ayudar a los seguidores de Obad-Hai. Esta aptitud funciona como el conjuro *bastón cambiante*, pero el ent es completamente real y puede controlar árboles y hablar con otros ents. Si el *bastón del roble inflexible* queda reducido a 0 pg o menos, revierte a su forma de bastón y no puede usarse de nuevo durante 28 días. Puede adoptar forma de ent siempre que quieras, pero debe

TABLA 4-1: RELIQUIAS

Objeto	Precio de mercado
Lanza del justo castigo (Gruumsh)	14.000 po
Flecha rapaz (Ehlonna)	14.500 po
Cota de mallas milenaria (Corellon Larethian)	18.800 po
Guantelete de la garra (Bahamut)	20.000 po
Cinturón del campeón (Kord)	22.000 po
Gema de la prof. luminosa (Garl del Oro luminoso)	22.000 po
Yelmo del penacho púrpura (Heironeous)	22.000 po
Tomo de saber ancestral (Boccob)	22.000 po
Flauta de la juerga desenfadada (Olidammara)	22.320 po
Botas del viaje sin fin (Fharlanghn)	23.600 po
Estoque de las medidas desesperadas (Olidammara)	23.920 po
Escudo de la mano cercenada (Gruumsh)	24.800 po
Mapa de las tierras desconocidas (Yondalla)	25.200 po
Maza de armas de muchas formas (Erythnul)	30.300 po
Foso envolvente (Kurtulmak)	33.600 po
Guanteletes del Señor de la sangre (Hextor)	33.600 po
Cetro del solitario (Lolth)	33.600 po
Tomo de la lengua inmóvil (Vecna)	34.850 po
Cadena de obediencia (Hextor)	35.600 po
Martillo ganchudo del fuego del hogar (Garl del Oro luminoso)	35.600 po
Estoque de la dirección infalible (Fharlanghn)	35.600 po
Arco de la luna invernal (Corellon Larethian)	36.300 po
Armadura de las hojas caídas (Obad-Hai)	39.900 po

Objeto	Precio de mercado
Cornucopia de los necesitados (Yondalla)	44.600 po
Espada de potencia arrolladora (Kord)	45.600 po
Filo de rubí (Wee Jas)	46.902 po
Espada de la virtud intachable (Heironeous)	50.000 po
Hacha de virtud ancestral (Moradin)	50.320 po
Capucha del verdugo (Erythnul)	50.400 po
Ensarta-gnomos (Kurtulmak)	61.900 po
Estrella del amanecer (Pelor)	61.908 po
Yelmo de platino (Bahamut)	64.000 po
Tabardo del incorpóreo (Nerull)	68.600 po
Tabardo de la gran cruzada (San Cuthbert)	68.800 po
Cetro cromático (Tiamat)	71.908 po
Fragmento del sol (Pelor)	73.280 po
Capa de escamas de dragón (Tiamat)	75.840 po
Daga de rechazo (Vecna)	77.902 po
Bastón del roble inflexible (Obad-Hai)	81.600 po
Incensario del último aliento (Nerull)	82.000 po
Mazo que nunca olvida (San Cuthbert)	82.112 po
Escudo del resolute (Moradin)	89.620 po
Bolsa de semillas de Ehlonna (Ehlonna)	93.800 po
Rollos de pergamino de procedencia dudosa (Wee Jas)	118.000 po
Cetro de reversión (Boccob)	132.000 po
Túnica de seda de ébano (Lolth)	134.000 po

permanecer al menos la mitad de cada día (de amanecer a anochecer) en forma de bastón.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Obad-Hai y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Transmutación fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *bastón cambiante*, el creador debe rendir culto a Obad-Hai. Precio 81.600 po. Coste 41.100 po + 3.240 PX. Peso 4 lb.

Bolsa de semillas de Ehlonna: esta bolsa de piel marrón parece que contenga seis bellotas normales en su interior si se examina. Pero cuando un seguidor de Ehlonna saca una bellota de la bolsa, puede hacer que suceda una de estas tres cosas:

- Crear un ent (como el conjuro *bastón cambiante*, pero el ent surge de la bellota) en cualquier lugar donde quepa físicamente.
- Crear un muro de espinas (como el conjuro).
- Crear una bellota granada que puede lanzarse hasta a 100' de distancia, e inflige 11d6 punto de daño por fuego (como el conjuro *semillas de fuego*, pero el daño no se divide entre las bellotas).

Cada mañana, hay seis bellotas dentro de la *bolsa de semillas de Ehlonna*, sin importar cuántas hubiera antes.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Ehlonna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conjuración moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *bastón cambiante*, *muro de espinas*, *semillas de fuego*, el creador debe rendir culto a Ehlonna. Precio 93.800 po. Peso 4 lb.

Botas del viaje sin fin: estas botas de cuero negro no dejan huella por dondequiera que pasen. También hacen al portador inmune a los efectos de la fatiga y el agotamiento con tal de que termine cada asalto a 10' de donde comenzó.

Se dice que hace un siglo, Fharlanghn dio un par de *botas del viaje sin fin* a alguien que viajaba con él, y entonces mágicamente concedió a un zapatero normal el poder de hacerle un nuevo par.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Fharlanghn y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conjuración moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso,



Armadura de las hojas caídas

que permiten volar con una velocidad de 150' y maniobrabilidad mala. Las alas duran 2 horas al día, divididas como desee el portador. Además, la capa siempre proporciona 10 puntos de resistencia al fuego, a la electricidad, al frío y al ácido.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Tiamat y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Transmutación fuerte. NL 12.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *polimorfar*, *resistir energía*, el creador debe rendir culto a Tiamat. Precio 75.840 po. Peso 2 lb.

Capucha del verdugo: en un principio una de estas tres capuchas la llevó Xeric IV, que ejecutó públicamente a todos los miembros de su familia (consanguínea o no) hace dos siglos. Las *capuchas del verdugo* se han dispersado por todo el globo siguiendo el transcurso de guerras y conquistas. El portador de una *capucha del verdugo* (que ocupa en el cuerpo el espacio de una diadema) puede dar golpes de gracia como acción estándar en vez de como



Bolsa de semillas de Ehlonna

acción completa. Siempre que tenga éxito en el intento de golpe de gracia, obtiene un bonificador +2 a la Fuerza y Constitución durante los siguientes 5 minutos que se acumula con cada intento de golpe de gracia conseguido (máximo +10).

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Erythnul y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Transmutación moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, fuerza de toro, resistencia de oso, el creador debe rendir culto a Erythnul. Precio 50.400 po. Peso 1 lb.

Cetro cromático: forjados con fuego del mismísimo infierno, estos cetros de hierro tienen cinco cabezas de dragón (negra, azul, verde, roja y blanca) que miran hacia fuera y rodeando un extremo. Un cetro cromático puede usarse como una maza de armas +2 con las cualidades congeladora, flamígera o explosiva eléctrica (a elección del portador, cambia con una palabra de mando). También tiene unas cuantas aptitudes sortilegas, cada una de ellas utilizable una vez al día:

- **Plaga de insectos** con un alcance de 1.040', que crea cinco plagas adyacentes.
- **Velo** con un TS para descreer de CD 19.
- **Dominar persona** con un alcance de 65'. Un TS de Voluntad CD 17 niega el efecto.
- **Encontrar la senda** que dura 160 minutos.
- **Muro de hielo** con un alcance de 65', que cubre hasta 16 casillas de 10'.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Tiamat y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conjuración fuerte. NL 16.º. Santificar reliquia, Fabricar cetro, dominar persona, encontrar la senda, muro de hielo, plaga de insectos, velo, el creador debe rendir culto a Tiamat. Precio 71.908 po. Coste 36.108 po + 2.864 PX. Peso 5 lb.

Cetro de reversión: este cetro de acero parece un trozo de cadena gruesa, pero no se puede doblar. A una orden, refleja automáticamente los siguientes nueve conjuros que se lancen al portador, igual que si se hubiera lanzado sobre él un retorno de conjuros. También proporciona a su portador la dote Contraconjuro mejorado.

Al devolver un conjuro el cetro de reversión cambia de color, dependiendo de la escuela del conjuro devuelto.

Escuela	Color
Abjuración	Azul
Conjuración	Amarillo
Adivinación	Azul oscuro
Encantamiento	Verde
Evocación	Rojo
Ilusión	Violeta
Nigromancia	Negro
Transmutación	Naranja

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Boccob y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Cre-

yente auténtico y al menos 15 DG.

Abjuración fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar cetro, retorno de conjuros, el creador debe rendir culto a Boccob. Precio 132.000 po. Peso 5 lb.

Cetro del solitario: este cetro, empuñado por algunas sumas sacerdotisas de Lolth, se parece a la pata de una araña gigante con sus segmentaciones y pelos negros y bastos. Actúa como una maza ligera +3 que no inflige ningún daño en puntos de golpe. En vez de eso, el portador inyecta un veneno que inflige 2d6 puntos de daño de Fuerza a cualquier criatura que toque con el cetro (realizando un ataque c/c). Como cualquier veneno, el daño se repite 1 minuto después. Si hace un golpe crítico, el daño que causa (tanto inicial como secundario) es la consunción de característica. En cualquier caso, el defensor niega el efecto con un TS de Fortaleza (CD 20).

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Lolth y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Nigromancia fuerte. NL 16.º. Santificar reliquia, Fabricar cetro, veneno, el creador debe rendir culto a Lolth. Precio 33.600 po. Coste 16.953 po + 1.332 PX. Peso 5 lb.

Cinturón del campeón: Kord da uno de estos cinturones tachonado de gemas a su gladiador favorito cada 10 años. El portador obtiene un bonificador +6 en las pruebas de Fuerza y un bonificador +4 adicional en las pruebas de presa y embestida. Si el portador de un cinturón del campeón falla alguna vez una salvación contra efectos de miedo, el cinturón deja de funcionar durante 1 hora.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kord y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Transmutación moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, fuerza de toro, el creador debe rendir culto a Kord. Precio 22.000 po. Peso 1 lb.

Cetro
cromático

Cetro del solitario



Caverna capilla de Tiamat



Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Yondalla y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote *Creyente auténtico* y al menos 11 DG.

Conjuración fuerte. NL 12.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, custodia contra la muerte, festín de los héroes, neutralizar veneno, poder divino, resistencia a conjuros, romper encantamiento, sanar, el creador debe rendir culto a Yondalla. Precio 44.600 po. Peso 8 lb.

Cota de mallas milenaria: esta armadura parece al tacto una cota de mallas de mithril, pero los minúsculos aros son de un verde pálido, que se vuelven más brillantes cuando está al sol. La cota de mallas milenaria.

Cornucopia de los necesitados:

Yondalla fabricó ella misma estas cestas cónicas, y se las dio a sus sumos sacerdotes. Cada mañana al alba, hay 2d4 frutas en cada cornucopia de los necesitados. Cuando se comen (una acción de asalto completo), cada fruta tiene el efecto siguiente:

d%	Fruta	Efecto
01-15	Manzana	El comensal sana (como un conjuro de sanar)
16-30	Racimo de uvas	Si se divide en 12 partes, funciona como un conjuro de <i>festín de los héroes</i> para los que las comen
31-45	Mandarina	Rompe un encantamiento sobre el comensal
46-60	Fresa	RC 24 durante 12 minutos
61-74	Cereza	<i>Custodia contra la muerte</i> durante 12 minutos
75-89	Melocotón	<i>Poder divino</i> durante 12 asaltos
90-100	Limón	Neutraliza el veneno en el comensal durante 2 horas.





Ensarta-gnomos

naria funciona como una *cota de mallas* +3, pero tiene un bonificador de Destreza máximo de +8, un penalizador de armadura de -2, y una probabilidad de fallo de conjuro arcano de 15%. Se considera armadura ligera. La *cota de mallas milenaria* extiende muy lentamente diminutas raíces dentro de la piel del portador, concediendo curación rápida 3 mientras éste no se halle bajo una sombra.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Corellon Larethian y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Conjuración moderada. NL 10.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *regenerar*, el creador debe rendir culto a Corellon Larethian. Precio 18.800 po. Coste 9.550 po + 740 PX. Peso 20 lb.

Daga de rechazo: *daga sacrilega* +2; AL NM; Int 18, Sab 10; Car 18; voz, telepatía, visión en la oscuridad 120', sentido ciego, y oído; puntuación de Ego 26.

Poderes menores: detectar magia a voluntad, 10 rangos en Conocimiento de conjuros (modificador total +14), 10 rangos en Engañar (modificador total +14).

Poderes mayores: efecto continuo de detectar escudriñamiento, ojo arcano 1/día.

Finalidad especial: derrostar/matar lanzadores de conjuros divinos.

Poderes dedicados: el objeto puede lanzar *disipar magia* como un lanzador de 10.º nivel.

Personalidad: la *daga de rechazo* se lo pasa muy bien molestando a los otros lanzadores de conjuros, riéndose y carcajeándose con su portador mientras contrarresta los conjuros de los demás. Generalmente prepara una acción cada asalto para contrarrestar conjuros mediante *disipar magia*, y después usa su aptitud de Conocimiento de conjuros para decidir cuáles son los conjuros enemigos que merece la pena disipar. Si su portador ataca cuerpo a cuerpo, la daga intenta faltar durante el combate justo antes del ataque de su portador. Se sabe que existen cuatro dagas de rechazo; en un principio fueron regalos de Vecna a magos a los que encargó mantener a raya a sus

sacerdotes. Una *daga de rechazo* permite sin problemas que la empuñe cualquiera, y mentirá tranquilamente sobre sus poderes y su finalidad (usando su habilidad de Engañar). Pero si el portador no rinde culto a Vecna ni obedece las normas de la reliquia, no tendrá acceso a los poderes de la *daga de rechazo* y ésta le traicionará en cuanto tenga oportunidad. Una *daga de rechazo* que esté funcionando en contra de su portador comienza disipando subrepticamente sus conjuros y los de sus aliados, dejándoles sin la magia de la que dependen.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Vecna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Abjuración moderada. NL 10.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *detectar escudriñamiento*, *disipar magia*, *ojo arcano*, el creador debe rendir culto a Vecna. Precio 77.902 po. Coste 39.102 po + 3.104 PX.

Ensarta-gnomos: esta lanza azote de gnomos sacrilega +3 Pequeña es casi inteligente y puede prepararse sola ante una carga, atacando (e infligiendo el doble de daño) automáticamente siempre que un enemigo cargue contra el portador. El ataque usa el mayor ataque base del portador y todos los modificadores relevantes, como si el portador estuviera realizando un ataque de oportunidad.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kurtulmak y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conjuración fuerte. NL 20.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrilego*, el creador debe rendir culto a Kurtulmak. Precio 61.900 po. Coste 31.101 po + 2.464 PX.

Escudo de la mano cercenada: la procedencia de este escudo no ha sido registrada, pero debe su nombre a la mano goteante de sangre que lo adorna. El *escudo de la mano cercenada* es un *escudo pesado de madera* +4 que da a su portador un intento de embestida gratuito con un bonificador +4 una vez por asalto cuando el escudo es golpeado en c/c por un enemigo (en otras palabras, cuando el bonificador +6 del escudo sea la diferencia entre acertar o fallar). Cuando el enemigo golpee el escudo, haz un intento de embestida inmediato, incluso aunque no sea tu turno; si lo deseas puedes seguir al oponente mientras es empujado hacia atrás. No puedes caer tumado durante este intento.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Gruumsh y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Evocación moderada. NL 18.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas,

Escudo de la
mano cercenada

mano forzada de Bigby, el creador debe rendir culto a Gruumsh. Precio 24.800 po. Coste 12.479 po + 986 PX.

Escudo del resolutivo: este escudo pesado fortificante moderado de mithril +2 está hecho a base de cientos de tiras de mithril, cada una de un tamaño diferente, remachadas entre sí. Se dice que el escudo del resolutivo ha sido ensamblado a partir de trozos de escudos de cientos de enanos que cayeron en batalla defendiendo sus hogares. Los trasgoides y los gigantes a menos de 30' que miren el escudo del resolutivo deberán superar un TS de Voluntad (CD 17) o quedarán estremecidos (si tienen los mismos DG que el portador o más) o asustados (si tienen menos DG). Esto funciona como un ataque de mirada, por lo que los trasgoides y gigantes deben realizar salvaciones al principio de sus turnos en todos los asaltos a no ser que tomen medidas para evitar ver el escudo (ver el capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master para consultar las reglas de los ataques de mirada).

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Moradin y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Encantamiento moderado. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, miedo, deseo limitado o milagro, el creador debe rendir culto a Moradin. Precio 89.620 po. Coste 45.320 po + 3.544 PX. Peso 7 1/2 lb.

Espada de la virtud intachable: esta espada larga sagrada +2, una de las cuatro que el gran paladín Tardalius el Decidido encargó a los enanos celestiales, concede a su portador algo de resistencia contra los hechizos y compulsiones. Si el portador de una espada de la virtud intachable falla una salvación contra un hechizo o una compulsión, queda libre de sus efectos durante 1d4 asaltos (el DM lo tira en secreto). El hechizo o compulsión no queda negado durante este tiempo, sólo es suprimido. Cuando han pasado los 1d4 asaltos, el personaje que falló el TS de Voluntad comienza a actuar según las órdenes que recibiera en los asaltos anteriores.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Heironeous y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Abjuración fuerte. NL 20.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, mente en blanco, el creador debe rendir culto a Heironeous. Precio 50.000 po. Coste 25.157 po + 1.988 PX.

Espada de potencia arrolladora: los sumos clérigos de Kord forjaron estos espadones como homenaje al



Escudo del resolutivo

Estoque de la dirección infalible

arma de Kord, Kelmar. Una espada de potencia arrolladora es un espadón azote de dragones +3 que hace a su portador inmune a la presencia pavorosa de un dragón y le concede un bonificador de suerte +4 en los TS de Reflejos contra el arma de aliento de un dragón.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kord y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Abjuración fuerte. NL 18.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, resistencia, el creador debe rendir culto a Kord. Precio 45.600 po. Coste 22.975 po + 1.810 PX.

Estoque de la dirección infalible: este estoque, en un principio un regalo de Fharlanghn a Olidammara, ha sido copiado varias veces por los clérigos más poderosos de Fharlanghn. Es un estoque fantasmal +4 que ignora todas las posibilidades de fallo, sean por ocultación, intermitencia o cualquier otra fuente.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Fharlanghn y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Transmutación débil. NL 9.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, visión verdadera, el



Espada de la virtud intachable

creador debe rendir culto a Fharlanghn. Precio 35.600 po. Coste 17.920 po + 1.412 PX.

Estoque de las medidas desesperadas: Olidammara recompensa con uno de estos anodinos estoques cuando se le antoja. Un estoque de las medidas desesperadas sólo tiene un aura mágica muy débil a su alrededor y por lo demás parece de lo más normal, excepto por la inscripción que hay cerca de la base del filo: "No tengas cuidado". Este estoque afilado +2 se convierte en un estoque afilado +4 si su portador tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe normales, y en un estoque afilado vicioso +5 si su portador tiene un cuarto del total de sus pg normales.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Olidammara y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Transmutación débil. NL 9.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*, el creador debe rendir culto a Olidammara. Precio 23.920 po.

Estrella del alba: cada estrella del alba, en un principio regalos de Pelor a cuatro solares que rescataron a un paladín del propio Infierno, es una maza de armas radiante +3. Si alguna vez se rompe de algún modo una estrella del alba, explota y causa 200 puntos de daño a todo lo que esté a menos de 10', 150 puntos de daño a lo que esté a menos de 20', y 100 puntos a lo que se encuentre en un radio de 30'. Todos los afectados puede hacer salvaciones de Reflejos (CD 17) para reducir el daño a la mitad. Una estrella del alba tiene dureza 8 y 8 pg.

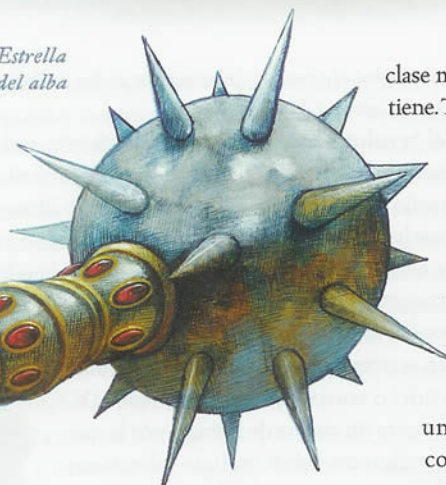
Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Pelor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Transmutación fuerte. NL 16.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *forma gaseosa*, *llama continua*, el creador debe rendir culto a Pelor. Precio 61.908 po. Coste 31.108 po + 2.464 PX.

Filo de rubí: se dice que estas dagas de cristal rojo oscuro fueron arrancadas de las gemas del dobladillo de la toga de Wee Jas. Cada filo de rubí es una daga axiomática +3 que permite a su portador reforzar, reprender o comandar muertos vivientes como si tuviera cuatro niveles de

Filo de rubí

Estrella del alba



clase más de los que tiene. También tiene un efecto continuo de situación.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Wee Jas y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote

Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Evocación moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *ira del orden*, *situación*, el creador debe rendir culto a Wee Jas. Precio 46.902 po. Coste 23.602 po + 1.864 PX.

Flauta de la juerga desenfrenada: esta flauta, creada por una orden secreta de bardos/clérigos dedicados a Olidammara, requiere que el flautista supere una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) (CD 20) cada asalto para funcionar apropiadamente. Si la prueba tiene éxito, cualquier criatura viva a menos de 30' del flautista deberá superar un TS de Voluntad CD 16 o sufrirá un efecto de *confusión*, con una excepción: si la tirada de dado obliga al sujeto a atacar a alguien, en vez de eso tendrá con él un gesto cariñoso (como abrazarle o darle un beso). El efecto dura mientras el sujeto esté a menos de 30' del flautista. Si éste es interrumpido o falla su prueba de Interpretar, y después reanuda la melodía mediante una prueba con éxito, las criaturas en un radio de 30' pueden hacer nuevos intentos de salvar. Los que consigan su TS serán inmunes a la flauta de juerga desenfrenada durante 24 horas.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Olidammara y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Encantamiento moderado. NL 7.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *confusión*, el creador debe rendir culto a Olidammara. Precio 22.320 po. Coste 11.320 po + 880 PX. Peso 3 lb.



Flauta de la juerga desenfrenada

Flecha rapaz: cuenta la leyenda que estas flechas (se dice que hay cinco de ellas) obtuvieron la condición de reliquias cuando Ehlonna las usó para matar a un dragón verde gran sierpe que estaba sembrando el caos por un bosque ancestral. Una flecha rapaz es una flecha +3 con una variante de la aptitud retornante. Al comienzo del asalto siguiente en el que fue disparada desde un arco, una flecha rapaz se desprende sola de donde hubiera golpeado (infligiendo 1d8 puntos de daño), vuela hasta 400' por el aire, y se recoloca de nuevo en el arco desde el que fue disparada. A diferencia de la mayoría de la munición, las flechas rapaces nunca quedan destruidas cuando aciertan a su blanco.

Si un explorador dispara una flecha rapaz a un enemigo predilecto, la flecha también obtiene la cualidad de azote de ese tipo de enemigo.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Ehlonna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico.

Evocación fuerte. NL 12.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, *arco de azote**, el creador debe rendir culto a Ehlonna. Precio 14.500 po. Coste 7.273 po + 580 PX.

*Conjuro nuevo descrito en el capítulo 7 de este libro.

Foso envolvente: hace siglos, Kurtulmak dio a sus sumos sacerdotes media docena de ejemplares de una trampa de foso portátil: el foso envolvente. Funciona como un agujero portátil, pero tiene 50' de profundidad. El foso envolvente cubre una casilla de 10' cuando se abre del todo y se reduce hasta un agujero de 1'. Puede cogerse y moverse cuando está reducido, y su dueño puede abrirlo o cerrarlo con una palabra de mando desde cualquier sitio a 60'. Un foso envolvente se abre del todo sólo si tiene suficiente espacio libre para ello; se detiene cuando uno de sus extremos choca con una pared u otro obstáculo.

Una táctica común es quedarse a la espera hasta que los enemigos se encuentran cerca de un foso envolvente reducido, y entonces abrirlo del todo, haciendo que caigan en un foso que no estaba ahí hacía un momento. Los que se encuentren un foso envolvente bajo sus pies deberán superar un TS de Reflejos (CD 22) o caerán dentro.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kurtulmak y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conjuración fuerte. NL 16.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*, el creador debe rendir culto a Kurtulmak. Precio 33.600 po.

Fragmento del sol: este reluciente símbolo sagrado de Pelor se menciona en numerosos textos religiosos como "el don de Pelor, que yo transporto hasta la oscuridad: un sol que nunca se pone". Emite sin parar una cálida luz equivalente a la de un conjuro de *luz del día* intensificado a 5.º nivel (el símbolo debe cubrirse por completo para apagar la luz). A una orden, tres veces al día, el fragmento del sol hace salir cuatro rayos de luz que infligen cada uno 10d6 puntos de daño a los muertos vivientes, 5d6 puntos de daño a los

constructos y objetos, y 5d8 puntos de daño a las demás criaturas. Las criaturas particularmente vulnerables a la luz brillante, como los vampiros, sufren 10d8 puntos de daño.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Pelor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Evocación moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *luz abrasadora*, *luz del día*, el creador debe rendir culto a Pelor. Precio 73.280 po. Peso 1 lb.

Gema de la profundidad luminosa: esta gema negra de miles de caras se dice que la talló el propio Garl del Oro luminoso. Cuando se lleva como un broche, una gema de la profundidad luminosa concede a su dueño un bonificador de mejora +6 a la Sabiduría y el saber instintivo de dónde están las paredes, el techo y el suelo en cualquier caverna en la que se encuentra, sin importar lo grande que sea o cuál sea su iluminación.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Garl del Oro luminoso y sacrificar un espacio de conjuros divinos de m5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Transmutación moderada. NL 10.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *sabiduría de búho*, el creador debe rendir culto a Garl del Oro luminoso. Precio 22.000 po. Peso 1 lb.

Guantelete de la garra: se dice que este conjunto de guanteletes afilados fue fabricado por el propio Bahamut, y que después se los dio al maestro de una orden de monjes actualmente extinta. Un personaje que lleve unos guanteletes de la garra es como si tuviera armas naturales que infligen 1d8 puntos de daño cortante y se consideran mágicas en lo que respecta a la RD. Si un monje se pone

los guanteletes

de la garra, se le trata como si tuviera cinco niveles más a efectos de la CA, daño sin armas (que ahora se considera cortante) y la aptitud de monje impacto ki (esta función de apila a las funciones similares del cinturón de monje). Los guanteletes de la garra funcionan como armas fantasmales a efectos de atacar a criaturas incorpóreas. Por último, el portador obtiene un bonificador +4 en todas las pruebas de apresar.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Bahamut y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Transmutación moderada. NL 11.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia*, el creador debe rendir culto a Bahamut. Precio 20.000 po. Peso 2 lb.

Guanteletes del Señor de la sangre: de estos guanteletes de metal liso cae lentamente sangre, que viene de no se sabe



Guanteletes
del señor de la
sangre

dónde. Proporcionan a su portador un bonificador de suerte +4 en los ataques de toque c/c. Además, cualquier conjuro de toque que lance el portador queda maximizado como si usara la dote Maximizar conjuro, aunque el sortilegio no usa un espacio de conjuro de nivel superior.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Hextor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Universal fuerte. NL 17.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, el creador debe rendir culto a Hextor. Precio 33.600 po. Peso 2 lb.

Hacha de virtud ancestral: hacha de guerra enana afilada adamantina +4, ALLN; Int 10, Sab 17, Car 17; voz, telepatía, visión en la oscuridad 120' y oído; puntuación de ego 17.

Poderes menores: bendecir 3/día, curar heridas moderadas al portador 3/día, fuego feérico 3/día.

Poder mayor: acelerar al portador 3/día.

Personalidad: uno de los sumos sacerdotes de Moradin se presentó voluntario para ser ligado al hacha de virtud ancestral hace eras, y su personalidad desde entonces ha sido duplicada en las pocas copias del arma que existen. El sacerdote, que se niega a revelar su verdadero nombre, es un feroz combatiente que insta a su dueño a atacar a los enemigos ancestrales de los enanos (trasgoides y gigantes) en cuanto surge la oportunidad. Disfruta mucho "iluminando a sus objetivos" (fuego feérico), "curando heridas de honor" (curar heridas moderadas), y concediendo "velocidad divina" (acelerar). Juzga a sus portadores según lo bien que se adhieren a la cultura tradicional enana. Se rebelará con fuerza contra los que no sean enanos en cuanto le toquen.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Moradin y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Transmutación fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, acelerar, bendecir, curar heridas moderadas, fuego feérico, el creador debe rendir culto a Moradin. Precio 50.230 po; Coste 26.780 po + 1.876 PX.

Incensario del último aliento: los seguidores predilectos de Nerull llenan este incensario, una bola de hierro perforada en una cadena enojada, con gemas en polvo en vez de incienso. Esto es una acción de asalto completo que provoca un ataque de oportunidad. Entonces el incensario del último aliento empieza a hacer arder el polvo de gemas, y crea una peligrosa nube que cubre una emanación de 20' de radio centrada en el lanzador. Los efectos de la nube dependen del tipo de polvo de gema que se queme en el incensario:

El portador del incensario del último aliento no se ve afectado por la nube; no frena su movimiento, no le inflige daño ni entorpece su visión.

El polvo de gemas arde dentro del incensario del último aliento durante 15 asaltos.

Tipo de gema	Valor	Efecto
Polvo de diamantes	250 po	Bruma sólida (como el conjuro, pero sólo frena a las criaturas vivas)
Polvo de esmeraldas	500 po	Nube aniquiladora (como el conjuro, pero se queda cerca del lanzador; Fort CD 17 parcial)
Polvo de zafiros	1.000 po	Bruma ácida (como el conjuro, pero sólo frena a las criaturas vivas)
Polvo de rubíes	2.000 po	Nube incendiaria (como el conjuro, pero se queda cerca del lanzador; Fort CD 22 mitad)

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Nerull y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conjuración fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, bruma ácida, bruma sólida, nube aniquiladora, nube incendiaria, el creador debe rendir culto a Nerull. Precio 82.000 po. Peso 1 lb.

Lanza del justo castigo: una vez cada mucho tiempo, Gruumsh tira una lanza a un clérigo que le haya enfadado. Si ese clérigo expía la transgresión y conserva la lanza, se convierte en una lanza del justo castigo. Esta lanza retornante +2 se convierte en una lanza retornante +4 siempre que el portador ataque a alguien que le haya infligido daño en el asalto anterior. Si el portador recibió un golpe crítico del objetivo durante el último asalto, la lanza del justo castigo se convierte en una lanza retornante afilada +5 contra ese enemigo.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Gruumsh y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Transmutación fuerte. NL 12.º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, telecinesia, el creador debe rendir culto a Gruumsh. Precio 14.000 po. Coste 7.151 po + 548 PX.

Mapa de las tierras desconocidas: esta hoja de papel vitela enrollado, a menudo guardada en un tubo de maderoscuro, es de gran ayuda para las caravanas de peregrinos medianos, que la usan para evitar el peligro y abrirse camino a través del campo abierto.

Una vez al día, se le puede ordenar al mapa de las tierras desconocidas que dedique dos minutos a dibujarse otra vez, cartografiando el terreno en un radio de 16 millas con total precisión pero con pocos detalles.

El DM debería dedicar dos minutos de tiempo real a abocetar dicho mapa, siguiendo la siguiente lista en lo que respecta a la importancia:

- Rasgos de terreno generales (montañas, ríos, etc) con su nombre si es suficientemente conocido.



Incensario
del último aliento

- Estructuras que ocupen más de un cuadrado de 5.000' de lado (castillos, templos, ruinas), con su nombre exacto (fortaleza de los Inmortales) o general (Escuela de bardos).
- Estructuras importantes para el viaje (puentes, entradas a dungeon, portales mágicos), con su nombre si son inusuales de algún modo.
- Guaridas de criaturas de más de 15 DG, sólo con el nombre del tipo de criatura.

El mapa de las tierras desconocidas no funciona bajo tierra.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Yondalla y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Adivinación fuerte. NL 15º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, discernir ubicación, el creador debe rendir culto a Yondalla. Precio 25.200 po. Peso 2 lb.

Martillo ganchudo del fuego del hogar: se dice que Garl del Oro luminoso dio una de cada una de estas armas a 12 familias nobles hace muchos siglos. Se cree que quedan ocho de ellas entre los gnomos. Este martillo ganchudo gnomo flamígero +2/+2 se convierte en un martillo ganchudo explosivo ígneo +4/explosivo ígneo +4 en manos de un gnomo.

El martillo ganchudo del fuego del hogar inflige automáticamente su daño explosivo ígneo cada asalto a cualquier kobold o trasgoide que tenga la mala suerte de tocar su mango.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Garl del Oro luminoso y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Evocación fuerte. NL 18º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, descarga flamígera, el creador debe rendir culto a Garl del Oro luminoso. Precio 35.600 po. Coste 18.110 po + 1.400 PX.

Maza de armas de muchas formas: se dice que estas mazas de armas han sido bañadas en la sangre de criaturas de todos los planos conocidos de la Gran rueda. Hasta que se pro-

nuncie la palabra de mando, la maza de armas de muchas formas es una maza de armas +2 cubierta de bocas sonrientes esculpidas. Pero una vez se le ordena entrar en acción, se convierte en un arma que adopta un conjunto diferente de cualidades de arma cada asalto:

Asalto	Cualidades de arma
1	Maza de armas anárquica +4
2	Hacha de batalla hiriente +4
3	Maza de armas sacrílega +4
4	Espada larga vorpalina +1
5	Maza de armas explosiva ígnea
6	Lanza corta viciosa +4

Después del sexto asalto, la maza de armas de muchas formas se convierte de nuevo en una maza de armas +2 hasta que se vuelva a pronunciar la palabra de mando.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Erythnul y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Nigromancia y evocación fuerte. NL 18º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, círculo de muerte, el creador debe rendir culto a Erythnul. Precio 30.300 po. Coste 15.304 po + 1.200 PX.

Mazo que nunca olvida: maza pesada axiomática +2; AL LN; Int 16, Sab 10, Car 16; voz; visión en la oscuridad 60' y oído; puntuación de Ego 16

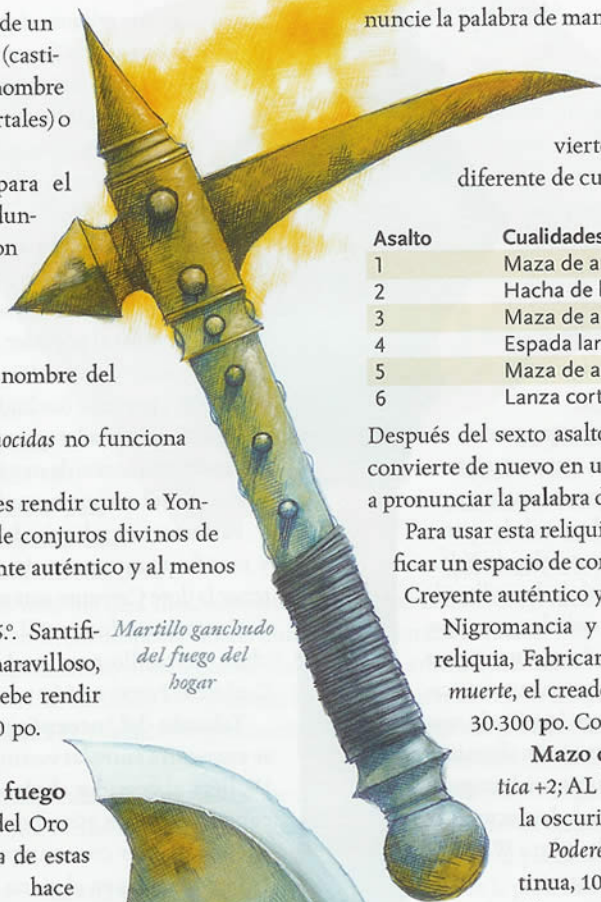
Poderes menores: custodia contra la muerte continua, 10 rangos en Intimidar (modificador total +13), curar heridas moderadas 3/día.

Personalidad: un mazo que nunca olvida habla poco, excepto en el combate, durante el cual recuerda a su portador a voz en grito las transgresiones de cada enemigo, tanto si las ha visto personalmente ("ese osgo hirió muy gravemente a Lidda") como si las supone basándose en el tipo de criatura ("esa súcubo probablemente haya tentado a muchos hombres buenos hacia el mal"). Las imprecaciones de un mazo que nunca olvida se consideran intentos de desmoralizar a un oponente con la habilidad de Intimidar (descrita en el capítulo 4 del Manual del jugador). A no ser que esté curándole, el mazo que nunca olvida trata de desmoralizar en todos los asaltos durante el turno de su portador. Habla común, infernal, abisal y celestial.

Un mazo que nunca olvida tiene una cualidad de arma adicional: recuerda a los enemigos que han golpeado a su portador, y les causa más daño en justa venganza. Si un enemigo golpea al portador de un mazo que nunca olvida con un arma (incluida un arma natural), a partir de entonces el mazo tiene un bonificador de mejora +2 adicional que se añade al normal. También inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra dicho enemigo.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a San Cuthbert y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conjuración fuerte. NL 20º. Santificar reliquia, Fabricar armas y armaduras mágicas, curar heridas moderadas, custodia contra la muerte, el creador debe rendir culto



a San Cuthbert. Precio 82.112 po. Coste *Mazo que nunca olvida* 41.212 po + 3.272 PX.

Rollos de pergamino de procedencia dudosa: estos rollos de pergamino rugosos hace mucho tiempo que se asocian a Wee Jas, aunque ni los historiadores saben de dónde surgieron los primeros. Su nombre es impropio: los rollos de pergamino de procedencia dudosa no son conjuros almacenados de forma escrita, sino que son una colección de escritos de un autor anónimo obsesionado con la muerte. Se dice que los que logren acceder al saber contenido en los rollos de pergamino de procedencia dudosa tendrán poder sobre la vida y la muerte.

Pero hay que superar varias barreras para comprender el saber de los rollos de pergamino. Para empezar, están escritos en prácticamente todos los idiomas, antiguos o modernos, y a veces cambian de idioma dentro de la misma frase. Una hora de lectura permite una prueba de Saber (religión) (CD 20) para averiguar algo útil de los rollos de pergamino, con un bonificador +2 por cada lenguaje que hable el lector. Varios lectores pueden ayudarse entre sí para traducirlo, juntando los idiomas que conocen automáticamente, pero compartiendo también el riesgo (explicado más adelante). Los conjuros de *leer magia* y *comprensión idiomática* no ayudan al lector a comprender los conjuros, así de críptica es su sabiduría. El lector (o al menos uno de los lectores si el grupo traduce en conjunto) debe rendir culto a Wee Jas para sacar algo en claro de los rollos de pergamino.

La segunda barrera para leer los rollos de pergamino de procedencia dudosa es que el lector a menudo rozará la frontera entre la vida y la muerte. Siempre que alguien se pase una hora leyendo los rollos de pergamino de procedencia dudosa, deberá tirar en la siguiente tabla, aprenda o no algo útil:

d%	Efecto
01-10	TS Vol (CD 20) o te vuelves loco (como el conjuro locura).
11-30	TS Vol (CD 20) o los rollos de pergamino invocan una <i>maldición mayor</i> sobre ti.
31-60	TS Vol (CD 20) para recibir un <i>geas/empeño</i> que manda Wee Jas.
61-90	Ganar 1d6 niveles negativos como <i>consumir energía</i> (TS Fort CD 20 niega tras 24 horas).
91-100	TS Vol (CD 20) o te conviertes en un fantasma durante un año y un día.

Aunque los riesgos de leer los rollos de pergamino de procedencia dudosa son grandes, también lo es la recompensa. Un personaje que lea con éxito los rollos de pergamino el tiempo indicado podrá elegir entre los siguientes beneficios:

Tiempo	Beneficio
1 hora	Pacto de renovación para ti
2 horas	Pacto de renovación para otro
3 horas	Pacto con la muerte para ti
4 horas	Pacto con la muerte para otro
6 horas	Resurrección verdadera (y los rollos de pergamino desaparecen)



Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Wee Jas y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Nigromancia fuerte. NL 10.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *pacto con la muerte*, *pacto de renovación*, *resurrección verdadera*, el creador debe rendir culto a Wee Jas. Precio 118.000 po. Peso 10 lb.

Tabardo de la gran cruzada: estos tabardos plateados, de los que se sabe que existen siete, están decorados con una sencilla cruz roja en el pecho. Proporcionan al portador RD 5/mal y dan un bonificador de moral +2 en los TS a todos los que estén a menos de 20' del portador (incluido éste). Una vez al día, si alguien aparte del portador agarra la manga de un *tabardo de la gran cruzada* (una acción de movimiento), se cura de todas las heridas (como el conjuro *sanar* de un lanzador de 15.º nivel).

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a San Cuthbert y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conjuración fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *sanar*, el creador debe rendir culto a San Cuthbert. Precio 68.800 po.

Tabardo del incorpóreo: este tabardo, que se dice que se encuentra entre las vestimentas funerarias de Shedlazzar IV, lleva al portador al plano Etéreo a una orden (como el conjuro *excursión etérea*) durante 10 asaltos al día, que no tienen que ser consecutivos. El efecto puede deshacerse. Mientras estás en el plano Etéreo, los conjuros que lanzas afectan al plano Material como siempre, a diferencia de los sortilegios de los lanzadores de conjuros que llegan hasta el plano Etéreo por otros medios.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Nerull y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Transmutación moderada. NL 10.º.

Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *excursión etérea*, el creador debe rendir culto a Nerull. Precio 68.600 po. Peso 1 lb.

Tomo de la lengua inmóvil: este grueso manuscrito tiene una cubierta de cuero con una decoración sangrienta: una lengua disecada clavada en la portada del libro (que pertenece a un antiguo clé-

Tomo de la lengua inmóvil



rigo de Vecna que no supo guardar los secretos de la orden).

Se sabe que existen cinco ejemplares. Un tomo de la lengua inmóvil contiene instrucciones para crear la filacteria de un liche y 2d4 conjuros de mago de cada uno de los niveles entre el 6.º y el 9.º. También contiene 500 páginas para conjuro en blanco que funcionan como las del libro bendito de Boccob.

El tomo de la lengua inmóvil también contiene indicaciones para ejercicios mentales arcanos diseñados para fortalecer el lanzamiento de conjuros. Cualquiera que lea esta sección del tomo, lo cual lleva un total de 48 horas durante un mínimo de 6 días, aumenta su nivel de lanzador efectivo en 2 en lo que respecta a determinar las variables del conjuro que dependen del nivel (como el daño o el alcance) y las pruebas de nivel de lanzador. No obstante, los ejercicios son místicamente agotadores, y reducen la puntuación de Constitución del lector en 2.

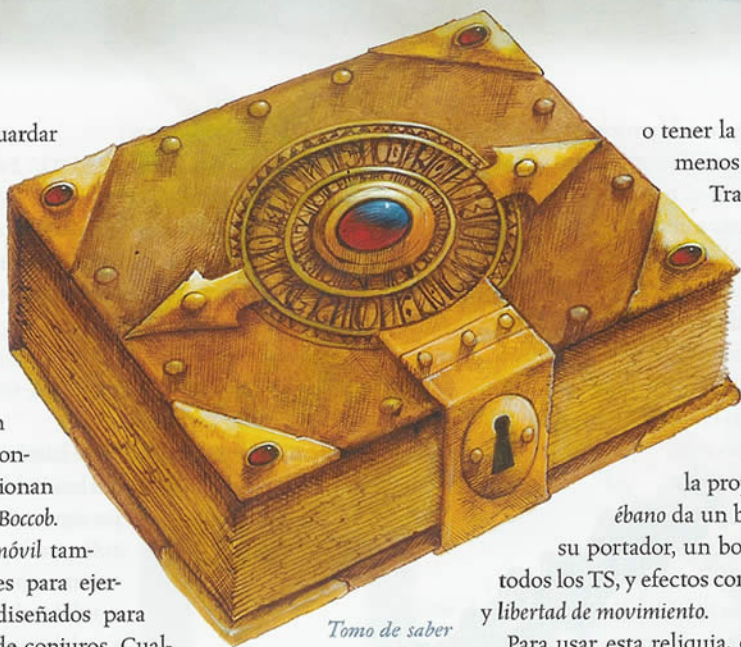
Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Vecna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Transmutación fuerte. NL 17.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir rollo de pergamino, *página secreta*, el creador debe rendir culto a Vecna. Precio 34.850 po. Peso 5 lb.

Tomo de saber ancestral: supuestamente escrito por el propio Boccob y "cogido prestado" de su biblioteca, este libro encuadernado en cuero está repleto de hojas de pergamino amarillentas. Sus páginas mágicas contienen cualquier conjuro concebible, pero el tomo de saber ancestral (y las copias realizadas desde que el original salió de la biblioteca de Boccob) está maldito con un sistema de referencias cruzadas deliberadamente confuso y

que cambia sin parar. Las páginas del interior del tomo cambian de sitio solas, aparentemente al azar. Encontrar algo útil hojeándolo resulta imposible, pero un lector que use el índice del final tiene un 90% de posibilidades de encontrar cualquier conjuro arcano del interior de las páginas del tomo (no se puede buscar el mismo conjuro si no han pasado 24 horas). Los conjuros leídos en el tomo de saber ancestral pueden prepararse en la mitad de tiempo de lo normal.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Boccob y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel,



Tomo de saber ancestral

o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Transmutación moderada. NL

10.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *página secreta*, el creador debe rendir culto a Boccob.

Precio 22.000 po. Peso 1 lb.

Túnica de seda de ébano: dicen que fue tejida con seda hilada por

la propia Lolth. La túnica de seda de

ébano da un bonificador de armadura +8 a

su portador, un bonificador de resistencia +4 a

todos los TS, y efectos continuos de *trepar cual arácnido* y *libertad de movimiento*.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Lolth y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o

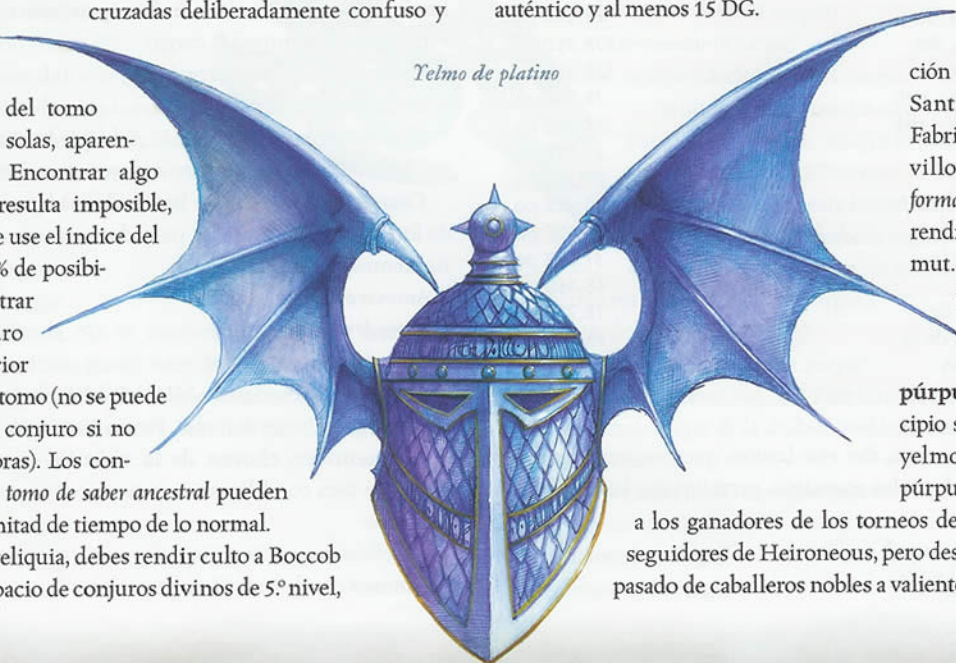
tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Abjuración fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*, *trepar cual arácnido*, el creador debe rendir culto a Lolth. Precio 134.000 po. Peso 1 lb.

Yelmo de platino: este yelmo liso cubre 3/4 partes del rostro y está decorado con la forma de un ala de dragón. Se entregaron los yelmos de platino originales a siete dragones de oro que actuaban como consortes de Bahamut, pero desde entonces han pasado a sus sirvientes en el plano Material. Cualquiera que lleve un yelmo de platino posee la presencia pavorosa de un dragón, y puede afectar a cualquiera con menos DG en un radio de 150'. Cuando el portador de un yelmo de platino ataca, los enemigos deben superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del portador + modificador de Car del portador) o huirán despavoridos (enemigos de 4 DG o menos) o quedarán estremecidos (enemigos de 5 DG o más) durante 4d6 asaltos. El portador también obtiene sentido ciego con un alcance de 60'.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Bahamut y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Yelmo de platino



Transmutación fuerte. NL 15.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *cambiar de forma*, el creador debe rendir culto a Bahamut. Precio 64.000 po. Peso 3 lb.

Yelmo del penacho

púrpura: en un principio se ofrecieron los yelmos del penacho púrpura como trofeos

a los ganadores de los torneos de justas entre los seguidores de Heironeous, pero desde entonces han pasado de caballeros nobles a valientes escuderos con

el transcurrir de los siglos. Un yelmo del penacho púrpura da a su portador un bonificador +2 a Carisma. El portador no sólo es inmune al miedo, sino que la exposición al miedo le envalentonará más aún; siempre que se vea expuesto a un efecto de miedo, recibirá el beneficio del conjuro *heroísmo* durante 10 minutos.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Heironeous y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Abjuración moderada. NL 10.º. Santificar reliquia, Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo*, el creador debe rendir culto a Heironeous. Precio 22.000 po. Peso 4 lb.

BASTONES

Como los bastones descritos en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*, estos bastones contienen varios conjuros que usan activación por disparador de conjuros. Cada uno de ellos usa la puntuación de característica y las dotes relevantes del portador para determinar las CD de las salvaciones y las pruebas de conjuros penetrantes de sus sortilegios. A diferencia de otros tipos de objetos mágicos, el portador puede usar su nivel de lanzador al activar el poder del bastón si es superior al del bastón. El mínimo nivel de lanzador de un bastón es 8.º.

Un bastón típico es como un bastón para caminar o una porra. Tiene CA 7, 10 pg, dureza 5, y una CD de romper de 24.

TABLA 4-2: BASTONES

Bastón	Precio de mercado
Amenaza vaporosa, de	36.094 po
Batalla de roble, de	13.500 po
Beatífico mayor, del	78.750 po
Beatífico menor, del	28.366 po
Cárcel, de la	51.563 po
Construcción, de	38.156 po
Corriente en chorro, de la	89.250 po
Custodia del alma, de	82.417 po
Defensa planaria, de	44.344 po
Diabólico mayor, del	78.750 po
Diabólico menor, del	28.366 po
Displicente mayor, del	78.750 po
Displicente menor, del	28.366 po
Dolor	27.844 po
Encarnación	60.563 po
Espíritus cazadores, de	66.938 po
Fauna	19.406 po
Fe verdadera, de la	31.688 po
Hogar, del	48.469 po
Santidad mayor, de	78.750 po
Santidad menor, de la	28.366 po
Tormentas, de las	118.125 po
Vientos, de los	37.969 po

Amenaza vaporosa, de: este bastón, que contiene conjuros que ahogan la vida de los enemigos, permite usar los siguientes conjuros:

- Bruma ácida (2 cargas)
- Miasma (1 carga)

- Bruma asesina (1 carga)

Conjuración moderada. NL 11.º. Fabricar bastón, *bruma ácida*, *bruma asesina*, *miasma*. Precio 40.094 po.

Batalla de roble, de: creado para ayudar a un druida a protegerse en la espesura, este grueso bastón de roble negro permite usar los siguientes conjuros:

- Garrote (1 carga)
- Espinas (1 carga)

Transmutación moderada. NL 8.º. Fabricar bastón, *espinas*, *garrote*. Precio 13.500 po.

Beatífico mayor, del: este bastón, una versión más poderosa del bastón del *beatífico menor*, permite usar los siguientes conjuros:

- Capa del caos (2 cargas)
- Aura sagrada (2 cargas)
- Palabra del caos (1 carga)
- Palabra sagrada (1 carga)

Abjuración fuerte. NL 15.º. Fabricar bastón, *capa del caos*, *aura sagrada*, *palabra del caos*, *palabra sagrada*. Precio 78.750 po.

Beatífico menor, del: este bastón, que beneficia sobre todo a los lanzadores de conjuros caóticos buenos, permite usar los siguientes conjuros:

- Disipar el mal (2 cargas)
- Disipar la ley (2 cargas)

Bastón de la cárcel

- Martillo del caos (1 carga)
- Castigo divino (1 carga)

Abjuración moderada. NL 9.º. Fabricar bastón, *castigo divino*, *disipar el mal*, *disipar la ley*, *martillo del caos*. Precio 28.266 po.

Cárcel, de la: usado para atrapar enemigos sin matarlos, el bastón de la cárcel permite usar los siguientes conjuros:

- Inmovilizar monstruo (1 carga)
- Barrera de cuchillas (1 carga)
- Ancla dimensional (1 carga)

Evocación moderada. NL 1.º. Fabricar bastón, *ancla dimensional*, *barrera de cuchillas*, *inmovilizar monstruo*. Precio 51.563 po.

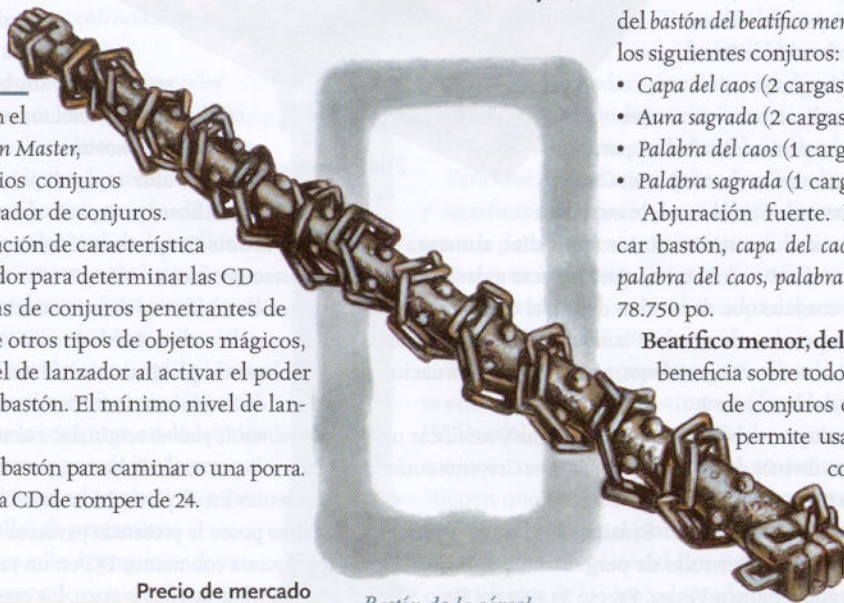
Construcción, de: este bastón de madera, exactamente de 3' de longitud y con todas las pulgadas marcadas, permite usar los siguientes conjuros:

- Animar objetos (2 cargas)
- Muro de piedra (1 carga)
- Creación mayor (1 carga)

Conjuración moderada. NL 1.º. Fabricar bastón, *animar objetos*, *creación mayor*, *muro de piedra*. Precio 38.156 po

Corriente en chorro, de la: el bastón de corriente en chorro, hecho de teca con filigranas de oro, permite usar los siguientes conjuros:

- Torbellino mayor (2 cargas)
- Caminar con el viento (2 cargas)



- Torbellino (1 carga)

Conjuración fuerte. NL 17°. Fabricar bastón, caminar con el viento, torbellino, torbellino mayor. Precio 89.250 po

Custodia del alma, de: este suave bastón de zumaque, que suelen usar clérigos que se enfrentan contra los muertos vivientes, permite usar los siguientes conjuros:

- Restablecimiento mayor (2 cargas)
- Custodia contra la muerte (1 carga)
- Restablecimiento (1 carga)

NL 13°. Fabricar bastón, custodia contra la muerte, restablecimiento, restablecimiento mayor. Precio 82.417 po.

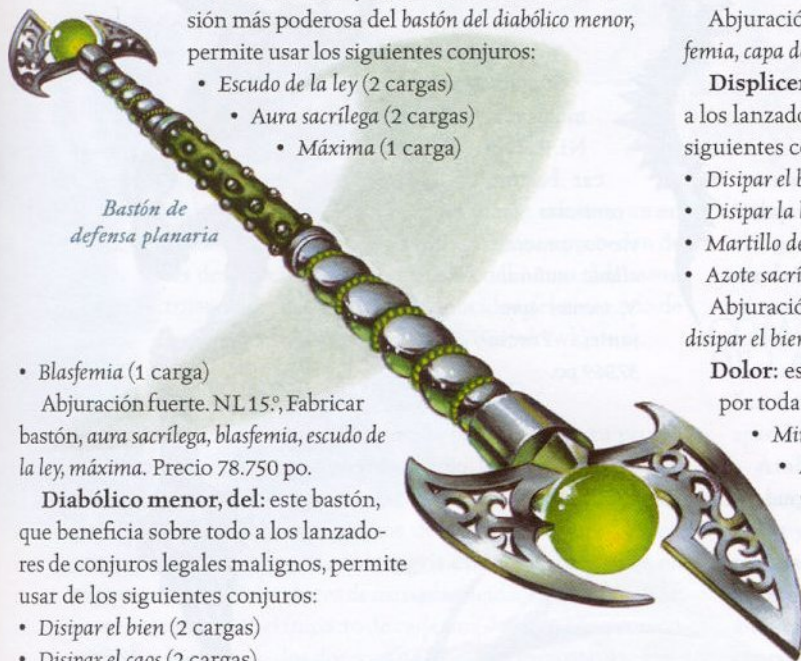
Defensa planaria, de: este bastón plateado con cristales verdes en ambos extremos permite usar los siguientes conjuros:

- Destierro (2 cargas)
- Subvertir esencia planaria (1 carga)
- Exorcismo (1 carga)
- Ancla dimensional (1 carga)

Abjuración moderada. NL 1°. Fabricar bastón, ancla dimensional, destierro, exorcismo, subvertir esencia planaria. Precio 44.344 po.

Diabólico mayor, del: este bastón, una versión más poderosa del bastón del diabólico menor, permite usar los siguientes conjuros:

- Escudo de la ley (2 cargas)
- Aura sacrílega (2 cargas)
- Máxima (1 carga)



Bastón de
defensa planaria

- Blasfemia (1 carga)

Abjuración fuerte. NL 15°. Fabricar bastón, aura sacrílega, blasfemia, escudo de la ley, máxima. Precio 78.750 po.

Diabólico menor, del: este bastón, que beneficia sobre todo a los lanzadores de conjuros legales malignos, permite usar de los siguientes conjuros:

- Disipar el bien (2 cargas)
- Disipar el caos (2 cargas)
- Ira del orden (1 carga)
- Azote sacrílego (1 carga)

Abjuración moderada. NL 9°. Fabricar bastón, azote sacrílego, disipar el bien, disipar el caos, ira del orden. Precio 28.266 po.

Displicente mayor, del: este bastón, una versión más poderosa del bastón del displicente menor, permite usar los siguientes conjuros:

- Capa del caos (2 cargas)
- Aura sacrílega (2 cargas)
- Palabra del caos (1 carga)
- Blasfemia (1 carga)

Bastón de la corriente
en chorro

Abjuración fuerte. NL 15°. Fabricar bastón, aura sacrílega, blasfemia, capa del caos, palabra del caos. Precio 78.750 po.

Displicente menor, del: este bastón, que beneficia sobre todo a los lanzadores de conjuros caóticos malignos, permite usar los siguientes conjuros:

- Disipar el bien (2 cargas)
- Disipar la ley (2 cargas)
- Martillo del caos (1 carga)
- Azote sacrílego (1 carga)

Abjuración moderada. NL 9°. Fabricar bastón, azote sacrílego, disipar el bien, disipar la ley, martillo del caos. Precio 28.266 po

Dolor: este bastón, que tiene espinas puntiagudas esculpidas por toda su superficie, permite usar los siguientes conjuros:

- Mirada penetrante (2 cargas)
- Atormentar (1 carga)
- Infligir heridas graves (1 carga)

Nigromancia moderada. NL 1°. Fabricar bastón, atormentar, infligir heridas graves, mirada penetrante. Precio 27.844 po.

Encarnación: este bastón de hierro, decorado a menudo con el símbolo sagrado de una deidad específica, permite usar los conjuros siguientes:

- Semblante mayor de la deidad (3 cargas)
- Semblante de la deidad (2 cargas)
- Semblante menor de la deidad (1 carga)

Transmutación fuerte. NL 17°. Fabricar bastón, semblante de la deidad, semblante mayor de la deidad, semblante menor de la deidad. Precio 60.563 po.

Espíritus cazadores, de: este bastón color ceniza permite usar los siguientes conjuros:

- Oso fantasmal (2 cargas)
- Lobo fantasmal (1 carga)

Conjuración fuerte. NL 17°. Fabricar bastón, lobo fantasmal, oso fantasmal. Precio 66.938 po

Fauna, de la: este bastón, creado a menudo por los druidas para almacenar conjuros para sus compañeros animales, permite usar los siguientes conjuros:

- Crecimiento animal (1 carga)
- Piel robliza (1 carga)
- Colmillo mágico mayor (1 carga)

Transmutación moderada. NL 9°. Fabricar bastón, colmillo mágico mayor, crecimiento animal, piel robliza. Precio 19.406 po.

Fe verdadera, de la: este bastón de arce, diseñado tanto para recompensar a los creyentes como para castigar a los impíos, permite usar los siguientes conjuros:

- Justa ira de los fieles (2 cargas)
- Castigar (1 carga)

Encantamiento fuerte. NL 13°. Fabricar bastón, castigar, justa ira de los fieles. Precio 31.688 po.

Hogar, del: este bastón mejora la conexión de un druida con el terreno que le rodea, y permite usar los siguientes conjuros:

- Encontrar la senda (1 carga)
- Comunión con la naturaleza (1 carga)
- Mezclarse con los bosques (1 carga)

Adivinación moderada. NL 1°. Fabricar bastón, comunión con la naturaleza, encontrar la senda, mezclarse con los bosques. Precio 48.469 po

Santidad mayor, de la: este bastón, una versión más poderosa del bastón de la santidad menor, permite usar los siguientes conjuros:

- Escudo de la ley (2 cargas)
- Aura sagrada (2 cargas)
- Máxima (1 carga)
- Palabra sagrada (1 carga)

Abjuración fuerte. NL 15°. Fabricar bastón, aura sagrada, escudo de la ley, máxima, palabra sagrada. Precio 78.750 po.

Santidad menor, de la: este bastón, que beneficia sobre todo a los lanzadores de conjuros legales buenos, permite usar los siguientes conjuros:

- Disipar el mal (2 cargas)
- Disipar el caos (2 cargas)
- Ira del orden (1 carga)
- Castigo divino (1 carga)

Abjuración moderada. NL 9°. Fabricar bastón, castigo divino, disipar el caos, disipar el mal, ira del orden. Precio 28.266 po.

Tormentas, de las: el bastón de las tor-

mentas, un bastón nudoso que suelen usar druidas poderosos, permite usar los siguientes conjuros:

- Torre de tormenta (1 carga)
- Ira de la tormenta (1 carga)
- Tormenta de furia elemental (1 carga)
- Controlar el clima (1 carga)

Transmutación fuerte. NL 15°. Fabricar bastón, controlar el clima, ira de la tormenta, tormenta de furia elemental, torre de tormenta. Precio 118.125 po.

Vientos, de los: este bastón, hecho de caoba con filigranas de plata, permite usar los siguientes conjuros:

- Vientos apesantes (1 carga)
- Controlar los vientos (1 carga)
- Convocar aliado natural V (sólo elemental de aire Grande) (1 carga)

A dark, jagged staff with a circular ring of red thorns around its upper half.

Bastón de dolor

Conjuración moderada. NL 9°. Fabricar bastón, controlar los vientos, convocar aliado natural V, vientos apesantes. Precio 37.969 po.

A gnarled, twisted staff with a blue and white swirling aura around its upper half.

Bastón de las tormentas

A staff made of animal antlers and bones, with a green and yellow aura around its lower half.

Bastón de la fauna

Ilustración de Scott Rolter



Los siguientes dioses se añaden a los que se encuentran en el capítulo 6 del *Manual del jugador*. Algunos proceden de las descripciones de monstruos del *Manual de monstruos*, y muchos son viejos conocidos del escenario de campaña *El mundo de Falcongrís* (Greyhawk).

¿QUÉ DIOS PUEDES USAR?

Si no quieres complicarte la vida a la hora de crear tu propio panteón de deidades, puedes usar sólo las deidades básicas, añadiéndoles otras conforme las vayas necesitando. Las deidades básicas cubren los ámbitos de poder más importantes, mientras que los dioses de Falcongrís están más centrados en algo concreto. Si introduces demasiadas deidades en tu partida, te arriesgas a diluir el impacto de cada una de ellas. Un panteón en el que haya una o dos docenas de deidades importantes funciona bien en la mayoría de campañas de D&D.

Usa las demás deidades cuando el discurrir de la historia se aleje de su área de influencia, o cuando un jugador quiera una deidad tutelar inusual para su personaje. Por ejemplo:

- Los PJs oirán hablar por primera vez de Wastri cuando se encuentren a uno de sus cultos reconstruyendo una fortaleza pantanosa.
- El anciano maestro de una orden de monjes es seguidor de Rao, pero la mayoría de sus discípulos más jóvenes veneran en su lugar a Zuoken.
- Un jugador desea interpretar a un PJ que es un antiguo pirata que rinde culto a Procan.

Del mismo modo, las deidades de los monstruos proporcionan clérigos inusuales que los PJs se encontrarán, pero no tienen mucho más impacto más allá del alcance de sus seguidores.

CÓMO LEER LAS DESCRIPCIONES DE LAS DEIDADES

Las descripciones de las deidades tienen los siguientes apartados:

Ámbitos de poder: cada deidad tiene determinados aspectos de la existencia sobre los cuales tiene señorío, poder y control. De forma colectiva, esos aspectos representan el ámbito de poder de la deidad. Las deidades están íntimamente relacionadas y comprometidas con sus ámbitos de poder, y a menudo son más fuertes en poder cuando actúan para salvaguardar la importancia de los mismos. Ehlonna, por ejemplo, es la diosa de los bosques, por lo que los bosques son el aspecto dominante de su ámbito de poder. Gruumsh es el dios de los orcos, por lo que éstos forman parte de su ámbito de poder, así como la noción de territorio; además, los dos aspectos de su ámbito de poder suelen estar relacionados porque los orcos son belicosos y territoriales.

Dominios: lista de los dominios de la deidad, descritos en el capítulo 5 de este libro o en el capítulo 11 del *Manual del jugador*. A veces los dominios encajan al milímetro con los ámbitos de poder. Por ejemplo, Pelor es el dios del sol,

por lo que está claro que tiene el dominio del Sol. Con otras deidades, los dominios son los que pudieran resultar más útiles a los clérigos a la hora de cumplir los mandatos de su deidad. Vecna, el dios de los secretos, tiene los dominios de Mal, Saber y Magia. Los dominios marcados con un asterisco se añaden a los de la descripción de la deidad en el *Manual del jugador* y se encuentran en este libro.

Formación del clero: la forma mediante la que la deidad adquiere nuevos seguidores (sobre todo clérigos) y les enseña varía mucho de unos dioses a otros. La mayoría de las religiones son lo bastante amplias como para admitir muchas sectas, por lo que no todos los clérigos tienen por qué haber seguido una formación como las descritas.

Misiones: el tipo de misiones que la deidad envía a sus seguidores depende mucho del alineamiento, del ámbito de poder, y de las rivalidades históricas.

Oraciones: cada religión tiene su propia forma de comunicarse con la deidad. Los jugadores que lleven clérigos u otros PJs devotos pueden alterar la forma de hablar de sus personajes para adecuarse a la tradición religiosa de la que forman parte.

Templos: los lugares de culto, denominados aquí templos por razones de consistencia, van desde los robledales de Obad-Hai hasta las catedrales con vidrieras de Pelor. Muchos proporcionan curaciones, información, u otros servicios a los aliados de su fe.

Ritos: las diferentes religiones hacen sus celebraciones y honran a sus dioses de formas distintas, dependiendo del ámbito de poder y el alineamiento de su deidad. Los PJs pueden participar en las ceremonias de una deidad concreta (o tratar de interrumpirlas).

Reliquias: las reliquias, que van desde los objetos maravillosos menores hasta los artefactos poderosos, son objetos mágicos vinculados al culto de una deidad en particular. La mayoría se describen en el capítulo 4.

Heraldo y aliados: el heraldo de una deidad es la criatura que suele enviar al plano Material cuando necesita intervenir en los asuntos de los mortales. Los aliados son las criaturas que la deidad envía en respuesta a los conjuros *aliado de los planos menor*, *aliado de los planos* y *aliado de los planos mayor*.

DEIDADES BÁSICAS DE D&D

Las siguientes deidades están representadas en el *Manual del jugador*, excepto Bahamut, Kurtulmak, Lolth y Tiamat, las cuatro adiciones al panteón básico.

Bahamut

Deidad menor (legal bueno)

Bahamut, adorado por los dragones buenos, es riguroso y desaprueba toda maldad, pero es amable y servicial con los oprimidos y los desvalidos. Enseña a sus seguidores a luchar contra el mal siempre que puedan, y a ayudar a los demás a tener la fortaleza necesaria para resistirse al mal por sí mismos. Se aparece como un dragón grande y sinuoso, cubierto de escamas de platino y ojos felinos de color cambiante.

Ámbitos de poder: dragones buenos, viento.

Dominios: Aire, Frío*, Bien, Suerte, Protección.



Bahamut

TABLA 5-1: LAS DEIDADES BÁSICAS

Nombre	Ámbito de poder	Alin.	Dominios	Arma predilecta	Rango
Bahamut	dragones buenos, viento.	LB	Aire, Frío*, Bien, Suerte, Protección	mordisco o pico pesado	m
Bocob	magia, conocimiento	N	Saber, Magia, Mente*, Oráculo*, Superchería	bastón	M
Corellon Larethian	elfos, magia, música, artes	CB	Caos, Comunidad*, Bien, Protección, Guerra	espada larga	M
Ehlonna	bosques, flora y fauna, fertilidad	NB	Animal, Celeridad*, Bien, Vegetal, Sol	espada larga	I
Erythnul	matanza, pánico	CM	Caos, Mal, Locura*, Superchería, Guerra	maza de armas	I
Fharlanghn	distancia, viajar, caminos	N	Celeridad*, Suerte, Protección, Viajes, Clima*	bastón	I
Garl del Oro luminoso	gnomos, humor, talla de gemas	NB	Comunidad*, Creación*, Bien, Protección, Superchería	hacha de batalla	M
Gruumsh	orcos, guerra, territorio	CM	Caos, Dominación*, Mal, Fuerza, Guerra	lanza	M
Heironeous	valor, caballería, guerra, osadía	LB	Gloria*, Bien, Inquisición*, Ley, Guerra	espada larga	I
Hextor	tiranía, guerra, conflicto, salud	LM	Destrucción, Dominación*, Mal, Ley, Guerra	mangual	I
Kord	fuerza, atletismo, coraje	CB	Caos, Competición*, Bien, Suerte, Fuerza	espadón	I
Kurtulmak	kóbolds, trampas	LM	Mal, Ley, Suerte, Superchería	lanza	I
Lolth	drow, arañas, oscuridad	CM	Caos, Destrucción, Mal, Superchería	látigo	I
Moradin	enanos, herrería, ingeniería	LB	Creación*, Tierra, Bien, Ley, Protección	martillo de guerra	M
Nerull	muerte, asesinato, inframundo	NM	Muerte, Mal, Pestilencia*, Superchería	guadaña	M
Obad-Hai	naturaleza, libertad, caza, bestias	N	Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua, Clima*	bastón	I
Olidammara	pícaros, música, diversión, engaños	CN	Celeridad*, Caos, Suerte, Mente*, Superchería	estoque	I
Pelor	sol, luz, curación	NB	Gloria*, Bien, Curación, Fuerza, Sol	maza pesada	M
San Cuthbert	justo castigo, sabiduría, entusiasmo, disciplina	LN	Destrucción, Dominación*, Ley, Protección, Fuerza	maza pesada	I
Tiamat	dragones malignos, conquista	LM	Destrucción, Mal, Ley, Superchería	mordisco o pico pesado	m
Vecna	secretos, intriga	NM	Mal, Saber, Locura*, Magia	daga	m
Wee Jas	muerte, magia, vanidad	LN	Muerte, Dominación*, Ley, Magia, Mente*	daga	I
Yondalla	medianos, exploradores	LB	Comunidad*, Creación*, Bien, Ley, Protección	espada corta	M

*Nuevo dominio descrito en el capítulo 7 de este libro.

M = deidad mayor; I = deidad intermedia; m = deidad menor

Formación del clero: los escasos clérigos de Bahamut que no son dragones aprenden las enseñanzas del Dragón de platino bajo la tutela de un dragón, generalmente un dragón de plata o de oro más anciano en forma humanoide. La relación es de maestro a alumno, y los dos suelen viajar para ver de primera mano los efectos de la injusticia y la crueldad.

Misiones: donde quiera que la gente honesta se encuentre bajo el yugo de la opresión, se encuentran los seguidores de Bahamut, esforzándose para proteger del mal a los rectos. A veces los fieles de Bahamut sienten orgullo por su afiliación, lanzándose a la batalla tomando como modelo al Dragón de platino. No obstante, bastante a menudo los fieles trabajan de forma clandestina y entre las sombras.

Las misiones típicas incluyen rescatar a un pueblo de un señor de la guerra usurpador, disolver una camarilla de nigromantes viles, o cabalgar a la vanguardia de un ejército que asalte las puertas del propio Infierno.

Oraciones: muchos de los proverbios de Bahamut toman la forma "[una acción] es [un juicio]". Por ejemplo, "quedarse dormido es una insensatez", o "castigar al mal es loable".

Templos: los templos de Bahamut son casi todos capillas en el interior de antiguas guaridas de dragones, o incluso guaridas en uso. Son buenos lugares a los que ir en busca de saber ancestral, o para hacer que te traduzcan algo en dracónico, pero suelen estar en lugares remotos y prohibidos. Cuando tus compañeros fieles son todos dragones, no tienes por qué preocuparte de establecer elaboradas defensas para el templo.

Ritos: los fieles de Bahamut suelen celebrar que los creyentes entren en una nueva etapa de su vida: empezar una empresa arriesgada, convertirse en soldados, casarse, etc.

Heraldo y aliados: Bahamut suele enviar como heraldo a un dragón de oro viejo o de más edad. Los aliados suelen ser canarcontes, clangarcontes y planotáreos.

Reliquias: guantelete de la garra, yelmo de platino.

Boccob

Deidad mayor (neutral)

Boccob se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: magia, conocimiento.

Dominios: Saber, Magia, Mente*, Oráculo*, Superchería.

Formación del clero: los clérigos de Boccob están atentos a los signos de aptitud mágica entre los jóvenes, y suelen ofrecer educación a cualquiera que consideren merecedor de ese privilegio, sea noble o plebeyo. Los clérigos de Boccob casi siempre aprenden sus oraciones y sacramentos en un aula de una escuela situada en un templo mayor.

Misiones: cualquier cosa que implique magia poderosa interesará a los seguidores de Boccob. Crear o destruir artefactos, descubrir nuevos tipos de magia, y viajar a los planos Exteriores son misiones que están a la orden del día. Un seguidor de Boccob podría rescatar a un hechicero capturado por osgos, infiltrarse en unas ruinas para recuperar un libro de conjuros ancestral, o disolver un culto de protosacerdotes que desean desconectar todo el poder mágico excepto para sí mismos.

Oraciones: las oraciones a Boccob emplean un lenguaje considerablemente rebuscado. Una muy común empieza así: "Salve, yo te saludo, Boccob, Señor de todas las magias, Omnisciente, Omnipotente revelador de misterios sin comparación, Aquel cuya perspicacia no conoce límites, el más ferviente protector de los reinos arcanos, conocidos y desconocidos."

Templos: Boccob prefiere las torres altas y redondas para sus templos. Casi todos tienen escuelas para el estudio de la magia arcana y divina, y los visitantes pueden encontrar en su interior tanto magos como clérigos. La mayoría de los templos de Boccob proporcionan al público identificación de objetos mágicos y cierto número de adivinaciones.

Ritos: los seguidores de Boccob celebran la magia poderosa en todas sus formas, llevando a cabo ceremonias cuando se construye un objeto mágico o se descubre un nuevo conjuro. Muchos seguidores de nivel alto van de peregrinaje a otros planos para ver la magia en acción.

Heraldo y aliados: en las raras ocasiones en las que Boccob se digna a usar un heraldo, es casi siempre un mago de nivel 20°. Los aliados son genios janni, acechadores invisibles, y elementales Enormes (de cualquier tipo).

Reliquias: *cetno de reversión, tomo de saber ancestral.*

Corellon Larethian

Corellon Larethian se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Deidad mayor (caótico bueno)

Ámbitos de poder: elfos, magia, música, artes.

Dominios: Caos, Comunidad*, Bien, Protección, Guerra.

Formación del clero: debido a la gran longevidad de los elfos, los clérigos de Corellon pueden permitirse pasar años observando a posibles reclutas antes de iniciarlos en los misterios de la fe. Una vez que el aspirante a clérigo obtiene una invitación para unirse al clero, dedica mucho tiempo a la meditación, el estudio académico en silencio, y los esfuerzos artísticos.

Misiones: Corellon quiere proteger al pueblo elfo de todo daño, naturalmente. Aparte de eso, desea devolver a los elfos las obras

maestras de arte perdidas que les corresponden por derecho, e intenta frustrar a los drow siempre que se le presenta la oportunidad. Los seguidores de Corellon suelen encontrarse protegiendo pueblos de incursiones de gnolls, infiltrándose en templos del mal para recuperar tomos élficos ancestrales de saber, y destruyendo fortalezas bajo tierra repletas de clérigos drow vampiros.

Oraciones: las oraciones de Corellon siempre son en élfico. Suelen comenzar así: "Hei-Corellon Shar-Shelevu", que significa "Corellon, que tu gracia nos conceda..."

Templos: en una ciudad élfica, el templo de Corellon Larethian suele ser una maravilla de alabastro con minaretes y parapetos. En comunidades más pequeñas, el templo suele tomar la forma de una inmensa casa sobre un árbol a cientos de pies del suelo del bosque. La mayoría de los templos están dispuestos a ayudar a los elfos que andan de viaje de cualquier forma posible, y también al resto de las razas si están luchando contra los aborrecibles drow.

Ritos: los ritos de Corellon están integrados en la sociedad elfa, celebrando nacimientos, honrando a los creyentes fallecidos, y bendiciendo los matrimonios. Tras una batalla, los creyentes suelen recitar la Letanía de las flechas.

Heraldo y aliados: Corellon usa como heraldos elfos celestiales que son clérigos de nivel 20° y consumados arqueros. Sus aliados son eladrines bralani, eladrines ghaele y planotáreos.

Reliquias: *arco de la luna invernal, cota de mallas milenaria.*

Ehlonna

Deidad intermedia (neutral buena)

Ehlonna se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: bosques, flora y fauna, fertilidad.

Dominios: Animal, Celeridad*, Bien, Vegetal, Sol.

Formación del clero: los clérigos de Ehlonna suelen ser adiestrados uno a uno por clérigos de mayor nivel, y el aula es el bosque. Incluso un clérigo de bajo nivel puede identificar un árbol por sus hojas y un pájaro por su canto.

Misiones: cualquier cosa que amenace el bienestar y el desarrollo del bosque es un anatema para los seguidores de Ehlonna. Acaban con las partidas de guerra de trasgos que se ocultan en los bosques, detienen los incendios forestales violentos, y derrotan a los asoladores que aprovechan el bosque para sus malignos planes.

Oraciones: una oración típica a Ehlonna alude primero a dos aspectos positivos del bosque. Por ejemplo, una oración durante la puesta del sol podría empezar así: "El dorado se va / y los árboles altos / nos cobijan esta noche".

Templos: casi todos los templos de Ehlonna son cabañas camufladas en las profundidades del bosque. Son buenos lugares para encontrar curación y exploradores que pueden rastrear a los intrusos malignos en el bosque o guiar a los visitantes a salvo a través de la espesura.

Ritos: las ceremonias de Ehlonna tienen lugar en el bosque siempre que es posible. La mayoría cubren varios aspectos de la fertilidad, y los niños ocupan un papel prominente en muchas de ellas.

Heraldo y aliados: el heraldo de Ehlonna es un ángel plano-táreo que cabalga sobre un unicornio corcel celestial. Los aliados son canarcontes, guardinales leonales y planotáreos.

Reliquias: *bolsa de semillas de Ehlonna, flecha rapaz.*

Erythnul

Deidad intermedia (caótico maligno)

Erythnul se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: matanza, pánico.

Dominios: Caos, Mal, Locura*, Superchería, Guerra.

Formación del clero: los clérigos de Erythnul obtienen la mayor parte de su formación en templos grandes (donde asisten a sacrificios sangrientos una y otra vez) o en el ejército (donde asisten a los horrores de la guerra). Un clérigo de nivel superior supervisa a unos cuantos clérigos novatos, tratando de amedrentarlos para que rechacen el camino que han elegido. Los que no se inmutan después de varias pruebas se convierten en nuevos clérigos de Erythnul.

Misiones: cualquier cosa que cause masacres en masa o histeria colectiva agrada a Erythnul, por lo que sus seguidores deben terminar las matanzas en el campo de batalla, asegurarse de que las treguas precarias fracasen, o simplemente saquear el lugar, matando o mutilando a todo el que encuentren.

Oraciones: Erythnul prefiere los cánticos de rima sencilla, y cuanto más sangriento sea su tema, mejor. "¡Primero matamos y después desollamos! / ¡Te sacamos la piel a tiras, mientras gritas y suplicas!".

Templos: Erythnul crea altares inmensos rápidamente en los campos de batalla, donde sus seguidores masacran en nombre de su dios. Si la marea de la guerra les arrastra a otro sitio, pueden abandonar sus altares, dejando la zona *desacralizada*, *profanada* y como guarida principal de otras criaturas malignas.

Ritos: por razones obvias, los ritos de Erythnul suelen implicar sacrificios. Los soldados capturados en una batalla previa

suelen ser sacrificados al amanecer siguiente, antes de que comience el combate, en una ceremonia de "clamor sangriento" que inspira a los seguidores de Erythnul a masacrar aún más.

Heraldo y aliados: la elección favorita de heraldo de Erythnul es un balor. Sus aliados son aulladores, demonios glabrezu y demonios nálfeshni.

Reliquias: capucha del verdugo, maza de armas de muchas formas.

Fharlanghn

Deidad intermedia (neutral)

Fharlanghn se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: distancia, viajar, caminos.

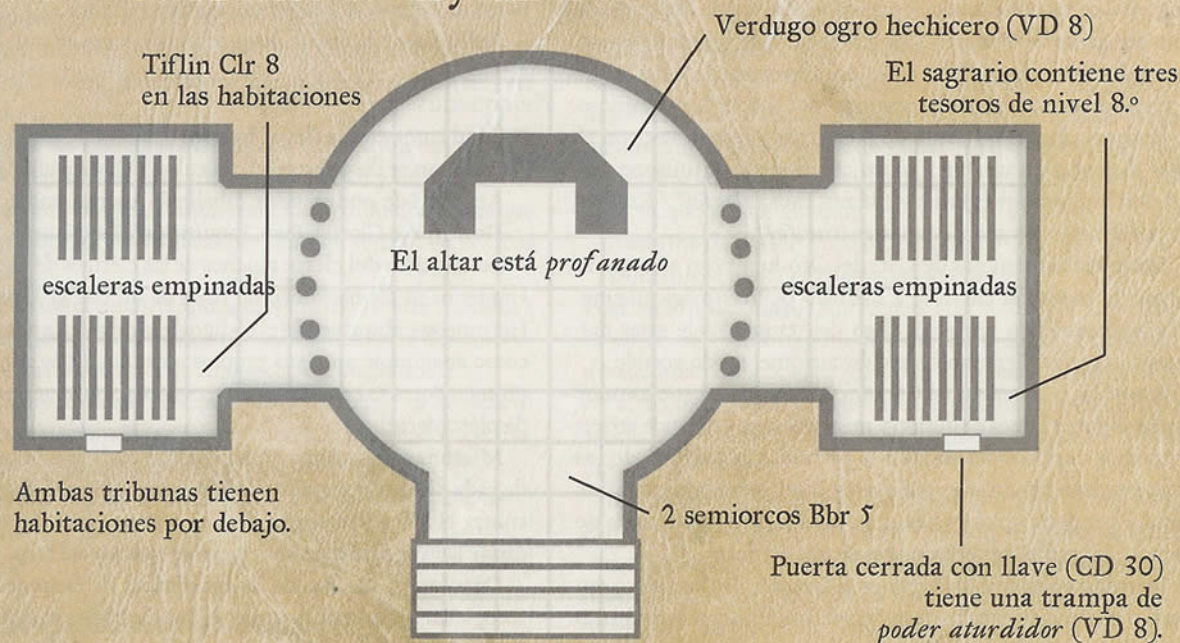
Dominios: Celeridad*, Suerte, Protección, Viajes, Clima*.

Formación del clero: "El sendero es el mejor maestro", dicen los fieles de Fharlanghn. Un clérigo de nivel superior se lleva a media docena de reclutas a un gran viaje, donde ayudan a compañeros viajeros, ven el ancho mundo, y afrontan cualquier tipo de desventuras. La única manera de ser expulsado de la formación de Fharlanghn es preguntar cuándo acabará el viaje: los fieles de Fharlanghn saben que el viaje nunca termina.

Misiones: cualquier misión que implique largos viajes puede involucrar también a Fharlanghn. Sus seguidores suelen custodiar caravanas, explorar islas misteriosas, y mantener una serie de portales entre mundos.

Oraciones: Fharlanghn enseña a través de pequeñas anécdotas, muchas de las cuales muestran a un anciano sabio que viaja con un joven insensato. Hay más de 100 historias en las que intervienen ambos cruzando un río, por ejemplo.

Altar de sacrificios de Erythnul



Un cuadro = 5'

Templos: Fharlanghn no tiene muchos templos grandes, pero las capillas al borde del camino son comunes. En los cruces de caminos importantes y en las ciudades portuarias, las capillas a Fharlanghn proporcionan caballos veloces y barcos robustos.

Ritos: debido a que sus seguidores suelen estar siempre en movimiento, los ritos de Fharlanghn suelen ser cortos y van directos al grano. Muchos fieles de Fharlanghn aprovechan las ceremonias de las deidades aliadas para matrimonios y funerales.

Heraldo y aliados: Fharlanghn usa eladrines ghaele de 17 DG como heraldos. Los aliados son elementales Medianos (cualquiera), elementales Grandes (cualquiera) y sagifalcos ancianos.

Reliquias: botas del viaje sin fin, estoque de la dirección infalible.

Garl del Oro luminoso

Deidad mayor (neutral bueno)

Garl del Oro luminoso se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: gnomos, humor, talla de gemas.

Dominios: Comunidad*, Creación*, Bien, Protección, Superchería.

Formación del clero: la mayoría de los rituales de Garl del Oro luminoso implican a la comunidad en conjunto, por lo que sus clérigos tienen multitud de oportunidades para reclutar a los que muestran una combinación particular de responsabilidad ante la comunidad y humor travieso. Un clérigo mayor suele enseñar a tres o cuatro estudiantes por ejemplo, explicando las enseñanzas de Garl del Oro luminoso mientras atiende las necesidades de los gnomos a su cargo.

Misiones: los propios seguidores de Garl del Oro luminoso aseguran el bienestar de las comunidades gnomas, excavando en las profundidades buscando gemas, y luchando contra los enemigos trasgoides de la raza. Las misiones típicas incluyen luchar contra una tribu de incursores kóbolds, gastar una broma improvisada a un arrogante rey humano, y buscar la mina de gemas de ébano oscuro hace tiempo perdida en el plano Elemental de la tierra.

Oraciones: muchas de las oraciones de Garl del Oro luminoso se llevan a cabo en un estilo de preguntas y respuestas, con el líder diciendo un acertijo y todos contestando al unísono: "El del Oro luminoso pregunta: ¿Qué nos causa alegría? / Excavar en pos de tesoros y guardar nuestro corazón".

Templos: los templos de Garl del Oro luminoso adoptan la forma de modestas capillas, a menudo ocultas mágicamente. Muchas están bajo tierra. El clero del templo suele estar dispuesto a ayudar al gnomos viajero de cualquier modo posible.

Ritos: las ceremonias de Garl del Oro luminoso son asuntos deslumbrantes llenos de ilusión y misterios, que a menudo atraen a gnomos curiosos de millas a la redonda. La mayoría de los ritos ensalzan las virtudes gnomas de inteligencia y destreza: es común bendecir un objeto de gran calidad, una nueva mina de gemas, o a los mejores estudiantes de una escuela.

Heraldo y aliados: los heraldos de Garl del Oro luminoso son bardos gnomos celestiales de 20.º nivel. Los aliados son eladrines bralani, guardinales leonales y xorn ancianos.

Reliquias: gema de la profundidad luminosa, martillo ganchudo del fuego del hogar.

Gruumsh

Deidad mayor (caótico maligno)

Gruumsh se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: orcos, guerra, territorio.

Dominios: Caos, Dominación*, Mal, Fuerza, Guerra.

Formación del clero: la mayoría de las partidas de guerra de orcos tienen un clérigo de Gruumsh de plantilla, y a veces éste "adoptará" a un soldado, transmitiéndole las enseñanzas de Gruumsh mientras el ejército está en marcha. En algún momento, generalmente durante una gran batalla, el soldado alumno se gradúa lanzando su primer conjuro.

Misiones: los seguidores de Gruumsh sienten que tienen el deber de dirigir y organizar la tendencia natural de los orcos hacia el belicismo. Cazarán a los elfos en sus hogares en el bosque, animarán a los caciques tribales a saquear las ciudades humanas, y actuarán como emisarios en las tribus trasgoides que suelen unirse a sus grandes hordas.

Oraciones: todas las oraciones conocidas de Gruumsh empiezan con: "Kharg-hark", la palabra orca para "venganza", incluso si la oración no tiene nada que ver con la venganza.

Templos: los templos de Gruumsh son esencialmente campamentos militares con tantos guerreros y bárbaros como clérigos. Los templos más grandes poseen arenas de gladiadores donde apostar es algo común y los mejores gladiadores pueden obtener grandes recompensas.

Ritos: el rito más famoso del culto de Gruumsh es el Ritual de las astas. Después de una batalla, los orcos marcan su nuevo territorio clavando lanzas largas en el suelo en la frontera, con la punta hacia arriba. En la punta de cada lanza está la cabeza de un enemigo caído.

Heraldo y aliados: Gruumsh envía bárbaros orcos infernales al plano Material como sus heraldos. Sus aliados son salamandras flámicas, demonios hezrou y demonios márlith.

Reliquias: escudo de la mano cercenada, lanza del justo castigo.

Heironeous

Deidad intermedia (legal bueno)

Heironeous se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: valor, caballería, guerra, osadía.

Dominios: Gloria*, Bien, Inquisición*, Ley, Guerra.

Formación del clero: muchos de los clérigos de Heironeous empiezan su formación como pajes de un clérigo o paladín de Heironeous, absorbiendo el código de la caballería mientras ven cómo se cumple ante sus propios ojos. Los pajes que parecen prometedores se convierten en escuderos, y después en clérigos de pleno derecho.

Misiones: las misiones caballerescas tradicionales son el pan de cada día de un seguidor de Heironeous. Se enfrenta en justa contra el Caballero negro, rescata a la princesa del dragón, y dirige la vanguardia de un reluciente ejército del bien.

Oraciones: muchas de las enseñanzas de Heironeous están recogidas en una serie de analectas, que los fieles suelen citar: "La analecta n.º 34.ª dice: 'No mueras de forma sencilla; procura que sea con un fin valeroso'".

Templos: un templo típico de Heironeous parece un castillo fortificado. La mayoría poseen una gran área con hierba en la que los caballeros pueden participar en justas y los soldados pueden hacer instrucción. La mayoría de los templos proporcionan curación y otros conjuros para los que luchan contra las fuerzas del mal.

Ritos: a los seguidores de Heironeous les gusta reconocer la valentía, la caballería y otras virtudes en el campo de batalla en una ceremonia que culmina en la entrega de una medalla u otra condecoración por parte de un clérigo a un combatiente, a veces de forma póstuma.

Heraldo y aliados: el heraldo de Heironeous es un solar. Sus aliados son canarcontes, clargarcontes y canarcontes heroicos.

Reliquias: *espada de la virtud intachable, yelmo del penacho púrpura.*

Hextor

Deidad intermedia (legal maligno)

Hextor se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: tiranía, guerra, conflicto, salud.

Dominios: Destrucción, Dominación*, Mal, Ley, Guerra.

Formación del clero: la religión de Hextor está organizada al estilo militar, por lo que los "oficiales superiores" someten a los aspirantes a clérigo a un adiestramiento duro y riguroso. Sólo aquellos lo bastante fuertes para soportar meses de abusos se convierten en clérigos de Hextor. No es de extrañar que estén ansiosos por cambiar las tornas y abusar de su poder con otros.

Misiones: los seguidores de Hextor están obsesionados con tener "inferiores" que estén bajo sus talones. Se establecen como religión de estado siempre que pueden, se unen a cruzadas de conquistadores despóticos, y fuerzan a los señores locales a arrodillarse ante ellos.

Oraciones: los fieles de Hextor suelen expresar conceptos como leyes, del tipo: "El esclavo no contradecirá al amo, pues tal es la ley de Hextor". También exclaman muchas veces: "¡Él será obedecido!".

Templos: los seguidores de Hextor construyen sus templos fortaleza en pasos de montaña, cruces de ríos y otros sitios de importancia estratégica. Suelen tener forjas inmensas en las que construyen armas y armaduras para los que ayudan en la causa de la tiranía.

Ritos: la estructura jerárquica del culto de Hextor conduce a un número de ritos que honran las relaciones entre dos compañeros desiguales, como la de amo-esclavo u oficial-soldado.

Heraldo y aliados: Hextor envía a un diablo de la sima al plano Material cuando necesita un heraldo. Sus aliados son diablos barbados, diablos punzantes, y diablos astados.

Reliquias: *cadena de obediencia, guanteletes del señor de la sangre.*

Kord

Deidad intermedia (caótico bueno)

Kord se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: fuerza, atletismo, coraje.

Dominios: Caos, Competición*, Bien, Suerte, Fuerza.

Formación del clero: los aspirantes a clérigo de Kord entran en la fe de dos maneras. La mayoría tienen éxito en alguna proeza de fuerza (a menudo un carnaval local o una competición deportiva), que consigue la admiración de un clérigo de Kord. Menos a menudo, un joven obtiene notoriedad por su naturaleza enfermiza, pero un clérigo de Kord observa con cuánta pasión el niño ansía tener fuerza. En cualquier caso, convertirse en clérigo de Kord implica un adiestramiento físico riguroso, que incluye hacer flexiones, correr, y practicar unos cuantos deportes específicos.

Misiones: los seguidores de Kord adoran cualquier misión en la que puedan probar su fuerza, sobre todo si implica una competición directa con alguien más. Ganar en una arena de gladiadores, escalar una montaña inexpugnable, y matar a un dragón gran serpiente siempre es algo satisfactorio para Kord.

Oraciones: a Kord le gustan los cánticos con rimas y palmas, cuanto más fuertes mejor. Muchos de sus cánticos poseen sílabas que están ahí para mantener el ritmo, como "Ah de, oh eh doto, Kord el Poderoso..."

Templos: un templo de Kord suele ser una vivienda en constante crecimiento al aire libre. Algunos tienen gimnasio, campos para competiciones atléticas, y arenas de gladiadores. Proporcionan entrenamiento para casi cualquier forma física.

Ritos: los ritos de Kord son cortos, y duran pocos minutos. Son ceremonias festivas de baile al final de una batalla o tras una gran proeza de fuerza, como construir un granero o mover piedras para formar una barrera.

Heraldo y aliados: el heraldo favorito de Kord es un titán. Sus aliados son eladrines, eladrines ghaele y elementales de tierra Enormes.

Reliquias: *cinturón del campeón, espada de potencia arrolladora.*

Kurtulmak

Deidad intermedia (legal maligno)

Kurtulmak es una deidad salvaje que enseña a los kóbolds a defenderse y asaltar a los incautos de cualquier manera posible, incluyendo su predilecta, las trampas. Aparece como un kóbold especialmente grande, de color negro y verde. Siente un odio encarnizado por los gnomos.

Ámbitos de poder: kóbolds, trampas.

Dominios: Mal, Ley, Suerte, Superchería.

Formación del clero: Kurtulmak insiste en que sus clérigos se entrenen con disciplina militar, aprendiendo lo necesario para montar emboscadas, construir defensas o defender como sea al pueblo kóbold. La prueba final para un aspirante a clérigo es sobrevivir al recorrido por un corredor repleto de trampas mortales.

Misiones: cualquier cosa que mejore el estatus de los kóbolds es de gran ayuda para Kurtulmak. Derruir una serie de excavaciones gnomas, convencer a un dragón para que viva junto a una tribu de kóbolds, y construir un conjunto de madrigueras kóbold repletas de trampas son algunas misiones típicas.

Oraciones: Muchas de las oraciones de Kurtulmak hacen referencia a dragones y reptiles, como: "Oh Vigilante, me inclino ante vuestra escamosa majestad".

Templos: los templos de Kurtulmak son madrigueras claustrofóbicas plagadas de trampas, pero a menudo tienen en su tesoro el dinero acumulado por la comunidad kóbold.

Ritos: Kurtulmak bendice los nacimientos y honra las muertes, pero sus ceremonias suelen tener una trampa simulada o real. Los jóvenes kóbolds, por ejemplo, se enfrentan a la Bendición del foso como rito iniciático.

Heraldo y aliados: Kurtulmak usa como heraldo una erinia con rasgos reptilianos. Sus aliados son diablos barbados, erinias y diablos gélidos.

Reliquias: *ensartanomos, foso envolvente.*

Lolth

Deidad intermedia (caótica maligna)

Lolth, la Reina de la Telaraña demoníaca, fue quien primero difundió el mal entre los elfos, y quien condujo a los drow a alejarse del resto de la sociedad élfica hace miles de años. Ahora su objetivo es usar a los drow para conquistar los inmensos reinos de las cavernas que hay bajo la superficie de la tierra. Disfruta ante la oportunidad de probar a sus seguidores enfrentándolos entre sí para que los fuertes puedan matar a los débiles. Aparece tanto como una mujer drow alta y hermosa o como una araña negra con la cabeza de una mujer drow.

Ámbitos de poder: drow, arañas, oscuridad.

Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Superchería.

Formación del clero: más que ninguna otra deidad, Lolth se deleita poniendo a prueba perpetuamente a sus clérigas, que son exclusivamente mujeres, enfrentándolas entre sí. Toda clériga de Lolth sabe que la manera de promocionarse es apuñalar por la espalda a sus superiores, y también sabe perfectamente que sus subordinadas están maquinando para hacerle a ella lo mismo.

Misiones: Lolth ha impuesto a sus fieles la tarea de conquistar la inmensa red de cavernas subterráneas y, por supuesto, matar a los elfos de la superficie. Las misiones típicas incluyen atacar a una comunidad drow rival, asaltar la guarida de un azotamentes en busca de su magia, y construir un artefacto que convierta a los elfos de la superficie en arañas.



Kurtulmak

Oraciones: las oraciones a Lolth, siempre hechas en élfico, frecuentemente incluyen la frase "Elliya Lolthu", que significa "Pruébame, Lolth".

Templos: los templos a Lolth de los drow suelen dominar (en sentido literal) las comunidades que les rodean. Estos templos están defendidos de forma extraordinaria por adoradoras arañas capaces e inteligentes, pero también sirven como almacenes de saber oscuro y magia poderosa.

Ritos: Lolth usa varios ritos competitivos para identificar a las seguidoras particularmente valiosas. Las que tienen éxito en sus ritos (que implican competiciones de lanzamiento de conjuros y combate desenfrenado) obtienen acceso a magia más poderosa. Las que fracasan son degradadas, ejecutadas o convertidas en drañas.

Heraldo y aliados: un bébilith con 18 DG es un heraldo común de Lolth. Sus aliados son demonios súcubos, demonios bébilith, y demonios márilith.

Reliquias: *cetno del solitario, túnica de seda de ébano.*

Moradin**Deidad mayor (legal bueno)**

Moradin se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: enanos, herrería, ingeniería.

Dominios: Creación*, Tierra, Bien, Ley, Protección.

Formación del clero: muchos de los clérigos de Moradin tienen padres y abuelos que también son clérigos del Forjador de almas, por lo que muchos clérigos se forman en su vocación desde la niñez, teniendo como maestro a su padre o su madre.

Misiones: la defensa de la civilización enana, y de las tradiciones que la hacen fuerte es el paradigma de los seguidores de Moradin. Protegen las minas nuevas de los invasores trasgoides, rastrean una línea perdida de reyes combatientes enanos, y viajan al plano Elemental del fuego para encender una forja en la que se temple un nuevo artefacto.

Oraciones: las oraciones de Moradin están repletas de referencias a los metales y a la herrería. Una de las más comunes para la mediación comienza así: "Estás quemando la escoria que hay en mí, pero el hierro permanece".

Templos: en el centro de todos los templos de Moradin hay una forja inmensa, donde se construyen las armas y armaduras que defienden al pueblo enano. En los templos de Moradin probablemente trabajen los mejores herreros del mundo.

Ritos: la genealogía y la herencia son aspectos importantes en los ritos de Moradin. Un funeral para un seguidor de Moradin es un gran espectáculo solemne, con cánticos que describen el linaje del fallecido remontándose a hace miles de años.

Heraldo y aliados: el heraldo de Moradin es un guerrero enano celestial de 20.º nivel (un Gue 10 /Def 10). Sus aliados son canarcontes, clangarcontes y planotáreos.

Reliquias: escudo del resolute, hacha de virtud ancestral.



Ilustr. de W. Reynolds

Nerull

Deidad mayor (neutral maligno)

Nerull se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: muerte, asesinato, inframundo.

Dominios: Muerte, Mal, Pestilencia*, Superchería.

Formación del clero: algunos están obsesionados con la muerte, incluso desde niños, y éstos son reclutas potenciales al clero de Nerull. Todos deben sobrevivir al rito de iniciación final: ser enterrado vivo.

Misiones: los seguidores de Nerull profanan tumbas ancestrales buscando conocimientos perdidos, establecer cultos para proporcionar comida voluntaria a los vampiros, y revivir ejércitos de muertos vivientes para aterrorizar al mundo de los vivos.

Oraciones: gran parte de la liturgia de Nerull se dice en tiempo pasado, incluso aunque no haya sucedido aún. Por ejemplo, un clérigo de Nerull podría rezar: "Me concediste el dominio definitivo sobre los muertos..."

Templos: los templos de Nerull suelen ser lugares secretos, ocultos bajo tierra y plagados de muertos vivientes. Para los aventureros sin escrúpulos que puedan soportar el odio hacia los vivos de Nerull, son buenos lugares para pedir conjuros de *revivir a los muertos* "sin preguntas".

Ritos: Nerull no tiene mucho que celebrar, aparte de la muerte. El número de ritos funerarios diferentes que tiene Nerull, dependiendo de quién haya muerto y cómo, es abrumador.

Heraldo y aliados: Nerull usa a una noctoruga como heraldo en el plano material. Sus aliados son mastines sombríos, salamandras medias y pesadillas cauchemar.

Reliquias: *incensario del último aliento, tabardo del incorpóreo.*

Obad-Hai

Deidad intermedia (neutral)

Obad-Hai se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: naturaleza, libertad, caza, bestias.

Dominios: Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua, Clima*.

Formación del clero: los fieles a Obad-Hai aprenden a volverse uno con la Chirimía aislándose, rodeados por el campo raso. Sólo al comienzo y al final de la formación de un nuevo clérigo, éste recibe consejo de un miembro veterano del clero de Obad-Hai. El resto del tiempo se dedica a vivir de la tierra y desarrollar una conexión instintiva con la voluntad de Obad-Hai. No resulta sorprendente que Obad-Hai cuente con más druidas que clérigos entre sus seguidores.

Misiones: si tiene lugar en campo raso, los seguidores de Obad-Hai están interesados. Las misiones que protegen un bosque de los leñadores, limpian el corrupto corazón de un pantano, o impiden que una mina enana provoque una erupción volcánica cuentan con la aprobación de la Chirimía.

Oraciones: las oraciones y salmos de Obad-Hai suelen comenzar con una referencia al nacimiento o al desarrollo y terminan con una referencia a la muerte o al final. Una oración común en

busca de consejo empieza "Chirimía, mi sed de conocimiento crece / concédeme tu sabiduría y entierra mis dudas".

Templos: los robledales en las profundidades de las tierras salvajes señalan las capillas de Obad-Hai. Estos templos están defendidos por decenas de animales guardianes y otros habitantes del campo raso, muchos de los cuales se contentan con observar a los visitantes desde la distancia.

Ritos: los ritos de Obad-Hai sólo dependen del cambio de estación, y los desencadena un acontecimiento del mundo real: el primer canto de un pájaro en primavera, o el primer copo de nieve en invierno, por ejemplo.

Heraldo y aliados: el heraldo de Obad-Hai es un centauro clérigo de 20º nivel. Sus aliados son elementales Medianos, Grandes o Enormes (de cualquier tipo).

Reliquias: *armadura de las hojas caídas, bastón del roble inflexible.*

Olidammara

Deidad intermedia (caótico neutral)

Olidammara se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: pícaros, música, diversión, engaños.

Dominios: Celeridad*, Caos, Suerte, Mente*, Superchería.

Formación del clero: convertirse en clérigo de Olidammara parece bastante sencillo para un extraño; parece una celebración y una travesura tras otra. Pero los aspirantes a clérigo están siendo observados con interés incluso en sus momentos más serios mientras los seguidores más veteranos del Risueño buscan la mezcla correcta de alegría, fantasía y picardía.

Misiones: las misiones de robar a los ricos o avergonzar a los poderosos son el vino más embriagador que existe. Los seguidores de Olidammara pueden tomar parte en intrigas en el baile de máscaras del Duque, robar ofrendas del templo de una deidad rival, o rescatar a un ladrón de fama mundial de una prisión en el plano del Pandemónium.

Oraciones: las oraciones de Olidammara se suelen cantar más que recitar, y casi siempre riman. Hay muy pocas liturgias establecidas, porque se espera de los fieles de Olidammara que improvisen rimas de alabanza para su deidad.

Templos: en las salas de conciertos y en las tascas son comunes las sencillas capillas de Olidammara. No obstante, los mayores templos están ocultos (a menudo en la red de alcantarillado de la ciudad), porque sirven también como escondite para ladrones. Los que saben dónde está un templo de Olidammara pueden comprar o vender allí todo tipo de objetos robados o prohibidos. **Ritos:** los ritos de Olidammara van desde lo sencillo (la Ceremonia del corcho, practicada cuando se abre una botella de vino de muy buena calidad) hasta lo elaborado (Las farsas de la luna nueva, una comedia en tres actos interpretada por y para fieles de Olidammara). La mayoría incluyen alcohol, canciones y diversión.

Heraldo y aliados: el heraldo de Olidammara es un slaad de la muerte de 24 DG, aunque rara vez adopta su auténtica forma. Sus aliados son genios janni, slaad grises y slaad de la muerte.

Reliquias: *estoque de las medidas desesperadas, flauta de la juerga desenfundada.*

Pelor

Deidad mayor (neutral bueno)

Pelor se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: sol, luz, curación.

Dominios: Gloria*, Bien, Curación, Fuerza, Sol.

Formación del clero: como los clérigos de Pelor dedican mucho tiempo atendiendo a los enfermos, bendiciendo cosechas, y atendiendo las necesidades espirituales básicas en sus comunidades, atraen a muchos jóvenes fervientes y entusiastas que quieren hacer del mundo un lugar mejor. Aunque no es excesivamente dura, la formación entre los seguidores de Pelor es lo bastante rigurosa como para mandar a muchos jóvenes bienintencionados de vuelta a sus granjas y zapaterías.

Misiones: mucho más que los partidarios de cualquier otra fe, los seguidores de Pelor suelen encontrarse luchando contra los muertos vivientes. También se comprometen a curar siempre que pueden, tanto si la curación es física como espiritual. Disolver una camarilla de nigromantes, negociar un acuerdo de paz entre dos señores de la guerra rivales, o destruir a una ancestral reina liche de una vez por todas, son buenos ejemplos de misiones por la gloria de Pelor.

Oraciones: las oraciones de Pelor suelen tomar la forma de afirmaciones en primera persona, como: "Soy misericordioso, ya que el Sol de la misericordia brilla en mí".

Templos: los templos de Pelor son altas estructuras que suelen presentar grandes ventanas, a menudo con vidrieras decorativas. Son una buena fuente de magia curativa y suelen ser fáciles de encontrar porque el culto a Pelor está muy extendido en las tierras civilizadas.

Ritos: como corresponde a un dios del sol, los mayores festivales de Pelor tienen lugar en solsticios y equinoccios, y muchas bodas y ritos iniciáticos tienen lugar en el apogeo de una nueva estación. La Bendición del campo besado por el sol es un rito común que piden los granjeros.

Heraldo y aliados: Pelor usa a un solar como su heraldo. Sus aliados son canarcontes, devas astrales y planotáreos.

Reliquias: *estrella del amanecer, fragmento del sol.*

San Cuthbert

Deidad intermedia (legal neutral)

San Cuthbert se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: justo castigo, sabiduría, entusiasmo, disciplina.

Dominios: Destrucción, Dominación*, Ley, Protección, Fuerza.

Formación del clero: San Cuthbert enseña a los nuevos clérigos mediante mentores especialmente reclutados que tienen una actitud de sargento de instrucción y son severos. Tanto de día como de noche, sus acólitos rezan, entrenan y luchan, hasta que pueden recitar de memoria libros enteros de las escrituras de San Cuthbert.

Misiones: como Heironeous, San Cuthbert anima a sus seguidores a acometer misiones que apoyan los ideales de la caballería. Pero la mayoría de las misiones del Garrote implican deshacer entuertos o vengar a un héroe caído. Rastrear a los bandidos que robaron las recaudación de impuestos del vizconde, meter en pri-

sión al guardia negro que asesinó a Sir Cyrrus el Osado, y liberar una provincia conquistada por ejércitos de demonios son cruzadas para las que un seguidor de San Cuthbert ofrecería su espada.

Oraciones: las enseñanzas religiosas de San Cuthbert se transmiten en forma de mandamientos, todos los cuales comienzan con frases como: "Vos haréis" y "Vos no haréis". En general, los clérigos de San Cuthbert son más propensos que la mayoría a sazonar sus frases con pronombres arcaicos como "vos" o "nos".

Templos: sólidos e imponentes edificios son los preferidos de los arquitectos de los templos de San Cuthbert. Muchos tienen citas grabadas como "El caos y el mal prevalecen donde las gentes de buena voluntad no hacen nada" o "La obstinación causa dolores de cabeza a los infieles". Los clérigos que hay allí ofrecen curaciones y magia protectora, pero tienen cuidado de asegurarse de que aquellos a los que ayudan son merecedores del favor de San Cuthbert.

Ritos: todas las ceremonias de San Cuthbert incluyen un breve pero apasionado sermón de un miembro del clero, que exhorta a la audiencia a abandonar sus tendencias caóticas y adherirse más a las leyes de San Cuthbert.

Heraldo y aliados: un canarconte heroico (descrito en el apartado de arconte en el *Manual de monstruos*) es el heraldo de San Cuthbert. Sus aliados son canarcontes, paladines semicelestiales y planotáreos.

Reliquias: *mazo que nunca olvida, tabardo de la gran cruzada.*

Tiamat

Deidad menor (legal maligna)

También llamada la Dragona cromática, Tiamat es una inmensa dragona de cinco cabezas: negra, azul, verde, roja y blanca. Urge a sus seguidores (que en su mayoría son dragones, aunque hay algunos cultos humanoides) a conquistar tanto como puedan, reuniendo botines de guerra en ricos tesoros. No existe crueldad que supere su deseo de saquear y salir victoriosa en la batalla.

Ámbitos de poder: dragones malignos, conquista.

Dominios: Destrucción, Mal, Ley, Superchería.

Formación del clero: la Dragona cromática tiene una mística tan oscura que los cultos humanoides suelen adorarla. A veces envía a un dragón o dos para enseñar a los clérigos nuevos el camino de la conquista y el saqueo. Los aspirantes a clérigos ponen todo su empeño en agradar a sus instructores, porque los alumnos que fracasan son devorados por sus profesores.

Misiones: a Tiamat le preocupa su tesoro, la crueldad y la conquista, y ni siquiera tiene especial cuidado en que algo conquistado sea conservado más adelante. Sus seguidores forman camarillas que gobiernan ciudades en secreto, saquean los tesoros de los dragones metálicos, y se embarcan en grandes guerras para conquistar algún fragmento nuevo de los planos Inferiores, enviando el botín del saqueo a Tiamat.

Oraciones: las oraciones a Tiamat siempre se dicen en primera persona del plural, incluso si el adorador está solo. También tienden a ser muy serviles: "Dragona cromática, conquista nuestra debilidad..." es un inicio de oración muy común.

Templos: los templos favoritos de Tiamat son vastas cavernas lúgubres repletas de tesoros y sacrificios. Estas cavernas atraen a los

saqueadores de templos como moscas cuando su ubicación llega a conocerse, por lo que suelen estar custodiadas por dragones.

Ritos: los sacrificios son elementos comunes en los pocos rituales de Tiamat, que casi siempre bendicen algún nuevo plan de conquista. Sus seguidores dragones suelen consumir a las víctimas de los sacrificios.

Heraldo y aliados: Tiamat suele enviar a un grupo de dragones cromáticos adultos (uno de cada color) para que actúen en conjunto como su heraldo. Sus aliados incluyen demonios súcubos, demonios glabrezu y basiliscos abisales mayores.

Reliquias: *capa de escamas de dragón, cetro cromático.*

Vecna

Deidad menor (neutral maligno)

Vecna se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: secretos, intriga.

Dominios: Mal, Saber, Locura*, Magia.

Formación del clero: los clérigos nuevos de Vecna son reunidos de forma tan cuidadosa que a menudo no saben para qué están siendo formados. Muchos piensan que se están uniendo a una secta oscura de Boccob o Wee Jas. La verdad se les revela sólo después de que hayan probado que estarían dispuestos a hacer cualquier cosa a cambio de poder y conocimiento.

Misiones: los seguidores de Vecna espían a los príncipes mercaderes de una ciudad portuaria, chantajejan a los sumos

sacerdotes de otras religiones, y fomentan la corrupción entre los consejeros del rey. También son comunes los intentos para recuperar el ojo y la mano de Vecna.

Oraciones: los adoradores de Vecna siempre susurran sus oraciones. Muchos clérigos empiezan los rituales con la frase siguiente: "Ya sabes que...", la cual también aparece mucho en sus salmos.

Templos: cuando tu ámbito de poder incluye los secretos, es obvio que no tienes templos públicos. Pero los que conocen la ubicación secreta de los templos de Vecna descubren que son buenas fuentes de magia de muerte y (sobre todo) adivinaciones.

Ritos: los ritos de Vecna nunca se llevan a cabo enfrente de los de otras fes, y los seguidores del Mutilado suelen establecer contraseñas secretas y capillas ocultas para las ceremonias especialmente importantes.

Heraldo y aliados: Vecna usa a un liche mago de 15.º nivel como su heraldo, pero rara vez para algo realmente importante. Después de sus experiencias con su traidor lugarteniente, Kas, Vecna no da a sus subordinados suficiente poder para convertirse en rivales. Sus aliados son pesadillas, diablos erinias y salamandras nobles.

Reliquias: *daga de rechazo, tomo de la lengua inmóvil.* Aunque no sean exactamente reliquias, los artefactos conocidos como el ojo y la mano de Vecna son de gran importancia para sus fieles.



Tiamat

Wee Jas

Deidad intermedia (legal neutral)

Wee Jas se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: muerte, magia, vanidad.

Dominios: Muerte, Dominación*, Ley, Magia, Mente*.

Formación del clero: Wee Jas instruye a sus clérigos de forma académica, ofreciendo clases de formación puntuadas por exámenes cada vez más difíciles. Sus academias no son distintas de internados, donde las pequeñas infracciones en las reglas de pulcritud y uniformidad se castigan con un sistema de deméritos.

Misiones: los seguidores de Wee Jas están fascinados por la magia, sobre todo la que rompe las fronteras entre la vida y la muerte. Reconstruir una tumba saqueada, resucitar a un sabio ancestral, o entrar en el Limbo para hacer preguntas a un mago muerto hace tiempo son el tipo de misiones que fomenta la Deidad de rubí.

Oraciones: más que la mayoría de las deidades, Wee Jas venera a una serie de "antepasados honorables" fallecidos. Los fieles rara vez hablan de la voluntad de Wee Jas, sino que atribuyen los mandamientos a los antepasados: Yag el Viajero de los muchos ojos dice... o "Concédeme la calma de la reina Ocho XIV..."

Templos: los templos de Wee Jas están cubiertos con trampas funerarias, y muchos tienen capillas y catacumbas en las que están enterrados poderosos lanzadores de conjuros (a veces con un libro de conjuros, bastón o insignias mágicas). El clero de Wee Jas lanza conjuros en beneficio de cualquiera que no se oponga de forma clara al alineamiento u objetivos de Wee Jas, aunque suelen exigir servicios o información además de una donación a su iglesia.

Ritos: los funerales obviamente son ritos importantes para los seguidores de Wee Jas. Además, muchos de los fieles tienen cada mes ritos de conocimiento acumulado, donde los clérigos o los líderes laicos leen en voz alta tomos mohosos acerca de la magia, historia antigua u otros temas esotéricos.

Heraldo y aliados: el heraldo común de Wee Jas es un hechicero githzerai de 18.º nivel. Sus aliados son formícidas capataces, formícidas myrmarcas y diablos astados.

Reliquias: filo de rubí, rollos de pergamino de procedencia dudosa.

Yondalla

Deidad mayor (legal buena)

Yondalla se describe en el capítulo 6 del *Manual del jugador*.

Ámbitos de poder: medianos, exploradores.

Dominios: Comunidad*, Creación*, Bien, Ley, Protección.

ALIADOS DE LOS PLANOS

Cada uno de los tres conjuros de aliados de los planos especifica que la criatura llamada la elige la deidad. Las descripciones de las deidades básicas de este capítulo describen qué criaturas suele enviar cada una de ellas. ¿Pero qué monstruos podrían elegir otras deidades? Consulta la tabla siguiente para buscar algunas opciones buenas para tu deidad.

Monstruo	Alineamiento	DG
Aliado de los planos menor		
Canarconte	LB	6
Eladrin bralani	CB	6
Demonio súcubo	CM	6
Aullador	CM	6
Salamandra fláminica	Cualquiera M	4
Pesadilla	NM	6
Mastín sombrío	NM	4
Aquerena	LM	6
Can trasguero	LM	6
Diablo, barbado	LM	6
Can del infierno	LM	4
Xilo	LM	5
Formícida capataz	LN	6
Elemental (cualquiera) Mediano	N	4
Genio janni	N	6
Rasto	N	4
Aliado de los planos		
Ángel, deva astral	Cualquiera B	12
Clangarconte	LB	12
Couatl	LB	9
Paladín semicelestial	LB	9
Guardinal leonal	NB	12
Eladrin ghaele	CB	10

Monstruo	Alineamiento	DG
Slaad, verde	CN	9
Slaad, gris	CN	10
Demonio bébilith	CM	12
Demonio glabrezu	CM	12
Demonio hezrou	CM	10
Demonio vroc	CM	10
Salamandra media	Cualquiera M	9
Can trasguero, mayor	LM	9
Diablo punzante	LM	12
Diablo óseo	LM	10
Diablo, erinia	LM	9
Genio, ifriti	LM	10
Can del infierno, perro de guerra nessiano	LM	12
Formícida myrmarca	LN	12
Elemental (cualquiera), Grande	N	8
Acechador invisible	N	8

Aliado de los planos mayor

Monstruo	Alineamiento	DG
Ángel, planotáreo	Cualquiera B	14
Canarconte heroico	LB	17
Slaad de la muerte	CN	15
Basilisco mayor abisal	CM	18
Demonio, márlith	CM	16
Demonio, nálfeshni	CM	14
Salamandra noble	Cualquiera M	15
Pesadilla, cauchemar	NM	15
Diablo astado	LM	15
Diablo gélido	LM	14
Diablo de la sima	LM	18
Sagifalco anciano	N	15
Elemental (cualquiera), Enorme	N	16
Tojanida anciana	N	15
Xorn, anciano	N	15

Formación del clero: los clérigos de Yondalla instruyen a los nuevos seguidores tomando prestado un carro de una caravana de medianos, y después "tomando prestados" de sus familias a los aspirantes a clérigos durante un mes o dos. El clérigo y sus discípulos vagan por las carreteras secundarias de la tierra, buscando paisajes que ninguno de los peregrinos (tanto el maestro como los estudiantes) haya visto jamás.

Misiones: la seguridad del pueblo mediano es la principal preocupación de Yondalla, pero está ansiosa por cartografiar el nuevo territorio que van a visitar las caravanas de medianos. Sus seguidores actúan como guardianes y guías de las caravanas y compañías de mercaderes, capturan a los saqueadores que infestan los caminos principales, y llevan a cabo expediciones a tierras inexploradas.

Oraciones: las oraciones de Yondalla son modelos de diplomacia. Una oración para curar podría comenzar así: "Estoy muy bien de salud, aunque..." y una oración de mediación empezaría así: "Me ha surgido un problema insignificante..."

Templos: los templos de Yondalla son lugares de reunión para el pueblo mediano, que por lo demás es seminómada. Hay almacenes de comida, armas y todo lo demás necesario para equipar a una caravana para un largo trayecto. Ayudarán a un mediano en apuros, y también a sus amigos aunque no sean medianos, si parecen de fiar.

Ritos: los ritos de Yondalla se centran alrededor de la familia y la comunidad, y las bodas tienen ceremonias particularmente elaboradas y felices. Cuando una caravana de medianos entra en

una ciudad cerca de la época de la recolección de la cosecha, es más que probable que los fieles de Yondalla monten un espectáculo carnavalesco del primer fruto.

Heraldo y aliados: Yondalla usa a un clangarconte de 18 DC que se parece a un mediano como su heraldo. Sus aliados son canarcontes, devas astrales y planotáreos.

Reliquias: cornucopia de los necesitados, mapa de las tierras desconocidas.

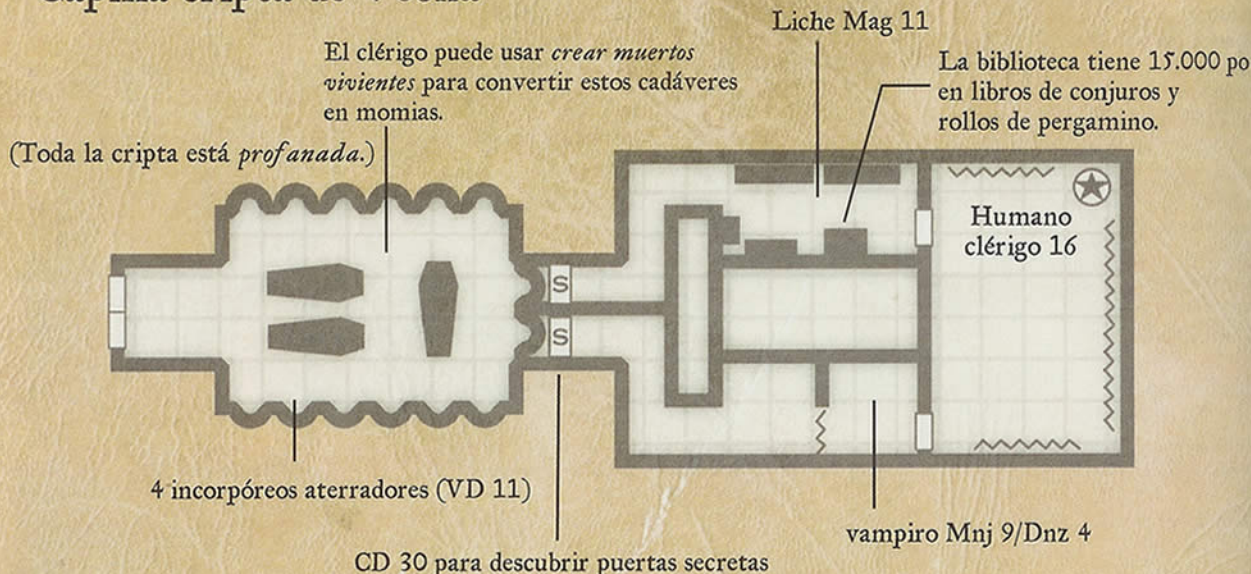
OTRAS DEIDADES DE FALCONGRÍS

Los dioses siguientes, cogidos de la campaña de D&D Mundo de Falcongrís, puede añadirse al panteón básico de D&D si quieres más deidades en tu juego.

Por lo general, estas deidades tienen ámbitos de poder que o son más pequeños o menos relevantes para los aventureros. Debido a que es una deidad de la paz, Rao es menos útil en gran parte de partidas de D&D que Pelor, el dios del sol. En la mayoría de las campañas, estas deidades operan en segundo plano, pero pueden ganar importancia cuando tu campaña entre en su ámbito de poder.

Por ejemplo, en un gran viaje marítimo, los personajes pueden tropezarse con Procan, deidad del mar, que crea una tormenta mágica que les hace naufragar. Sólo después de que los personajes completen una misión hasta el reino de coral de los elfos marinos la diosa de los marineros, Osprey, intercederá por los PJs ante Procan para que puedan volver a casa.

Capilla cripta de Vecna



1 casilla = 5'

TABLA 5—2: OTRAS DEIDADES DE FALCONGRÍS

Nombre	Ámbito de poder	AL	Dominios	Arma predilecta	Rango
Beltar	malicia, cuevas	CM	Caos, Tierra, Mal, Guerra	guantelete armado	m
Bralm	insectos, industria	N	Animal, Comunidad*, Ley, Pacto*, Fuerza	bastón	m
Celestian	astronomía, vagabundos	N	Saber, Oráculo*, Protección, Viaje	lanza corta	I
Cyndor	tiempo, infinito	LN	Ley, Oráculo*, Protección, Viaje	honda	m
Delleb	saber escrito, estudio	LB	Bien, Saber, Ley, Magia	dardo	m
Geshtai	ríos, lagos	N	Vegetal, Viaje, Agua, Clima*	lanza corta	m
Incabulos	plagas, hambre, desastres	NM	Muerte, Destrucción, Mal, Pestilencia*	bastón	M
Istus	destino, el futuro	N	Caos, Saber, Ley, Suerte, Oráculo*	daga	M
Iuz	engaño	CM	Caos, Mal, Superchería	espadón	S
Joramy	volcanes, ira	N	Competición*, Destrucción, Fuego, Guerra	bastón	m
Lirr	poesía, arte	CB	Caos, Bien, Saber, Magia, Viaje	estoque	m
Llery	bestias	CN	Animal, Caos, Competición*, Fuerza Locura*	hacha de batalla	m
Mouqol	comercio, negociación	N	Saber, Pacto*, Viaje, Superchería	ballesta ligera	m
Osprey	barcos, viajes marítimos	LN	Ley, Protección, Viaje, Agua	tridente	m
Pholtus	luz, orden, resolución	LB	Bien, Inquisición*, Saber, Ley, Sol	bastón	I
Procan	océanos, tiempo marino	CN	Animal, Caos, Viaje, Agua, Clima*	tridente	I
Pyremius	veneno, asesinato, fuego	NM	Destrucción, Mal, Fuego	espada larga	m
Rao	paz, serenidad	LB	Comunidad*, Bien, Saber, Suerte, Purificación*	maza ligera	M
Telchur	invierno, frío	CN	Aire, Caos, Frío*, Fuerza	lanza corta	m
Tharizdun	locura, entropía	NM	Caos, Destrucción, Mal, Fortaleza*, Locura*	daga	I
Trithereon	individualidad, libertad	CB	Caos, Bien, Liberación*, Invocación*	lanza corta	m
Wastri	intolerancia, anfibios	LN	Animal, Ley, Purificación*, Guerra	guja	S
Xan Yae	sombras, infiltración	N	Celeridad*, Saber, Superchería, Guerra	alfanjón	m
Zuoken	monjes, poderes mentales	N	Celeridad*, Saber, Fuerza, Guerra	nunchaku	S

*Dominio nuevo descrito en el capítulo 7 de este libro.

M = deidad mayor; I = deidad intermedia; m = deidad menor; S = semidios

Beltar

Deidad menor (caótica maligna)

Beltar, antes la diosa de las minas, fue suplantada por otras deidades, como Moradin y Garl del oro luminoso. Busca venganza, y odia a casi todos los que no le rinden culto. Se aparece como una saga decrepita. Sus seguidores (la mayoría bárbaros que habitan en cavernas subterráneas) son exploradores y saqueadores sin escrúpulos, que toman todo lo que pueden encontrar en la oscuridad.

Ámbitos de poder: malicia, cuevas.**Dominios:** Caos, Tierra, Mal, Guerra.

Bralm

Deidad menor (neutral)

Los clérigos de Bralm animan a todos a aceptar con alegría su lugar en la sociedad, trabajando juntos como hacen las abejas en una colmena, por el bien de todos. Enseña a obedecer a la autoridad justa, a cooperar y a trabajar en equipo. Bralm suele representarse como una matriarca rubia con alas de insecto.

Ámbitos de poder: insectos, industria.**Dominios:** Animal, Comunidad*, Ley, Pacto*, Fuerza.

Celestian

Deidad intermedia (neutral)

El hermano de Fharlanghn, Celestian, es representado como un hombre de piel de ébano que viaja por el cielo en vez de por la tierra. La mayoría de sus clérigos son astrónomos o marineros, y son expertos en adivinaciones.

Ámbitos de poder: astronomía, vagabundos.**Dominios:** Saber, Oráculo*, Protección, Viaje.

Cyndor

Deidad menor (legal neutral)

Cyndor, representado como una estatua humanoide toscamente esculpida, tiene tres obligaciones: meditar sobre la naturaleza del espacio y el tiempo, registrar los actos de toda criatura en su *Prontuario perpetuo*, y proteger el tiempo en sí de los que podrían robarlo o darle la vuelta. Sus clérigos adoptan una filosofía basada en causa y efecto. Los actos tienen consecuencias que no se pueden evitar, sólo posponer.

Ámbitos de poder: tiempo, infinito.**Dominios:** Ley, Oráculo*, Protección, Viaje.

Delleb

Deidad menor (legal bueno)

Delleb, un anciano que tiene agarrado un libro blanco, sólo se preocupa de la acumulación de conocimiento en libros. Sus clérigos citan un libro de escrituras tras otro, pero la biblioteca de un templo de Delleb tiene libros sobre todos los temas, no sólo asuntos religiosos.

Ámbitos de poder: saber escrito, estudio.

Dominios: Bien, Saber, Ley, Magia.

Geshtai

Deidad menor (neutral)

Representada como una joven con un jarra de agua hecha de arcilla, Geshtai es venerada por granjeros que dependen de la irrigación, y por viajeros fluviales de todos los alineamientos. Cuando la lluvia hace crecer un río hasta que se desborda, casi todos los que viven a la orilla del río ruegan a Geshtai para que les socorra. Sus clérigos predicán que el bien mayor es vivir una existencia tranquila que fluya de forma inexorable desde el nacimiento hasta la muerte.

Ámbitos de poder: ríos, lagos.

Dominios: Vegetal, Viaje, Agua, Clima*.

Incabulos

Deidad mayor (neutral maligno)

Conocido como el Jinete negro, Incabulos trae el desastre a dondequiera que vaya, y disfruta con el sufrimiento de los mortales. Sus cultos secretistas están repletos de clérigos paranoicos, pues nadie quiere una camarilla que traiga el hambre y la peste a su comunidad.

Ámbitos de poder: plagas, hambre, desastres.

Dominios: Muerte, Destrucción, Mal, Pestilencia*.

Istus

Deidad mayor (neutral)

La Dama del destino, Istus es una poderosa deidad que tiene un interés abstracto por los destinos tanto de los mortales como de los inmortales. Lleva un huso dorado con el que cose las hebras del destino, tejiendo el futuro a partir del presente. Sus clérigos usan conjuros de adivinación para tratar de discernir qué futuro les aguarda, y después lo celebran o avisan a sus seguidores, según corresponda.

Ámbitos de poder: destino, el futuro.

Dominios: Caos, Saber, Ley, Suerte, Oráculo*.

Iuz

Semidiós (caótico maligno)

Un semiinfernial ascendido recientemente, Iuz se aparece como un anciano arrugado. Despliega cultos y camarillas por donde quiera que vaya y disfruta de forma especial haciéndose pasar por otras deidades para engañar a sus seguidores y que hagan el mal.

Ámbitos de poder: engaño.

Dominios: Caos, Mal, Superchería.

Joramy

Deidad menor (neutral)

Conocida como la Fierecilla, Joramy es conocida por su mal genio. Sus clérigos son polemistas temibles, que animan a sus seguidores a tomar la iniciativa y a que nunca se retiren de una disputa. Los que viven cerca de volcanes llevan a cabo todo tipo de sacrificios y rituales para aplacar a Joramy.

Ámbitos de poder: volcanes, ira.

Dominios: Competición*, Destrucción, Fuego, Guerra.

Lirr

Deidad menor (caótica buena)

Lirr suele aparecerse como una adolescente que lleva un libro de dibujos. Sus templos son pequeños, pero sus clérigos son mecenas influyentes para artistas y bardos, y les encargan pinturas nuevas, poesías y canciones.

Ámbitos de poder: poesía, arte.

Dominios: Caos, Bien, Saber, Magia, Viaje.

Llerrg

Deidad menor (caótico neutral)

Llerrg, el gran oso, enseña a sus seguidores (la mayoría bárbaros) una filosofía sencilla: sé tan salvaje como puedas, o el mundo te arrollará. Si pierdes el contacto con tu animal interior, ya estás muerto. La civilización es una trampa, no te dejes engañar.

Ámbitos de poder: bestias.

Dominios: Animal, Caos, Competición*, Fuerza.

Mouqol

Deidad menor (neutral)

Los clérigos de la Deidad mercader enseñan a sus seguidores que sin riesgo no hay recompensa, pero que arriesgar demasiado conduce de forma inevitable al desastre. Suelen encontrarse en mercados, donde sirven en sus templos como cambistas, prestamistas y mediadores de negociaciones tensas.

Ámbitos de poder: comercio, negociación.

Dominios: Saber, Pacto*, Viaje, Superchería.

Osprem

Deidad menor (legal neutral)

Osprem, la diosa del viaje marítimo, oye muchas oraciones de marineros atrapados en fuertes tormentas. Se la representa como una bella mujer que cabalga sobre una barracuda o una ballena. Algunos de sus clérigos son navegantes y doctores que van a bordo de galeras, mientras que otros atienden las necesidades de las comunidades de marineros cerca de la costa. Los sacerdotes de Osprem enseñan a respetar el mar y a tener cuidado en el agua.

Ámbitos de poder: barcos, viajes marítimos.

Dominios: Ley, Protección, Viaje, Agua.

Pholtus

Deidad intermedia (legal bueno)

Pholtus, que se aparece como un hombre esbelto con una túnica blanca, representa la ley y el orden inflexible, incluso frente a lo

inusual o lo aterrador. Aborrece la transigencia casi tanto como al caos. Es un rival de San Cuthbert, al que Pholtus considera demasiado pragmático e impulsivo. Muchos de los clérigos de Pholtus actúan como jueces y mediadores, pues son conocidos por su adherencia a la ley escrita.

Ámbitos de poder: luz, orden, resolución.

Dominios: Bien, Inquisición*, Saber, Ley, Sol.

Procan

Deidad intermedia (caótico neutral)

Mientras Osprem es la diosa de los viajes marinos, Procan es el dios de las tormentas marinas, y sus huracanes y tifones suelen amenazar a los clérigos de Osprem. Procan, y por lo tanto todo clérigo suyo, tiene un humor tan cambiante como el propio mar, pasando rápidamente de la furia a la calma. Tiene pocos clérigos, pero cualquiera que viva del mar les muestra un gran respeto. Existen muchos relatos de marineros desafortunados que enfadaron a un clérigo de Procan, salieron al mar y jamás volvieron.

Ámbitos de poder: océanos, tiempo marino.

Dominios: Animal, Caos, Viaje, Agua, Clima*.

Pyremius

Deidad menor (neutral maligno)

Pyremius era en un principio un semidiós de los asesinos y el asesinato, pero mató a una diosa del fuego y asumió su ámbito de poder, junto con sus adoradores. Se aparece como un tiflin con orejas con forma de ala de murciélago, y que lleva un látigo en llamas y una espada larga. Sus seguidores, en su mayoría asesinos y clérigos secretistas a los que da órdenes, arremeten con fuego y veneno contra todo lo que les amenaza. La propia noción de una lucha justa es una aberración para ellos; los enemigos de Pyremius suelen ser asesinados mientras duermen.

Ámbitos de poder: veneno, asesinato, fuego.

Dominios: Destrucción, Mal, Fuego.

Rao

Deidad mayor (legal bueno)

El tranquilo dios Rao es una deidad de la paz, y aborrece la violencia excepto contra enemigos incapaces de razonar (como muchos muertos vivientes). Sus clérigos prefieren la acción directa cuando es necesario para restaurar la paz, aunque la afrontarán mediante el diálogo antes que el combate. La iglesia de Rao patrocina muchas bibliotecas, monasterios y otros lugares de paz, introspección y aprendizaje.

Ámbitos de poder: paz, serenidad.

Dominios: Comunidad*, Bien, Saber, Suerte, Purificación*.

Telchur

Deidad menor (caótico neutral)

Telchur, el dios del invierno y el frío, suele representarse como un hombre demacrado con ojos oscuros y una barba formada por carámbanos. Sus clérigos rara vez se van de las regiones árticas;

donde ayudan a las comunidades a sobrevivir en condiciones frías y desoladas. La actitud de Telchur es que el frío separa a los débiles de los fuertes, y pone a prueba las pasiones desenfrenadas y la abundancia de vida. Siempre que un viento frío apaga el fuego de la esperanza, siempre que la nieve cubre el campo de un granjero en blanco silencio, Telchur está allí.

Ámbitos de poder: invierno, frío.

Dominios: Aire, Caos, Frío*, Fuerza.

Tharizdun

Deidad intermedia (neutral maligno)

Con cada fibra de su ser, Tharizdun ansía nada menos que hacer desaparecer el universo, destruyendo todo en el proceso (incluso a sí mismo). En consecuencia, el resto de los dioses le encerraron más allá de los límites del universo que quería destruir. Pero los cultos a Tharizdun aún persisten, buscando maneras de comunicarse con su oscuro maestro y liberarle para extender el caos una vez más. La mayoría de sus clérigos están locos, y creen que Tharizdun les dará puestos de poder en el nuevo universo que intente crear cuando destruya este. Mientras tanto, llevan a cabo rituales incalificables incluso bajo los patrones de otras deidades malignas y buscan nuevas formas de magia siempre que pueden.

A pesar de su encierro, Tharizdun aún puede conceder conjuros a los cultistas locos que trabajan en su nombre.

Ámbitos de poder: locura, entropía.

Dominios: Caos, Destrucción, Mal, Fortaleza*, Locura*.

Trithereon

Deidad menor (caótico bueno)

Los que veneran a Trithereon luchan por la libertad para sí y los demás. Sus clérigos trabajan con fervor para terminar con los regímenes tiránicos o liberar a los que están esclavizados. Los seguidores de Trithereon a menudo deben viajar en secreto para evitar el acoso de los que se encuentran en posiciones de poder. Algunos dicen que ningún gobernante se siente seguro del todo cuando en sus fronteras existe una capilla de Trithereon.

Ámbitos de poder: individualidad, libertad.

Dominios: Caos, Bien, Liberación*, Invocación*.

Wastri

Semidiós (legal neutral)

Wastri tiene un ámbito de poder extraño (la supremacía de los humanos y los anfibios), por lo que es una deidad extraña: un humano con rasgos de sapo conocido como el Profeta saltarín. Desde su templo fortaleza en la jungla, Wastri impulsa cruzadas contra las "razas menores" (todas las que no son humanas) y expediciones para proteger la vida anfibia. Muchos de sus seguidores son clérigos/monjes que se abalanzan a combatir usando armas envenenadas para matar con rapidez a sus enemigos.

Ámbitos de poder: intolerancia, anfibios.

Dominios: Animal, Ley, Purificación*, Guerra.

Xan Yae

Deidad menor (neutral)

Xan Yae sostiene que el dominio de lo invisible es el ideal más elevado; enseña a sus seguidores que cualquier cosa que consiga el equilibrio verdadero desaparece dentro de la perfección invisible. Por lo tanto, sus clérigos y templos suelen estar bien escondidos y son difíciles de encontrar. Un seguidor de Xan Yae cree que las respuestas a los mayores misterios están escondidas, por lo que buscan ruinas enterradas hace tiempo, dungeons prohibidos y otros lugares donde puede encontrarse saber ancestral. La Dama de la perfección cuenta con muchos pícaros y monjes entre sus seguidores, sobre todo porque aprecian el valor de lo que no se ha visto aún.

Ámbitos de poder: sombras, infiltración.

Dominios: Celeridad*, Saber, Superchería, Guerra.

Zuoken

Semidiós (neutral)

Zuoken, antiguamente un artista marcial humano, alcanzó tal perfección mental y física que Xan Yae le ascendió a la divinidad

hace siglos. Sus clérigos observan a las criaturas con poderes psiónicos u otros poderes mentales, salvaguardándoles del daño. Zuoken anima a sus seguidores a ser serenos maestros disciplinados de sus mentes y cuerpos. Su símbolo es un puño golpeando, y su arma predilecta es el nunchaku.

Ámbitos de poder: monjes, poderes mentales.

Dominios: Celeridad*, Saber, Fuerza, Guerra.

En la siguiente tabla se recogen las deidades de los monstruos. Algunas deidades de monstruos como Kurtulmak y Grumsh aparecen en la tabla 5-1: las deidades básicas, porque sus ámbitos de poder se han extendido más allá de la raza de monstruos a la que representan. Kurtulmak es tan dios de las trampas como lo es de los kóbolds, por lo que aparece entre las deidades básicas. Semuanya, por otra parte, se preocupa tan poco por los asuntos que no afectan a los hombres lagarto que le rinden culto, que se encuentra en la lista de deidades de los monstruos.

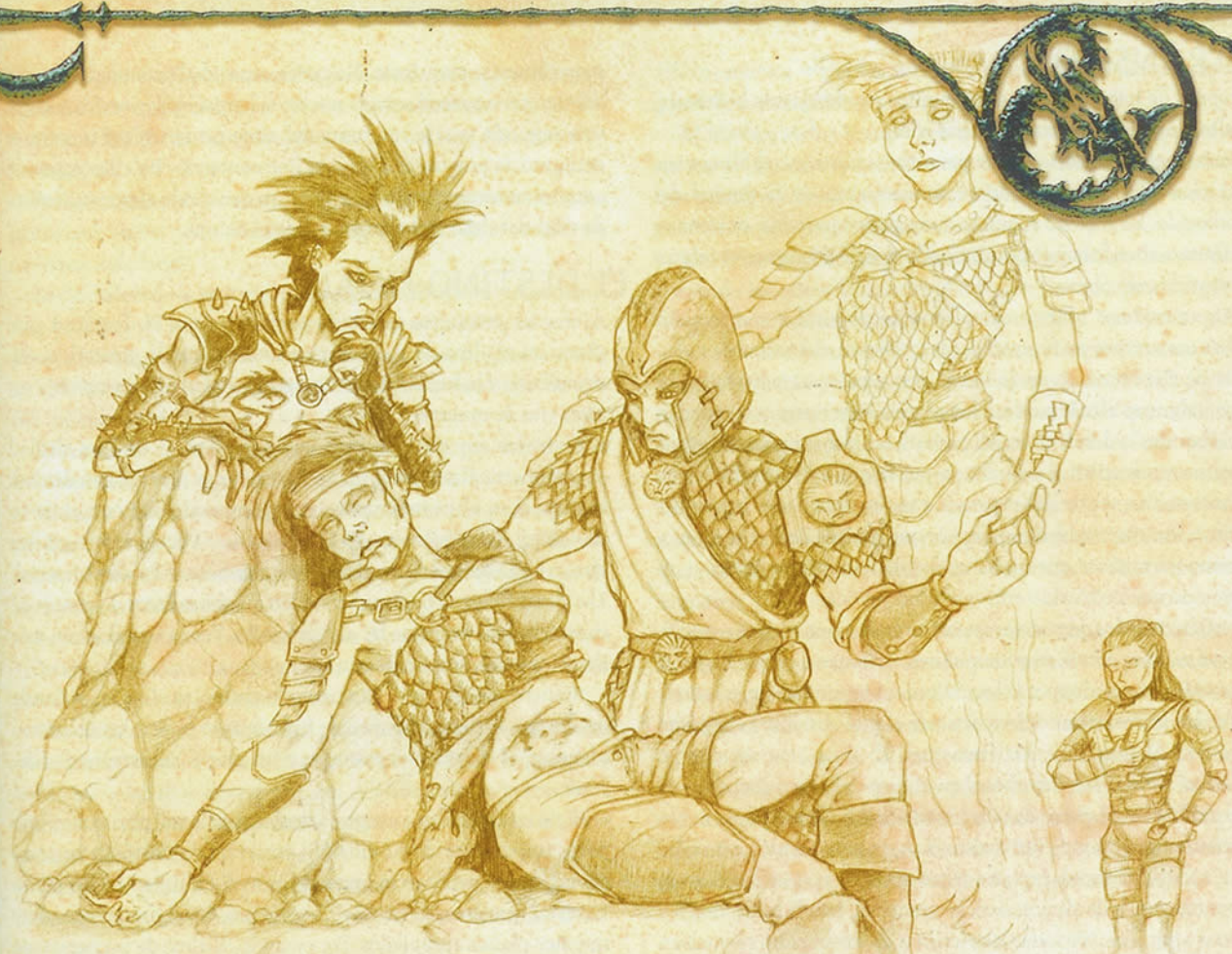
TABLA 5-3: DEIDADES DE LOS MONSTRUOS

Nombre	Ámbito de poder	AL	Dominios	Arma predilecta	Rango
Annam	gigantes	N	Magia, Vegetal, Saber, Sol	golpetazo o lanza corta	M
Blipdoolpoolp	kuo-toa	CM	Agua, Destrucción, Mal	bastón pinzado	I
Callarduran Manostersas	svirfneblin	N	Bien, Protección, Curación, Tierra	hacha de batalla	I
Diirinka	derro	CM	Caos, Magia, Mal, Sueño*, Superchería	daga	I
Eadro	locathah, sirénidos	N	Agua, Animal, Protección	lanza	I
Gran madre	contempladores	CM	Caos, Fuerza, Mal, Muerte	mordisco o gran hacha	M
Grolantor	gigantes de las colinas, ettins y ogros	CM	Caos, Mal, Muerte, Tierra	clava	I
Hiatea	gigantas	NB	Animal, Bien, Sol, Vegetal	lanza	M
Hruggek	ogros	CM	Ley, Magia, Saber	maza de armas	I
Iallanis	gigantes de las nubes, de la tormenta, de la piedra	NB	Bien, Curación, Fuerza, Sol	golpetazo o hacha de batalla	m
Ilsensine	azotamientos	LM	Ley, Magia, Mal, Mente*, Saber	impacto sin arma o tentáculo	M
Kaelthiere	salamandras, efrit, azer	NM	Destrucción, Fuego, Guerra, Mal	lanza	I
Laduguer	duergar	LM	Dominación*, Guerra, Ley, Mal, Tierra	martillo de guerra	I
Laogzed	trogoditas	CM	Caos, Destrucción, Mal, Muerte	jabalina	S
Maglubiyet	tragos, grandes tragos	NM	Caos, Destrucción, Mal, Superchería	hacha de batalla	M
Memnor	gigantes de las nubes malignos	NM	Mal, Muerte, Superchería	maza de armas	I
Merrshaulk	yuan-ti	CM	Caos, Destrucción, Mal, Vegetal	espada larga	I
Panzurriel	sirenios, pescuezos, krakens	NM	Agua, Destrucción, Guerra, Mal	bastón	I
Sashelas de las profundidades	elfos acuáticos	CB	Agua, Bien, Caos, Protección	tridente	I
Sekolah	sajuaguín	LM	Fuerza, Guerra, Ley, Mal	tridente	m
Semuanya	hombres lagarto	N	Agua, Animal, Vegetal	gran clava	m
Shekinester	nagas	N	Destrucción, Magia, Protección, Saber	mordisco o daga	M
Sixin	xilo	LM	Fuerza, Ley, Mal, Viaje	espada corta	I
Skerrit	centauros	NB	Animal, Curación, Sol, Vegetal	lanza	m
Skoraeus	gigantes de piedra	N	Curación, Protección, Saber, Tierra	martillo de guerra	I
Huesos de piedra					
Stronmaus	gigantes de las nubes y de las tormentas	CB	Bien, Caos, Clima*, Guerra, Protección	martillo de guerra	M
Surtr	gigantes del fuego	LM	Fuego, Fuerza, Guerra, Ley, Mal	espadón	m
Thrym	gigantes de la escarcha	CM	Caos, Destrucción, Frío*, Guerra, Mal	gran hacha	m
Vaprak	ogros, trolls	CM	Caos, Destrucción, Fuerza, Mal	gran clava	S

*Dominio nuevo descrito en el capítulo 7 de este libro.

M = deidad mayor; I = deidad intermedia; m = deidad menor; S = semidios

Ilustración de Scott Rolter



QUÉ PASA TRAS TU MUERTE

Para muchos personajes de D&D, la otra vida no es más que un destino temporal. Tus aliados suelen tener a su disposición conjuros de *revivir a los muertos* o *resurrección* para devolver a tu personaje la vida, la respiración y la posibilidad de ir de aventuras, a veces en cuestión de minutos.

Pero a veces los personajes siguen muertos durante un gran periodo de tiempo, y otras no vuelven más, yendo más allá del reino de los aventureros.

EL MOMENTO DE LA MUERTE

Cuando los personajes mueren, sus almas (el "yo" intrínseco y la fuerza vital que trasciende cualquier cuerpo que llega a ocupar) se quedan en el cuerpo durante uno o dos asaltos. Si el cadáver fue destruido completamente, se queda en el lugar de su muerte. El conjuro *último aliento* funciona de la manera en que

lo hace porque el alma del fallecido no se ha marchado aún a ningún sitio.

El personaje muerto no percibe nada en absoluto, no piensa, y no es consciente ni tiene recuerdos de los acontecimientos ocurridos tras su muerte. Detectar el alma o afectarla está más allá del poder de la magia. No es incorporeal, no es un fantasma, y no es una criatura de ningún tipo con estadísticas concretas.

El conjuro de *transmigración* separa el alma de un personaje de su cuerpo sin matar a éste último. Las almas separadas de sus cuerpos mediante este conjuro mueren si no tienen un receptáculo apropiado (la gema o un cuerpo disponible). Al igual que hacen las almas de los personajes muertos, las que están desprovistas de un cuerpo anfitrión sienten la inexorable atracción de la otra vida pasados uno o dos asaltos, así que se encaminan a su destino final. Igualmente, el conjuro de *atrapar el alma* hace exactamente eso, impedir a un alma que abandone una gema hasta que el conjuro ha sido completado o alguien agarra el objeto desencadenante.

Algunos tipos de criaturas no tienen alma y sencillamente dejan de existir cuando mueren. Los constructos, por ejemplo, se desmoronan. Del mismo modo, las criaturas muertas vivientes dejan de existir, aunque destruir a una de ellas a veces libera a un alma atrapada en su interior (como se describe más adelante).

EL TRÁNSITO

Después de haber pasado varios asaltos en el lugar de la muerte, al alma le pueden ocurrir muchas cosas.

- Para la gran mayoría de los personajes muertos, el alma viaja al plano Exterior afiliado al alineamiento de la deidad del fallecido. El viaje no requiere conjuros ni portales; tu alma se limita a abandonar el punto donde murió y aparece en algún lugar de otro plano.
- Algunas almas reúnen ectoplasma incorporal a su alrededor y se convierten en fantasmas (descritos en el *Manual de monstruos*). Este proceso suele llevar días o meses. Nadie sabe por qué algunas almas pasan a los planos Exteriores y se quedan "adheridas" a donde mueren, pero un fantasma típico tiene una sensación instintiva de la razón por la que existe en forma de fantasma en vez de haber pasado a mejor vida. Suele haber una situación sin resolver que impide que el alma descanse en paz, como un amante que no ha vuelto de una guerra lejana, o un asesino que no ha sido entregado a la justicia.
- Las almas de los personajes que mueren en condiciones específicas a veces se convierten en muertos vivientes. Los que llegan al suicidio empujados por la locura se convierten en alip, mientras que los humanoides destruidos por el mal absoluto se vuelven bodak. Al igual que los fantasmas, el alma crea un cuerpo nuevo, aunque sea incorporal en el caso del alip o corpóreo en el del bodak. El alma se vuelve malvada si no lo era ya. La nueva criatura muerta viviente conserva algunos recuerdos generales de su vida anterior, pero no tiene por qué poseer las mismas puntuaciones de características mentales, habilidades, dotes y otras aptitudes. No todas las víctimas de un suicidio se vuelven alip, ni todos a los que el mal absoluto ha destruido se convierten en bodak; al igual que en el caso de los fantasmas, la naturaleza exacta de la transformación es desconocida. De forma similar, los lichs son personajes que se han transformado en muertos vivientes, atrapando sus almas en cuerpos esqueléticos.
- Algunos muertos vivientes, como los vampiros y los tumularios, crean engendros a partir de los personajes que asesinan, atrapando el alma del fallecido en un cuerpo animado por la energía negativa y controlado por una inteligencia maligna. A veces la criatura muerta viviente puede acceder a los recuerdos del fallecido (pueden hacerlo los vampiros, los espectros, los necrófagos y los necrarios), y a veces no pueden (como las sombras, los tumularios y los incorpóreos).
- Los canes trasgueros pueden alimentarse de un personaje muerto recientemente, consumiendo el cadáver y parte del alma, la cual queda destruida para siempre, mientras que el resto pasa a los planos Exteriores. La mitad de las veces, el resto que queda de alma está tan dañada que es casi imposible devolverle la vida.
- Ciertos efectos de artefactos y deidades pueden destruir el alma; por ejemplo, una *esfera de aniquilación*.

Sin importar a lo que le suceda al alma, el cadáver intacto (si lo hay) conserva un eco del alma del personaje y de su personalidad. Esta es la impronta con la que los clérigos contactan cuando lanzan *hablar con los muertos*. La impronta posee la personalidad básica y los recuerdos del fallecido, pero no piensa por sí misma aparte de

para contestar preguntas. No posee capacidad para medir el paso del tiempo o aprender nada nuevo; si lanzas *hablar con los muertos* una segunda vez, la impronta del alma no recordará tu primer conjunto de preguntas. Cada vez que contactas con ella, responde como si hubiera muerto hace poco, ya que desde el punto de vista de vista del alma no ha transcurrido el tiempo.

EL DESTINO FINAL

A efectos prácticos, está bien permitir a un PJ decidir a qué plano irá el alma de su personaje muerto. Por lo general, el alineamiento y la lealtad determinan a qué plano Exterior viaja un alma tras su muerte.

Si fueras un clérigo o un adorador devoto de una deidad específica, tu alma iría al plano Exterior que alberga a tu deidad, incluso si tu alineamiento no encaja exactamente con el de tu dios. Para los seguidores de Fharlanghn y Vecna, esto significa que su alma aparecerá en algún punto remoto del plano Material. Las almas fieles a Fharlanghn suelen quedarse cerca de cruces de caminos, mientras que las almas fieles a Vecna aparecen en una de sus muchas fortalezas ocultas.

Si fueras un clérigo de un panteón entero, tu alma iría a donde quiera que lo desee el panteón. Este destino podría ser el mismo plano en el que vive el panteón, o un plano "subterráneo" diferente.

Si no rindes culto a ninguna deidad, o si la religión no era una parte importante de tu vida (tal como ha demostrado tu comportamiento, sobre todo antes de morir), tu alma va a un plano Exterior que encaje con tu alineamiento. En algunos casos, hay muchos planos apropiados. Por ejemplo, el alma de un personaje caótico neutral podría ir a Ysgard, al Limbo o al Pandemónium. Decide qué plano encaja mejor con el comportamiento del personaje, teniendo muy presente qué es lo que hizo justo antes de morir.

Si no estás seguro de si un personaje fue lo bastante devoto como para estar con su deidad en la otra vida, decídetelo uniéndolo al alma con la deidad a la que rendía culto. Contactar con las deidades en la otra vida del D&D generalmente la hace más memorable, y, si lo desea, el dios siempre puede, más tarde, expulsar de su presencia a un alma poco devota.

A continuación se describe qué aspecto tiene el destino final en cada plano.

Ysgard: fragmentos rotos de armas y armaduras cubren los campos de batalla de la llanura de Ida y todo lo demás en Ysgard. La otra vida se pasa observando batallas épicas entre ejércitos de bersérker (y a veces participando en ellas). Después de que haya transcurrido un día de batalla, uno se ve atraído por la calidez de la cerveza.

Los seguidores de Kord rodean el salón del Valiente, una gran sala construida con madera robusta donde siempre hay un festín, y un encuentro de lucha libre en una esquina. Las almas devotas del Risueño acaban en el cubil de Olidammara, una mansión aleatoria llena de laberintos, tesoros secretos y bailes de máscaras.

Limbo: las almas que viajan al Limbo tienen un asiento de primera fila para grandes actos de creación y destrucción, pues

el caos rugiente del plano expulsa pedazos de tierra, aire, fuego y agua. Se dice que puedes ver crearse cualquier cosa en el Limbo si esperas lo suficiente, y tiempo no es que les falte a las almas de los muertos:

Pandemónium: las almas del Pandemónium se unen a los gritos que viajan por el viento que ruge a través de los túneles y cavernas del plano.

La ciudadela de la Matanza es el hogar de Erythnul en el plano, una fortaleza en ruinas donde soldados dementes vagan por las salas atacando a todo el que ven. En el centro hay un gran altar de sacrificios en donde el propio Erythnul vierte la sangre de una fila infinita de víctimas.

El Abismo: debido a que existen infinitas capas del Abismo, las almas enviadas aquí contemplan una variedad infinita de crueldades, desde la tortura pasando por la locura y una guerra sin fin. Toda alma en el Abismo sufre una forma única de tormento, desde el bosque de las Lenguas vivas hasta la Marcha de los hombres perforados.

Las almas devotas a Lolth en vida se encuentran atrapadas en la Telaraña demoníaca tras su muerte, donde pueden ver en primer plano las maquinaciones malignas de la diosa araña.

Cárceri: las almas enviadas al plano prisión de Cárceri suelen encontrarse junto a uno o más prisioneros vivos, experimentando su soledad y desesperación. Algunas almas aprenden a contribuir a la resignación de los prisioneros susurrando cosas oscuras en sus oídos.

Necromanteion es el centro del reino de Nerull, un castillo de hielo negro donde las almas contemplan la creación de incon-

tables muertos vivos, asisten a rituales nigrománticos, y ven grotescos experimentos sobre piel necrótica.

El Hades: en los Yermos grises las almas vagan desconsoladas mientras la tristeza y la indiferencia hacen mella en ellas cada año que pasa. Hay poco que ver o que hacer, pero a pocas almas les interesaría una experiencia nueva si se la ofrecieran.

Los Nueve infiernos: a medida que las almas descienden a través de las nueve capas del plano, ven de todo, desde lagos de fuego a castillos que exudan un terror gélido. Las almas que no están afiliadas a una deidad a menudo se ven atraídas a un diablo particularmente poderoso, y observan en silencio desde primera fila sus maquinaciones malignas y las crueldades que realiza.

En una cueva cerca del pilar de las Calaveras en la primera capa del Infierno se encuentra Tiamat, la Dragona cromática. Las almas que la adoraron mientras vivían la ven custodiar la entrada a los niveles inferiores, masacrando sin piedad a todo el que pasa, desde hordas de demonios a cruzadas de combatientes sagrados.

Aqueronte: Aqueronte es una serie de campos de batalla que flotan en el espacio, y las almas que van allí ven personificados los horrores de la guerra un día tras otro. Ejércitos de mercenarios luchan sin razón aparente, sin pedir cuartel ni concederlo.

Wee Jas vive en un delicado castillo cristalino que es la única fuente de luz en un espacio repleto de fragmentos de hielo afilados como garras. Mientras sus almas observan, la diosa pone a prueba a las criaturas raptadas de otros planos, aumentando la dificultad de las pruebas hasta que sus prisioneros fallan.

Ciudadela celestial de San Cuthbert

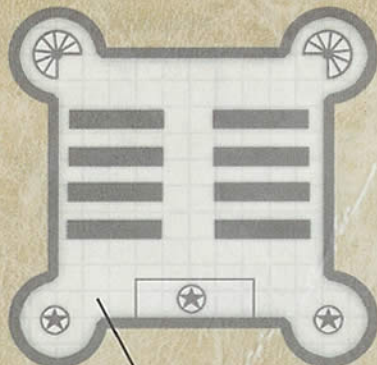
1 casilla = 5'

La estatua está *sacralizada*
con *detectar el mal*



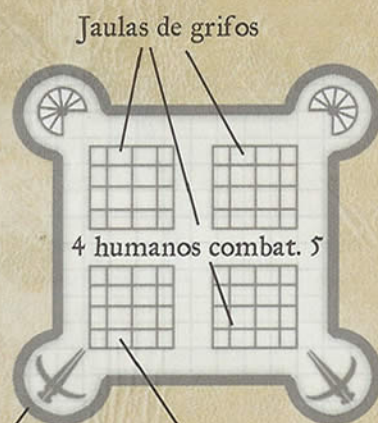
Tesoro de 9.º nivel

Planta baja



Enano Pld 8

Primer piso



Jaulas de grifos

4 humanos combat. 5

Balista

Montura grifo de paladín

Tejado

La ciudadela vende grifos de monta adiestrados por 8.000 po. También los presta a sus aliados cuando tienen gran necesidad.

Hextor vive en la fortaleza del Azote, un edificio de hierro y piedra. Allí las almas están al tanto de las ingeniosas crueldades del Gran coliseo, una arena de bronce y cristal donde las legiones de Hextor aprenden las artes de la tortura y la guerra.

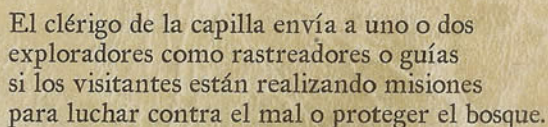
Arcadia: los huertos y campos de Arcadia permiten a las almas que van allí la satisfacción de caminar entre los manzanos y los campos de trigo, disfrutando con serenidad de la gentil perfección que es el rasgo principal del plano.

Celestia: las almas que vienen a la gran montaña de Celestia ascienden lentamente a través de sus siete cielos crecientes, y algunas de ellas se entretienen en la ciudad Celestial antes de escalar hasta llegar al Cielo iluminado.

Los Campos verdes de Yondalla están libres de depredadores, mientras que los topos, los tejones y los conejos son de lo más común. Las almas aquí ven una interminable sucesión de cosechas abundantes y un clima templado.

Heironeous conduce sus cruzadas contra el mal desde el arsenal Radiante, cerca de la ciudad celestial de Yetsira en la sexta capa de la montaña. Las almas de aquí ven a Heironeous recompensar a sus seguidores fieles, honrándolos por su virtud y caballerosidad.

Las almas que veneran a Garl del Oro luminoso se encuentran en una región de Dothion conocida como las colinas Doradas, donde los gnomos celestiales viven su tradicional estilo de vida sencilla sin preocuparse por el resto del mundo.



1 casilla = 5"

Los fieles de Pelor van a la fortaleza del Sol, una ciudadela chapada en oro que forma un faro sobre una isla. Sus almas disfrutan de la luz del sol que calienta los corazones de los de buena voluntad mientras ilumina los actos secretos del mal.

Las tierras de las Bestias: los bosques de las tierras de las Bestias albergan a muchos animales y otras criaturas, y las almas suelen encontrarse unidas a una criatura en particular que se asemeje a ellos mientras vivían. Muchos cazadores valerosos se encuentran en las tierras de las Bestias tras la muerte, cazando presas con una jauría de lobos celestiales.

La arboleda de los Unicornios es donde van las almas devotas de Ehlohna. Bajo las secuoyas gigantes corren pacíficamente junto a manadas de unicornios, centauros y otras criaturas del bosque de buen corazón.

Arborea: muchas almas que vienen a Arborea siguen una tormenta, una brisa o una nube a través de los hermosos paisajes del plano.

La corte élfica de Corellon Larethian se encuentra aquí, y las almas se vuelven parte del idealizado estilo de vida élfico, cazando durante el día y contando relatos junto a la hoguera por la noche.

Las tierras Exteriores: en las tierras Exteriores las almas pasan el tiempo vagando por sus praderas, montañas y ríos mientras contemplan la gran espira que hay en el centro del plano alrededor de la cual flota la ciudad de Sigil. Las almas que estudian la espira con meticulosidad pueden ver toda la existencia rotando alrededor de su eje fijo.

Las almas que veneraban a Obad-Hai en vida son de las pocas que encuentran el bosque Oculto donde reside la deidad de la naturaleza. Allí, estas almas fieles son testigos de las cuatro estaciones en todo su esplendor.

Boccob curioseaba sin fin en la colección de su Biblioteca del saber, un complejo laberíntico cubierto de libros, mapas y rollos de pergamino. Las almas pueden mirar por encima del hombro de sus investigadores, y aprender secretos que los mortales no pueden ni imaginar.

El plano Material: las únicas almas cuyo destino final se halla en el plano Material son los seguidores de Fharlanghn y Vecna. Las almas devotas de Fharlanghn suelen colocarse en cruces de caminos y tascas donde vigilan constantemente el ir y venir de los vivos que viajan de un lugar a otro. Tras la muerte, las almas de los adoradores de Vecna se abren camino hasta una de sus ciudadelas secretas. Algunas almas observan en silencio las maquinaciones de los esbirros de Vecna, aunque se dice que Vecna comercia con otros dioses oscuros e infernales usando almas como moneda a cambio de poder.

Volverse uno con el plano: la gran mayoría de las almas de la otra vida experimentan en silencio su destino final, sea en un lugar de gran belleza como el Elíseo o de demente crueldad como el Abismo. A medida que transcurre el tiempo, se asemejan más al plano, adoptando sus cualidades y preocupándose menos de pasar su tiempo entre los vivos. En algún momento dejan de tener una existencia independiente y se funden con la estructura del propio plano. En esencia, las almas terminan convirtiéndose en una partícula abstracta del bien, mal, ley, caos o neutralidad con el que convivieron cuando estaban vivos.

Este proceso es la razón por la cual los individuos ricos del mundo de D&D no vuelven de entre los muertos una y otra vez. Sean buenas o malignas, la mayoría de las almas encuentran algo que les atrae a la otra vida; tienen la sensación de que se encuentran donde se supone que deberían estar. Sólo las almas con una poderosa fuerza de voluntad y asuntos sin terminar entre los vivos (lo cual incluye a muchos PJs aventureros) responden a la llamada de un conjuro de *revivir a los muertos* y *resurrección*.

Conseguir un nuevo cuerpo: algunas almas individuales llaman la atención de los dioses y de los poderosos ajenos que habitan los planos, sea porque las almas fueron excepcionalmente buenas o porque la deidad ve una gran potencial en lo que por lo demás sería un alma más. A estas almas se les conceden nuevos cuerpos y se convierten en ajenos llamados suplicantes. La mayoría de ellos son ajenos de 2 DG con aptitudes similares a las de los ajenos que habitan un plano particular; por ejemplo, los diablos lémures y los demonios gibados son suplicantes típicos. Sirven a los dioses y ajenos que les crearon; a muchos se les promete que adoptarán formas mucho más poderosas (sea demoníacas o angelicales) si les sirven bien. De este modo, las deidades reponen las filas de sus servidores. A veces los suplicantes lo hacen lo bastante bien como para ser enviados de nuevo entre los vivos en respuesta a un conjuro de *aliado de los planos* o una conjuración similar.

Responder a una magia de resurrección: algunas almas no duran mucho tiempo en la otra vida, y su destino final resulta no ser tan final después de todo. Cuando alguien entre los vivos lanza un conjuro de *reencarnación*, *revivir a los muertos*, *resurrección* o *resurrección verdadera*, el alma contactada sabe el nombre, el alineamiento y la deidad tutelar (si tiene) del personaje que intenta revivirla, pero desconoce las circunstancias de su retorno a la vida (y no puede averiguarlas). Podría volver en medio de una gran batalla, o el lanzador podría ser víctima de los enemigos de la criatura fallecida, por ejemplo. El alma tiene una idea general de cuánto hace que ha muerto, pero no la cantidad exacta de tiempo.

El alma también tiene una idea sobre el conjuro que le está devolviendo la vida; puede saber lo doloroso que será el viaje de regreso a un cuerpo vivo. Puede diferenciar entre la magia de resurrección que causa la pérdida de nivel o de Constitución y la que no.

Cuando regresas al mundo de los vivos, recuerdas en términos generales cómo era la otra vida, pero tus recuerdos tienen una forma vaga, casi onírica y eres incapaz de recordar los detalles

ACTIVIDADES EN LA OTRA VIDA

Dependiendo de ciertos factores, a un alma le pueden aguardar varios destinos. El comportamiento del alma mientras estaba viva, los caprichos de las deidades y el voluble comportamiento del propio destino pueden tomar parte en el destino del alma. Ten en cuenta las siguientes opciones para un escenario normal. Si quieres hacer una partida donde todas las almas se conviertan en demonios y ángeles, es tu prerrogativa como DM.

específicos. Tanto si la otra vida fue un tormento o una bendición para ti, tienes una buena idea de qué te espera cuando te mueras de nuevo, a no ser que alteres tu comportamiento de forma tan marcada que cambies tu alineamiento.

Las almas de los ajenos y de los elementales están tan intrínsecamente atadas a la esencia de su planos natales, que se evaporan dentro de la estructura del plano con bastante rapidez. Esa es la razón por la que se necesita un conjuro de *resurrección verdadera* para traerles de nuevo de entre los muertos; la magia debe examinar concienzudamente el plano y reconstituir sus almas dispersas.

Responder a adivinaciones: muchas deidades asignan a sus almas predilectas la tarea de responder a los conjuros de adivinación como *contactar con otro plano*, *adivinación* y *comunión*. Las deidades conceden a las almas un sentido instintivo del conocimiento que pueden impartir a los lanzadores de conjuro arcanos que buscan orientación. Por ejemplo, es posible que un lanzador de conjuros PJ termine conversando con un mentor o aliado fallecido como parte de un conjuro de *comunión*.

Unirse a la divinidad: algunas almas quedan tan vinculadas con la fuerza deífica de una deidad particular que al final se vuelven parte de ella. Dependiendo de la deidad, el alma podrá elegir o no sobre este tema. Las deidades buenas a veces absorben la esencia de ejemplos particularmente brillantes de su fe. Las deidades malignas a veces consumen almas como si estuvieran comiendo alimentos normales.

Cuando no puedes regresar

Por lo general, las almas pueden elegir si responden o no a la magia de *resurrección*: el D&D es un juego, en definitiva, y el jugador del personaje fallecido quiere tener la oportunidad de participar. Pero a veces un personaje concreto no puede regresar, por lo que el personaje empieza a jugar con otro personaje.

Los personajes que mueren de viejos no pueden volver de entre los muertos, ni siquiera mediante conjuros de *resurrección verdadera*, *deseo* o *milagro*. Sus almas se han vuelto demasiado frágiles como para sobrevivir al trayecto de vuelta al cuerpo.

Los personajes a los que se les han concedido nuevos cuerpos como suplicantes no pueden regresar de entre los muertos, porque la creación de un suplicante en realidad les devuelve a la vida. Son criaturas nuevas con al menos algunos recuerdos de sus vidas anteriores, pero ninguna de sus aptitudes o habilidades. Por supuesto, como DM, puedes decidir que las cosas funcionan de forma distinta en tu campaña si quieres.



LA RELIGIÓN ORGANIZADA EN LA CAMPANA DE D&D

Desde imperios de fe que abarcan naciones, hasta cultos secretos ocultos en bosques, la religión organizada forma parte de casi toda partida de D&D. Los personajes que sirven a una deidad piden ayuda a su clero organizado, mientras que los que no tienen una afiliación religiosa han de tratar con aliados y enemigos que sí lo hacen.

Al igual que los grupos seculares, las religiones pueden organizarse a varias escalas. Algunas fes están separadas en células independientes, cada una de las cuales tiene sus propios intereses, desarrolla su propia doctrina, y rinde culto como le parece adecuado. En el extremo opuesto del espectro está la Iglesia jerárquica que tiene rangos, cadenas de mando y una forma definida de hacer las cosas que todos los fieles conocen. El que una religión particular desarrolle una gran jerarquía o permanezca descentralizada depende de la personalidad de la deidad, el mundo secular en el que se ha desarrollado la religión, y los alineamientos de sus fieles. Las deidades legales que se involucran en los asuntos del mundo probablemente desarrollen una religión jerárquica, mientras que las caóticas y los dioses distantes tienden a tener adoradores descentralizados. Incluso las organizaciones seculares compiten por la atención de los devotos. Si todo varón en buena forma es alistado en el ejército nacional y enviado a la frontera para luchar, eso podría ser el preludio del nacimiento de una Iglesia de la diosa del sol incluso aunque surjan por todos sitios cultos a un dios de la guerra.

Nota: por simplicidad, "Iglesia" se refiere a la organización de la religión, mientras que "templo" se refiere a los edificios en los que se rinde culto.

TEOCRACIAS

En el extremo más largo de la escala de organizaciones están las teocracias: naciones gobernadas por derecho divino por adoradores importantes. En esencia, la nación existe para apoyar los ideales de la religión y extender la fe.

Las decisiones seculares y religiosas proceden de la deidad en sí o de sus representantes de más alto nivel (a menudo clérigos de nivel alto, pero no siempre). Las directrices del mando van bajando por la burocracia que maneja los asuntos seculares hasta los numerosos templos locales que son el centro de la vida religiosa. Las teocracias suelen tener cuidado en adoctrinar desde la infancia a los ciudadanos en los principios del culto religioso, el cual resulta capital en la vida diaria. En una teocracia establecida, los símbolos de la deidad están por todas partes y muchas de las actividades diarias como comer, ir de compras y trabajar están infundidas con un elemento de culto. Las fiestas y los rituales a una deidad son comunes, pero suelen estar mal vistos los templos de otros dioses, si no están prohibidos por ley.

La Teocracia de la Estaca, por ejemplo, es una nación devota al culto de Pholtus (descrito en el capítulo 5). Un clérigo de nivel 16 es el jefe del estado, y los clérigos poseen casi todas las posiciones de gobierno. La teocracia suprime todas las demás religiones, pero existen cultos secretos de la mayoría de los

otros dioses. Los clérigos de Pholtus poseen una burocracia inmensa que controla directamente el comercio, los tribunales y el ejército. Durante más de 200 años, los inquisidores de la Iglesia de Pholtus han estado expulsando a los clérigos de otros dioses siempre que los encontraban. Los templarios píos que adoran a Pholtus están al mando de unidades militares de cualquier tamaño, e informan directamente a los clérigos de alto nivel. La Teocracia de la Estaca es en gran medida una sociedad cerrada, aunque envía oleadas de clérigos evangelistas a sus vecinos en pos de conversos.

Estructura: las teocracias tienen versiones religiosas de cualquiera de los tipos de gobierno seculares; la autoridad absoluta puede depender de una sola persona o de un pequeño grupo de oligarcas. Los clérigos dominan la jerarquía, pero la pericia de otras clases se aprecia si está al servicio de la deidad.

Las teocracias suelen tener burocracias complejas. La mayoría de los oficiales tienen que responder ante dos jefes: sus superior en la burocracia y otro jefe responsable de los asuntos religiosos. Como la lealtad al estado está vinculada a la lealtad a la deidad, la agencia de seguridad del estado suele tener tendencias inquisitoriales. El ejército de la teocracia tiene muchos más clérigos de los que cabría esperar en un ejército común.

Roles para los PJs: a los PJs de bajo nivel que viven en una teocracia se les podría asignar que acabaran con la corrupción local si fueran creyentes (o escapar de la inquisición si rinden culto a una deidad distinta a la de la teocracia). Los PJs de nivel intermedio podrían ser buenos evangelistas, enviados por la teocracia a tierras lejanas para ayudar a desarrollar una comunidad de creyentes. Los PJs de nivel alto podrían adoptar ellos mismos

un papel en el liderazgo de la nación, dirigiendo ejércitos para luchar contra las hordas de impíos que amenazan la teocracia.

PNJs importantes: si los PJs están viajando por una teocracia, se encontrarán clérigos de bajo nivel en casi toda actividad que lleven a cabo. La inmensa mayoría de los guardias de la ciudad son clérigos, así como también los mercaderes del bazar y los escribas de las bibliotecas y casas de justicia. Los monstruos afiliados con la deidad de la teocracia son mucho más comunes de lo que es normal. Por ejemplo, en la Teocracia de la Estaca, que es legal neutral, los inevitables suelen perseguir a la mayoría de los osados infractores de la ley.

Ideas para aventuras: la naturaleza de la teocracia podría ser una parte importante de las siguientes aventuras:

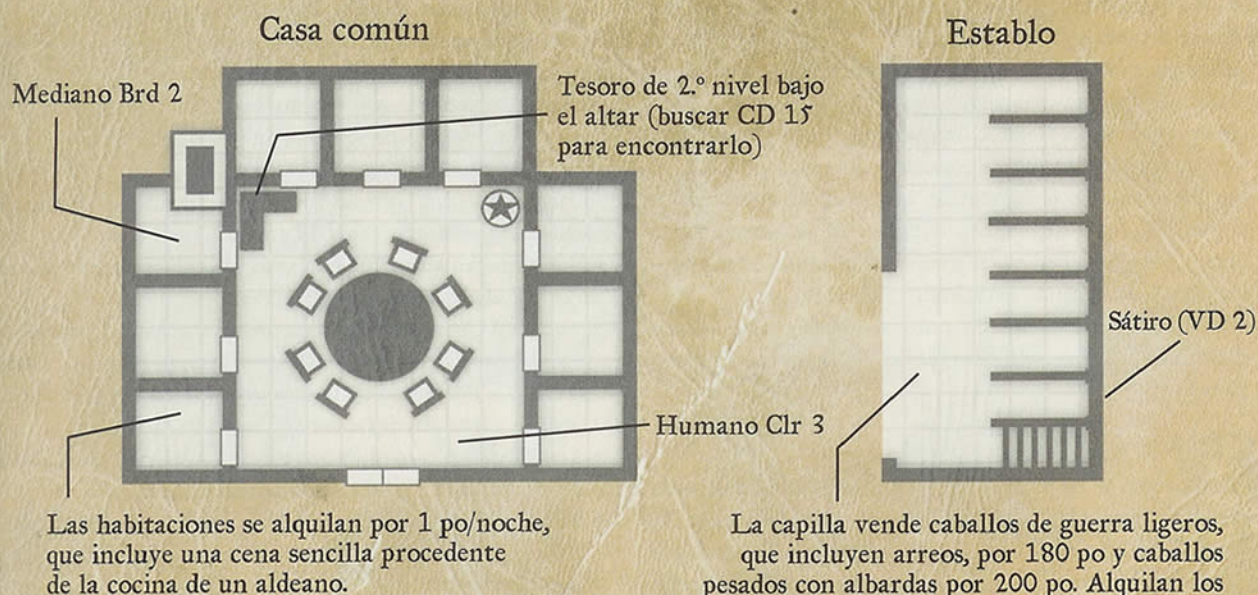
- Los personajes deben entrar en una teocracia para entregar un mensaje secreto a una fe clandestina.
- La corrupción se ha extendido entre los líderes de la teocracia, y los personajes deben erradicarla.
- La rivalidad entre dos dioses conduce a la guerra entre sus respectivas teocracias, y los PJs deben llevar la paz a una guerra religiosa.

IGLESIAS GLOBALES

Las Iglesias a escala mundial tienen un alcance mayor que las teocracias, pero no poseen el control sobre los aspectos seculares de la vida como la agricultura, el comercio, y el ejército. Pueden tener gran poder, pero existen en un lugar concreto porque el comercio permite su culto. Debido a que su organización no está constreñida por límites nacionales, pueden coordinar esfuerzos en varias naciones para llevar a cabo un objetivo deseado.

Capilla en la cuneta de Fharlanghn

1 casilla = 5'



Los adoradores de Pelor, por ejemplo, existen en cualquier nación, y comparten el culto al dios del sol sin importar su nacionalidad. Los sacerdotes dirigentes de templos poderosos están en contacto entre sí y con la directiva general de la religión. Si los líderes seculares de una nación imponen un impuesto oneroso a los templos de Pelor, se extenderá la noticia entre la jerarquía de Pelor. Otras naciones podrían verse persuadidas por sus peloritas para que hagan presión diplomática y que el impuesto sea revocado.

Estructura: en muchos aspectos, una Iglesia global funciona como una nación, pero no tiene más territorio que el de sus templos. Considera a sus fieles (para bien o para mal) ciudadanos, y el conjunto de templos funciona como fuente de ingresos. Algunas Iglesias locales incluso mantienen ejércitos permanentes preparados para la siguiente cruzada contra enemigos de la fe, aunque los soldados a menudo están separados, por lo que las naciones seculares no consideran a la Iglesia un rival militar. Los líderes de una Iglesia global suelen ser un consejo formado por el sacerdote de mayor rango de cada nación. Cuando el consejo toma una decisión (o la deidad les da una orden), cada miembro es responsable de dar las órdenes al clero de su nación.

Roles para los PJs: incluso una Iglesia global no es todopoderosa, por lo que puede pedir a los PJs que lleven a cabo una misión que les lleve a una tierra muy lejana. Los PJs de nivel alto podrían ser arregladores de problemas importantes enviados de lugar a lugar para mantener la llama de la fe durante épocas difíciles.

PNJs importantes: debido a que rinden culto a una deidad en particular, incluso los PJs de nivel bajo a veces pueden conseguir ayuda de una rama local de una Iglesia global cuando el residente normal buscaría la ayuda de extranjeros. Las Iglesias globales tienen que mantener una red de comunicaciones global entre sus templos miembros, por lo que muchos personajes vinculados a la Iglesia viajan de un sitio a otro. Los rangos superiores de la jerarquía de la Iglesia son casi todos clérigos, y muchos ni siquiera han nacido en la tierra en la que predicán.

Ideas para aventuras: las Iglesias globales tienen un papel destacado en las aventuras siguientes.

- Un clérigo de visita viene de una tierra muy lejana y contrata a los PJs para que sean sus guías locales durante su misión.
- Los personajes se embarcan en una cruzada que promete reunir a los fieles de muchas tierras en un inmenso ejército único. Los PJs deben tratar con sus camaradas extranjeros mientras luchan contra los enemigos de la Iglesia.
- Una deidad ordena a los PJs unificar sus dispersas Iglesias nacionales en una sola comunidad de fieles: una Iglesia global.

SECTAS Y CISMAS

Incluso dentro de las teocracias y las Iglesias globales, no todo creyente comparte las mismas opiniones sobre cada tema. La mayoría de las Iglesias de cualquier tamaño tienen facciones que entran en conflicto, sea amable o encarnizado, sobre asuntos

esotéricos o mundanos. A estas facciones se las llama sectas, y a sus conflictos, cismas.

La Iglesia de Heironeous, por ejemplo, tiene una secta llamada los Legisladores que cree que un conjunto codificado de leyes es el ideal más elevado y que nadie está por encima de la ley. La secta de los Justicieros, por otra parte, cree que la justicia en sí es el mayor beneficio y que las leyes formales sólo son útiles en tanto en cuanto faciliten castigar al culpable. Las dos facciones no luchan abiertamente en una Iglesia bien organizada como la de Heironeous, pero sus clérigos son rivales que intentan mantener a los otros alejados de las posiciones influyentes de la jerarquía.

Estructura: las sectas suelen ser extraoficiales, y describen un conjunto compartido de creencias en vez de formar parte de manera formal de una organización. Las sectas extraoficiales usan la misma jerarquía que la de la Iglesia en su conjunto; el miembro de una secta con el rango más alto en la Iglesia mayor da ordenes a los subordinados que también pertenezcan a la secta. Cuando las sectas son más formales, es debido a la división que surgió en un principio entre las líneas de la organización. El Ministerio de evangelismo de San Cuthbert suele entrar en conflicto con su Ministerio de congregaciones, porque una secta quiere buscar nuevos conversos mientras que la otra quiere ocuparse de los fieles que ya tiene.

Existen pocas Iglesias grandes que duren sin desarrollar al menos un pequeño cisma. Incluso cuando una secta domina completamente a una Iglesia, una de dos: o la secta dominante se divide por la mitad por diferencias sobre un tema, o surge una nueva secta que desafía a la dominante.

Roles para los PJs: los PJs de nivel bajo que rinden culto a una deidad concreta podrían verse reclutados por una secta específica de su fe, mientras que los PJs de nivel intermedio podrían tener que repeler la maquinaciones de una secta rival. Los PJs de nivel alto pueden ser responsables de un cisma por sí mismos si entran en conflicto con los líderes de la Iglesia. Si los seguidores de los PJs se unen a ellos, habrá nacido una nueva secta.

PNJs importantes: no siempre resulta obvio a qué secta de una fe en particular están afiliados los creyentes PNJs. Mientras que algunas sectas tienen sus propios símbolos, vestidos y otros distintivos obvios, otras sólo revelan su afiliación a una secta tras una larga conversación sobre asuntos de fe. Si el cisma es particularmente severo, las sectas involucradas podrían estar plagadas de miembros secretos y agentes dobles.

Ideas para aventuras: los cismas y las sectas son importantes en las siguientes ideas para aventuras:

- Surge un cisma en la Iglesia, y ambos bandos quieren que los PJs declaren su afiliación. Una vez lo hayan hecho, se habrán ganado la enemistad de la otra secta y deberán enfrentarse a ataques e intentos de tenderles trampas.
- Los PJs deben conseguir una reliquia particular como rito de iniciación para una secta especialmente prestigiosa.
- El dirigente de una secta se declara a sí mismo semidiós, y los personajes deben descubrir si es o no una divinidad y cuáles son sus planes.



IGLESIAS REGIONALES Y DISPERSAS

Las Iglesias regionales funcionan igual que las globales, pero su alcance no se extiende más allá de una provincia o nación determinada. Las Iglesias dispersas técnicamente son globales, pero su esfera de influencia es tan limitada que no se encuentran en todas partes.

Lolth tiene una Iglesia regional, porque sus templos sólo se encuentran entre los drow. Boccob posee una Iglesia dispersa, pues sus templos-biblioteca pueden encontrarse en muchas de las ciudades principales del mundo, pero no se extienden al campo y no se preocupan de nada más que de la acumulación de conocimientos.

Estructura: las Iglesias regionales y dispersas tienden a poner la mayoría de la autoridad en manos del sumo sacerdote del templo local. Aunque es posible que estas Iglesias tengan líderes de rango elevado, no pueden estar en todas partes a la vez y sólo establecen los objetivos generales de la Iglesia. Las decisiones del día a día se realizan a nivel del templo.

Roles para los PJs: debido a que los templos no pueden depender de la ayuda externa, suelen contratar PJs de nivel bajo e intermedio para realizar búsquedas y misiones importantes para la Iglesia. Los PJs de nivel alto sin duda son capaces de dirigir un templo por sí mismos.

PNJs importantes: las Iglesias regionales y dispersas tienden a tener entre sus filas a personas que no son clérigos, puesto que la jerarquía de la Iglesia es menos vertical y la formación del clero es más difícil de realizar. No obstante, el sumo sacerdote de cada templo casi siempre es un clérigo.

Ideas para aventuras: las siguientes ideas para aventuras se basan en Iglesias regionales y dispersas.

- Un dios del mar quiere establecer una red de capillas independientes en las partes superior e inferior de un tramo peligroso de la costa, y los personajes deben patrullar los mares para mantener las capillas a salvo.

- Un grupo de peregrinos de un dios del cielo contrata a los personajes para que les lleven desde un templo cercano a un monasterio en lo alto de las montañas.
- Los PJs descubren que dos templos de la misma deidad son rivales encarnizados, dispuestos a molestar al otro siempre que haya oportunidad. Los personajes deben descubrir el origen de esta rivalidad y llevar la paz a la Iglesia.

CULTOS

Aunque la palabra "culto" conjura imágenes de clérigos de túnica negra convocando a criaturas malignas en un claro de un bosque, en realidad describe a un pequeño grupo secreto de creyentes de mentalidad parecida. Muchos de ellos en realidad son los convocadores malignos que la mayoría cree que son. En una nación tiránica, sin embargo, los rebeldes secretos que rinden culto a Pelor y a Heironeous son los cultistas, que intentan no llamar la atención de la inquisición de Hextor.

Los cultos a Vecna, por ejemplo, se reúnen para realizar rituales ilícitos dedicados al engaño y a la traición; después de todo, Vecna es el dios de los secretos. Hacen planes contra los líderes locales y sobre todo contra el clero de los otros dioses.

Estructura: los cultos suelen ser pequeños, con menos de 100 miembros. La mayoría tienen un solo sumo sacerdote o una figura similar como líder, aunque a veces el sumo sacerdote no es más que un testaferro y otro personaje (a menudo un monstruo) tira de las cuerdas. Los cultistas suelen tomar elaboradas precauciones para mantener la seguridad, incluyendo templos secretos, contraseñas, códigos y otras herramientas de espionaje.

Roles para los PJs: la mayoría de las veces los cultos estarán en contra de los PJs en vez de a su favor, porque los seguidores de los dioses buenos rara vez necesitan rendirles culto en secreto. No obstante, en una tierra maligna (y para los PJs de nivel alto, un plano maligno), los PJs podrían ser revolucionarios que rinden culto en secreto a dioses buenos, y maquinan contra los señores supremos malignos.

PNJs importantes: los cultistas son los antagonistas del D&D por antonomasia; la mayoría son clérigos de nivel bajo, pero los lanzadores de conjuros arcanos (en especial los conjuradores) son más o menos comunes. El culto suele estar dirigido por un clérigo de nivel alto, un ajeno (como un demonio o un diablo), o una aberración (como un contemplador o un azotamentes). A veces los miembros de base del culto han sido engañados acerca de quiénes son sus verdaderos amos.

Ideas para aventuras: los cultos tienen un papel destacado en las aventuras siguientes.

- Están desapareciendo mujeres solteras en pequeños pueblos de pescadores. Los PJs deben encontrar el culto que las está secuestrando para llevar a cabo extraños ritos.
- La corte del rey empieza a alborotar con sus discursos en contra de la nación vecina. Los PJs descubren que un culto secreto en el círculo interno del rey está intentando fomentar una guerra, y deben investigar qué consejeros son cultistas y cuáles no.
- Los personajes frustran varias veces a un culto, el cual contrata con más fuerza tras cada derrota. Para terminar con su amenaza, los PJs deben infiltrarse en el culto desde el interior, haciéndose pasar por cultistas.

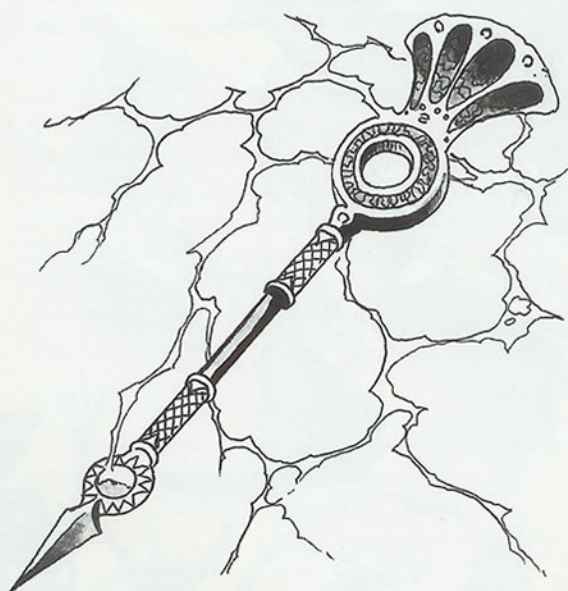


Ilustración de Scott Rolter



Los conjuros nuevos de las listas siguientes se añaden a los que se encuentran en el *Manual del jugador*. Cada uno de los conjuros nuevos descritos en este capítulo está marcado con un asterisco.

CONJUROS NUEVOS DE BARDO

CONJURO DE BARDO (2.º NIVEL)

Ola de consternación*. El cono impone un penalizador -3 en los ataques, salvaciones y pruebas.

CONJURO DE BARDO (5.º NIVEL)

Intermitencia mejorada*. Como *intermitencia*, pero más seguro y con más control.

CONJURO DE BARDO (6.º NIVEL)

Lanzar maldición mayor*. Como *lanzar maldición*, pero con penalizadores más severos.

CONJUROS NUEVOS DE CLÉRIGO

CONJUROS DE CLÉRIGO (1.º NIVEL)

Halo de luz*. La luz del sol te ilumina hasta que la liberas mediante un ataque de 1d8+1/nivel de daño.

Presagio de peligro*. Sabes lo peligroso qué será el futuro.

Resurgimiento*. Concedes al receptor una segunda oportunidad en un TS.

Vigor menor*. La criatura se cura 1 pg/asalto (máximo 15 asaltos).

CONJUROS DE CLÉRIGO (2.º NIVEL)

Maldición de la mala fortuna*. El objetivo sufre un penalizador -3 en los ataques, pruebas y salvaciones.

Ola de consternación*. El cono impone un penalizador -3 en los ataques, salvaciones y pruebas.

Venganza deífica*. El castigo de la deidad inflige un daño de 1d6/2 NL (máximo 5d6).

Zarzas*. A un arma de madera le salen espinas que infligen +1 daño/NL (máximo +10).

CONJUROS DE CLÉRIGO (3.º NIVEL)

Atormentar*. Deja al enemigo indefenso de forma dolorosa.

Cadena de ojos*. Envías un sensor mágico que se infiltra en el área.

Espinas*. Como *zarzas*, pero el arma gana un +2 al ataque, y dobla el rango de amenaza.

Llama de fe*. Concede a un arma la cualidad de explosiva ígnea.

Maraña de brezos*. El área enmaraña a las criaturas y las espigas infligen 2d6 de daño.

Puntería bendita*. Bonificador +2 para todos los ataques a distancia de aliados.

Semblante menor de la deidad*. Obtienes un +4 Car y RE 10 contra ciertos tipos de energía.

Vigor*. Como *vigor menor*, pero 2 pg/asalto (máximo 25 asaltos).

Vigor menor en grupo*. Como *vigor menor*, pero a varios objetivos (máximo 25 asaltos).

Vínculo telepático menor*. Como *vínculo telepático de Rary*, pero entre una criatura y tú.

CONJUROS DE CLÉRIGO (4.º NIVEL)

Arma de la deidad*. Tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.

Fustigar*. Tu reprimenda verbal ensordece a los que la oyen o daña a los enemigos cuyo alineamiento difiere del tuyo.

Garras de bestia^{MX}*. Tus manos se convierten en armas cortantes.

Marea funesta*. Una niebla negra oscurece la visión, y atonta a los que están en su interior.

Ojo del clima^{MX}*. Pronosticas el clima natural para una semana.

Reaparición*. Devuelve la vida a una criatura muerta durante 1 min/nivel.

Recitación*. Los aliados tienen bonificadores a los ataques y TS, y los enemigos, penalizadores.

Resurgimiento en grupo*. Como *resurgimiento*, pero a varios blancos.

Vórtice de energía*. Una explosión de energía centrada en ti daña a las criaturas cercanas.

CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

Agilidad divina*. Mejoras los TS de Reflejos, la la Destreza y la maniobrabilidad en combate de una criatura.

Aliento de dragón*. Eliges un tipo de dragón e imitas su arma de aliento.

Pacto firme^{XX}*. Obtienes bonificadores de combate automáticamente al verte reducido a menos de la mitad de tus pg.

Subvertir esencia planaria^{MX}*. Reduce la RD y RC del objetivo.

Vigor mayor*. Como *vigor menor*, pero 4 pg/asalto.

CONJUROS DE CLÉRIGO (6.º NIVEL)

Caída de cometa*. Cae un cometa de lo alto sobre los enemigos, que les hace daño y les deja tumbados.

DOMINIOS, CONJUROS Y MATERIAL PUBLICADO PREVIAMENTE

Este capítulo trata de proporcionar conjuros y dominios nuevos y actualiza el material existente. Varios de los dominios y conjuros de este capítulo tienen el mismo nombre que las versiones publicadas previamente. En dichos casos, la versión que hay aquí sustituye a la original. La gran mayoría de los conjuros no incluidos aquí siguen pudiendo jugarse en su forma original.

Círculo de vigor*. Como *vigor menor en grupo* pero 3 pg/asalto (máximo 40 asaltos).

Pacto ferviente^{XX}*. Automáticamente obtienes bonificadores de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.

Semblante de la deidad*. Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un celestial o infernal.

CONJUROS DE CLÉRIGO (7.º NIVEL)

Justa ira de los fieles*. Tus aliados reciben bonificadores, sobre todo si rinden culto a tu deidad.

Lanzar maldición mayor*. Como *lanzar maldición*, pero con penalizadores más severos.

Ola de limo^{MX}*. Crea un limo verde de 15' de radio.

Pacto de renovación^{XX}*. La criatura es curada automáticamente si le afectan condiciones adversas.

Resistencia a conjuros en grupo*. Como *resistencia a conjuros*, pero a varios objetivos.

CONJUROS DE CLÉRIGO (8.º NIVEL)

Cerebro arácnido^{MX}*. Escuchas los pensamientos de hasta ocho criaturas.

Ira de la tormenta*. Puedes volar y disparar rayos desde tus ojos.

Pacto con la muerte^{MX}*. La deidad te hace volver de la muerte automáticamente.

CONJUROS DE CLÉRIGO (9.º NIVEL)

Semblante mayor de la deidad*. Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal.

DOMINIOS NUEVOS

Los siguientes dominios se añaden a los que se encuentran en el capítulo 11 del *Manual del jugador*. Cada dominio indica las deidades del panteón básico, y a menudo incluye otras opciones.

DOMINIO DE CELERIDAD

Deidades básicas: Ehlonna, Fharlanghn, Olidammara.

Otras deidades: Xan Yae, Zuoken.

Poder concedido: tu velocidad terrestre es 10' más rápida de lo normal en tu raza. El beneficio se pierde si llevas armadura intermedia o pesada o llevas carga intermedia o pesada.

Conjuros del dominio de Celeridad

1 **Retirada expeditiva**. Tu velocidad aumenta en 30'.

Algunos conjuros pasaron por revisiones importantes y aparecen bajo nombres nuevos. En estos casos, te sugerimos fervientemente que uses las versiones actualizadas.

El conjuro *aspecto de la deidad* de *Defensores de la fe* se ha convertido en los conjuros *semblante de la deidad*.

Los conjuros centrados en la regeneración de *Señores de lo salvaje* (*anillo de regeneración*, *círculo de regeneración*, *regenerar heridas críticas*, *regenerar heridas leves*, *regenerar heridas moderadas*, y *regenerar heridas graves*) aparecen en este volumen como conjuros de vigor.

- 2 **Gracia felina.** El receptor gana +4 a la Destreza durante 1 min/nivel.
- 3 **Contorno borroso.** El 20% de los ataques resultan fallidos.
- 4 **Acelerar.** Una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.
- 5 **Zancada arbórea.** Te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.
- 6 **Caminar con el viento.** Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
- 7 **Gracia felina en grupo.** Como *gracia felina*, afecta a un objetivo/nivel.
- 8 **Intermitencia mejorada*.** Como *intermitencia*, pero más seguro y con más control.
- 9 **Detener el tiempo.** Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

DOMINIO DE CLIMA

Deidades básicas: Fharlanghn, Obad-Hai.

Otras deidades: Geshtai.

Poder concedido: el clima inclemente tiene menos efecto sobre ti. La lluvia y la nieve no penalizan tus pruebas de Avistar y Buscar. Puedes moverte a través de terreno cubierto de nieve y helado a tu movimiento normal. Los efectos del viento, sean naturales o mágicos, te afectan como si fueras de una categoría más de tamaño.

Conjuros del dominio de Clima

- 1 **Niebla de obscurecimiento.** Una niebla te rodea.
- 2 **Ráfaga de viento.** Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
- 3 **Llamar al relámpago.** Atrae los rayos (3d6 por rayo) desde el cielo.
- 4 **Tormenta de hielo.** Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
- 5 **Vientos apesantes*.** El aire impide que el objetivo se mueva, y dificulta los ataques a distancia.
- 6 **Sendero de nubes*.** Los objetivos pueden caminar sobre las nubes, volando a gran altura.
- 7 **Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
- 8 **Torbellino.** Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
- 9 **Torbellino mayor*.** Como *torbellino*, pero más grande y destructivo.

DOMINIO DE COMPETICIÓN

Deidades básicas: Kord.

Otras deidades: Joramy, Llerg.

Poder concedido: disfrutas de la oportunidad de probarte ante tus enemigos. Como aptitud extraordinaria, obtienes un bonificador +1 en todas las pruebas enfrentadas que hagas.

Conjuros del dominio de Competición

- 1 **Quitar el miedo.** Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo, +1 por cada cuatro niveles.
- 2 **Celo*.** Te mueves a través de los enemigos para atacar al enemigo que quieres.
- 3 **Plegaria.** Los aliados obtienen +1 en la mayoría de las tiradas; los enemigos, un -1.
- 4 **Poder divino.** Ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fuerza, y 1 pg/nivel.
- 5 **Poder de la justicia.** Tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
- 6 **Pacto ferviente*.** Automáticamente obtienes bonificadores de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.
- 7 **Regenerar.** El receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 puntos de daño +1/nivel (máximo +35).
- 8 **Instante de presciencia.** Ganas un bonificador introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o salvación.
- 9 **Semblante mayor de la deidad*.** Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernial.

DOMINIO DE COMUNIDAD

Deidades: Corellon Larethian, Garl del Oro luminoso, Pelor, Yondalla.

Otras deidades: Bralm, Rao.

Poder concedido: puedes utilizar *calmar las emociones* como aptitud sortilega una vez al día. Ganas un bonificador de +2 a las pruebas de Diplomacia.

Conjuros del dominio de Comunidad

- 1 **Bendecir.** Los aliados ganan un +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo.
- 2 **Situación.** Controla la posición y condición de los aliados.
- 3 **Plegaria.** Los aliados obtienen +1 en la mayoría de las tiradas; los enemigos, un -1.
- 4 **Don de lenguas.** Puedes hablar cualquier idioma.
- 5 **Vínculo telepático de Rary.** Permite comunicación entre aliados.
- 6 **Festín de los héroes.** Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores en combate.
- 7 **Refugio^M.** Altera un objeto para transportar a su poseedor hasta ti.
- 8 **Magnífica mansión de Mordenkainen^F.** La puerta conduce a una mansión extradimensional.
- 9 **Sanar en grupo.** Como *sanar*, pero para varios receptores.

DOMINIO DE CREACIÓN

Deidades: Garl del Oro luminoso, Moradin, Yondalla.

Otras deidades: ninguna.

CONJUROS ALINEADOS EN DOMINIOS SIN ALINEAMIENTO

Algunos dominios de los presentados aquí incluyen conjuros con un descriptor de alineamiento, lo significa que un personaje con dicho dominio podría ser incapaz de lanzar uno o más de sus conjuros de

dominio. Los lanzadores de conjuros que no pueden lanzar conjuros de determinados alineamientos deben asumir estas restricciones incluso aunque el conjuro sea de dominio. Por ejemplo, un clérigo caótico que elija el dominio de Inquisición no puede lanzar ninguno de los conjuros del dominio con el descriptor de ley, como *detectar el caos*.

Poder concedido: lanzas sortilegios de conjuración (creación) con +2 al nivel de lanzador.

Conjuros del dominio de Creación

- 1 **Crear agua.** Crea 2 galones/nivel de agua pura.
- 2 **Imagen menor.** Crea ilusiones visuales y auditivas diseñadas por ti.
- 3 **Crear comida y bebida.** Alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel.
- 4 **Creación menor.** Crea un objeto de tela o madera.
- 5 **Creación mayor.** Como *creación menor*, pero también con piedra y metal.
- 6 **Festín de los héroes.** Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores en combate.
- 7 **Imagen permanente.** Incluye visión, sonido y olor.
- 8 **Creación verdadera**.** Como *creación mayor*, pero permanente.
- 9 **Pabellón de grandeza*.** Se crean un festín y un gran pabellón.

DOMINIO DE CONVOCACIÓN.

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Trithereon.

Poder concedido: sumas +2 a tu NL para todos los conjuros de conjuración (invocación) o conjuración (llamada).

Conjuros del dominio de Convocación.

- 1 **Convocar monstruo I.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- 2 **Convocar monstruo II.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- 3 **Convocar monstruo III.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- 4 **Aliado de los planos menor^x.** Intercambio de favores con un ajeno de 6 DG.
- 5 **Convocar monstruo V.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- 6 **Aliado de los planos^x.** Como *aliado de los planos menor*, pero hasta 12 DG.
- 7 **Convocar monstruo VII.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- 8 **Aliado de los planos mayor^x.** Como *aliado de los planos menor*, pero hasta 18 DG.
- 9 **Umbral.** Conecta dos planos para viajar o convocar.

DOMINIO DE DOMINACIÓN

Deidades básicas: Gruumsh, Hextor, San Cuthbert, Wee Jas.

Otras deidades: ninguna.

Poder concedido: ganas la dote de Soltura con una escuela de magia (Encantamiento).

Conjuros del dominio de Dominación

- 1 **Orden imperiosa.** El receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
- 2 **Cautivar.** Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
- 3 **Sugestión.** Obliga al receptor a seguir un curso de acción indicado.
- 4 **Dominar persona.** Controla telepáticamente a un humanoide.
- 5 **Orden imperiosa mayor.** Como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
- 6 **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- 7 **Sugestión en grupo.** Como *sugestión*, más un receptor/nivel.

8 **Dominación verdadera*.** Como *dominar persona*, pero con un -4 al TS.

9 **Esclavo monstruoso**.** Como *dominación verdadera*, pero permanente y afecta a cualquier criatura.

DOMINIO DE FORTALEZA

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Tharizdun.

Poder concedido: manipulando las fuerzas cósmicas de la destrucción una vez al día, el clérigo puede repetir cualquier tirada de daño (para un arma, conjuro o habilidad) y escoger la mejor de las dos. Este poder concedido se considera aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Fortaleza

- 1 **Armadura de mago^F.** Concede al receptor un +4 de armadura.
- 2 **Proyector mágico.** Daño 1d4+1; +1 proyectil/ 2 niveles por encima del 1.º (máximo 5).
- 3 **Explosión de fuerza*.** Un rayo inflige 1d6 de daño/2 NL (máximo 5d6).
- 4 **Esfera elástica de Otiluke^M.** Globo de fuerza que protege al receptor pero lo atrapa.
- 5 **Muro de fuerza^M.** Este muro es inmune al daño.
- 6 **Rechazo.** Las criaturas no pueden acercarse a ti.
- 7 **Jaula de fuerza^M.** Cubo de fuerza que atrapa a todo el que esté en su interior.
- 8 **Esfera telecinética de Otiluke^M.** Como *esfera elástica de Otiluke*, pero mueves la esfera telecinéticamente.
- 9 **Mano aplastante de Bigby.** Mano grande que proporciona cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos.

DOMINIO DE FRÍO

Deidades básicas: Bahamut.

Otras deidades: Telchor.

Poder concedido. Puedes expulsar o destruir criaturas de fuego igual que un clérigo bueno expulsa muertos vivientes. También puedes reprender o comandar criaturas de frío como un clérigo maligno reprende muertos vivientes. Usas estas aptitudes un número total de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma. Este poder concedido es una aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Frío

- 1 **Toque gélido.** 1 toque/nivel, 1d6 de daño y, posiblemente, 1 punto de daño a la la Fuerza.
- 2 **Helar metal.** Enfriá tanto el metal que su contacto inflige daño.
- 3 **Tormenta de aguanieve.** Estorba a la visión y el movimiento.
- 4 **Tormenta de hielo.** Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
- 5 **Muro de hielo.** Plano de hielo crea una pared de 15 pg +1/nivel; hemisferio puede atrapar a criaturas en su interior.
- 6 **Cono de frío.** 1d6 daño por frío/nivel.
- 7 **Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
- 8 **Rayo polar.** Ataque de toque a distancia que inflige 1d6/nivel daño por frío.
- 9 **Avalancha obediente*.** Una avalancha de nieve golpea y entierra a tus enemigos.

DOMINIO DE GLORIA

Deidades: Heironeous, Pelor.

Otras deidades: ninguna.

Poder concedido: expulsas muertos vivientes con un bonificador de +2 a la prueba de expulsión y +1d6 a la tirada de daño de la expulsión.

Conjuros del dominio de Gloria

- 1 **Perturbar muertos vivos.** Inflige 1d6 de daño a 1 muerto viviente.
- 2 **Bendecir arma.** El arma asesta golpes terribles a los enemigos malignos.
- 3 **Luz abrasadora.** Un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivos).
- 4 **Castigo divino.** Daña y ciega a las criaturas malignas.
- 5 **Espada sagrada.** Un arma pasa a ser +5 e inflige doble daño contra el mal.
- 6 **Rayo de gloria*.** Un rayo de energía positiva causa daño adicional a los muertos vivos y ajenos malignos.
- 7 **Rayo solar.** Haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.
- 8 **Corona de gloria**.** Ganas +4 al Carisma y cautivas a los que te escuchan.
- 9 **Umbral.** Conecta dos planos para viajar o convocar.

DOMINIO DE INQUISICIÓN

Deidades: Heironeous.

Otras deidades: Pholtus.

Poder concedido: ganas un bonificador de +4 a todas las pruebas de disipación.

Conjuro del dominio de Inquisición

- 1 **Detectar el caos.** Revela criaturas, conjuros u objetos caóticos.
- 2 **Zona de verdad.** Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.
- 3 **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
- 4 **Discernir mentiras.** Revela las mentiras deliberadas.
- 5 **Visión verdadera^M.** Te permite ver todo como es en realidad.
- 6 **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- 7 **Máxima.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no legales.
- 8 **Escudo de la ley.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegos caóticos.
- 9 **Cautiverio.** Entierra al receptor.

DOMINIO DE LIBERACIÓN

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Trithereon.

Poder concedido: si eres afectado por un hechizo, compulsión o efecto de miedo y fallas tu TS, puedes intentarlo otra vez 1 asalto después con la misma CD. Obtienes sólo ésta oportunidad adicional para conseguirlo. Este poder concedido se considera una aptitud sobrenatural.

Conjuros del dominio de Liberación

- 1 **Presagio de peligro^{F*}.** Sabes lo peligroso que será el futuro.

- 2 **Alineamiento indetectable.** Oculta el alineamiento durante 24 horas.
- 3 **Furia.** Proporciona +2 a la Fuerza y Con, +1 a las salvaciones de Vol, -2 a la CA.
- 4 **Libertad de movimiento.** El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
- 5 **Romper encantamiento.** Libera a los receptores de los encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
- 6 **Disipar magia mayor.** Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
- 7 **Refugio^M.** Altera un objeto para transportar a su poseedor hasta ti.
- 8 **Mente en blanco.** El receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
- 9 **Desligadura^{M*}.** Libera a todos dentro del alcance de los conjuros que constriñen o ciegan.

DOMINIO DE LOCURA

Deidades básicas: Erythnul, Vecna.

Otras deidades: Tharizdun.

Poder concedido: tu locura te concede perspicacia. Restas 1 a todas las pruebas basadas en Sabiduría y a todos los TS Vol, pero, una vez al día, puedes ver y actuar con la claridad de la auténtica locura: suma la mitad de tu nivel a una sola prueba de habilidad basada en la Sabiduría o a un TS de Voluntad. Hay que declarar el uso de este poder antes de hacer la tirada.

Conjuros del dominio de Locura

- 1 **Confusión menor.** Una criatura queda confusa durante 1 asalto.
- 2 **Toque de locura*.** Atonta a una criatura durante 1 asalto/nivel.
- 3 **Furia.** Proporciona +2 a la Fuerza y Con, +1 a las salvaciones de Vol, -2 a la CA.
- 4 **Confusión.** El receptor se comporta de manera extraña durante un asalto/nivel.
- 5 **Rayo de obnubilación*.** Un rayo/asalto, atonta durante 1d3 asaltos.
- 6 **Asesino fantasmal.** Una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
- 7 **Locura.** El receptor sufre *confusión* de forma continuada.
- 8 **Grito enloquecedor*.** El receptor tiene -4 al CA, sin escudo, TS de reflejos sólo con un 20.
- 9 **Némesis inexorable.** Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos dentro de 30'.

DOMINIO DE MENTE

Deidades: Boccob, Olidammara, Wee Jas.

Otras deidades: ninguna.

Poder concedido: ganas un bonificador de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.

Conjuros del dominio de Mente

- 1 **Comprensión idiomática.** Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
- 2 **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
- 3 **Vínculo telepático menor*.** Como *vínculo telepático de Rary*, pero entre una criatura y tú.

- 4 **Discernir mentiras.** Revela las mentiras deliberadas.
- 5 **Vínculo telepático de Rary.** Vínculo que permite comunicación entre aliados.
- 6 **Sondear pensamiento*.** Lee los recuerdos del receptor, una pregunta/asalto.
- 7 **Cerebro arácnido^{MF}.** Escucha los pensamientos de hasta otras ocho criaturas.
- 8 **Mente en blanco.** El receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
- 9 **Némesis inexorable.** Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos dentro de 30'.

DOMINIO DE MISTICISMO

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: ninguna. Las deidades neutrales, neutrales legales y caóticas neutrales jamás tendrán este dominio.

Poder concedido: una vez al día, puedes usar una acción gratuita para canalizar el poder de tu deidad de modo que te conceda un bonificador de suerte a tus TS igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1). Esto es una aptitud sobrenatural y sus efectos duran 1 asalto por nivel del clérigo.

Conjuros del dominio de Misticismo

- 1 **Favor divino.** Ganas un +1/3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
- 2 **Arma espiritual.** Arma mágica que ataca por sí misma.
- 3 **Semblante menor de la deidad*.** Obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.
- 4 **Arma de la deidad*.** Tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
- 5 **Poder de la justicia.** Tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
- 6 **Semblante mayor de la deidad*.** Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un celestial o infernal.
- 7 **Blasfemia/Palabra sagrada†*.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores que no sean buenos o malignos.
- 8 **Aura sagrada/Aura sacrílega†*.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios con el descriptor de malignos/buenos.
- 9 **Semblante mayor de la deidad†*.** Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal.

† Elige un conjuro de los que se proporcionan, basándote en el alineamiento, y este será siempre tu conjuro de dominio para este nivel.

DOMINIO DE ORÁCULO.

Deidades básicas: Boccob.

Otras deidades: Celestian, Cyndor, Istus.

Poder concedido: lanzas conjuros de adivinación a NL +2.

Conjuros del dominio Oráculo

- 1 **Identificar^M.** Determina las propiedades de un objeto mágico.
- 2 **Augurio^{MF}.** Averigua si alguna acción resultará buena o mala.
- 3 **Adivinación^M.** Proporciona consejos útiles sobre una acción específica propuesta.
- 4 **Escudriñamiento^F.** Espía a un sujeto desde la distancia.

- 5 **Comunión^X.** La deidad responde con un "sí" o un "no" a una pregunta/nivel.
- 6 **Conocimiento de leyendas^{MF}.** Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
- 7 **Escudriñamiento mayor^F.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- 8 **Discernir ubicación.** Indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
- 9 **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

DOMINIO DE PACTO

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Bralm, Mouqol.

Poder concedido: añade Tasación, Intimidar y Averiguar intenciones a tu lista de habilidades de clase de clérigo.

Conjuros del dominio de Pacto

- 1 **Orden imperiosa.** El receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
- 2 **Escudar a otro^F.** Sufres la mitad del daño infligido al receptor.
- 3 **Hablar con los muertos.** Un cadáver responde a una pregunta/2 niveles.
- 4 **Adivinación.** Proporciona consejos útiles sobre una acción específica propuesta.
- 5 **Pacto firme^{XX}.** Obtienes bonificadores de combate automáticamente al verte reducido a menos de la mitad de tus pg.
- 6 **Pacto ferviente^{XX}.** Automáticamente obtienes bonificadores de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.
- 7 **Pacto de renovación^{XX}.** La criatura es curada automáticamente si le afectan condiciones adversas.
- 8 **Pacto con la muerte^{MX}.** La deidad te hace volver de la muerte automáticamente.
- 9 **Umbral.** Conecta dos planos para viajar o convocar.

DOMINIO DE PESTILENCIA

Deidades básicas: Nerull.

Otras deidades: Incabulos.

Poder concedido: inmunidad a los efectos de todas las enfermedades, aunque los clérigos con este poder pueden ser portadores de enfermedades infecciosas.

Conjuros del dominio de la Peste

- 1 **Fatalidad.** Un receptor sufre -2 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas.
- 2 **Convocar plaga.** Convocas una plaga de murciélagos, ratas o arañas.
- 3 **Contagio.** Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
- 4 **Veneno.** Tu toque inflige 1d10 puntos de daño a la Constitución, que se repiten al cabo de 1 minuto.
- 5 **Plaga de ratas*.** Invoca una horda de ratas infectadas.
- 6 **Maldición de la licantropía*.** Causa una licantropía temporal en el sujeto.
- 7 **Calamidad^F.** Provoca una enfermedad que debe ser curada mágicamente en un receptor/nivel.

- 8 **Crear muertos vivientes mayores**^{M1}. Crea sombras, incorpóreos, espectros o devoradores.
- 9 **Enjambre de otyugh**^{*}. Crea 3d4 otyugh o 1d3+1 otyugh Enormes.
- 1 Sólo puede usarse para crear momias

DOMINIO DE PURIFICACIÓN

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Rao, Wastri.

Poder concedido: lanzas conjuros de abjuración a NL +1.

Conjuros del dominio de la Pestilencia

- 1 **Halo de luz**^{*}. La luz del sol te ilumina hasta que la liberas mediante un ataque de 1d8+1/nivel de daño.
- 2 **Venganza deífica**^{*}. El castigo del dios inflige un daño de 1d6/2 NL (máximo 5d6).
- 3 **Recitación**^{*}. Los aliados tienen bonificadores a los ataques y TS, y los enemigos penalizadores.
- 4 **Fustigar**^{*}. Tu reprimenda verbal ensordece a los que la oyen o daña a los enemigos cuyo alineamiento difiera del tuyo.
- 5 **Baile del unicornio**^{*}. Una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
- 6 **Fuego de pureza**^{*}. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
- 7 **Justa ira de los fieles**^{*}. Tus aliados reciben bonificadores, sobre todo si rinden culto a tu deidad.
- 8 **Explosión solar**. Ciega a todos en 10', inflige 6d6 puntos de daño.
- 9 **Semblante mayor de la deidad**^{*}. Como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernial.

DOMINIO DE SUEÑO

Deidades básicas: ninguna.

Otras deidades: Diirinka.

Poder concedido: debido a que has morado mucho tiempo en los sueños y las pesadillas, eres inmune a los efectos del miedo.

Conjuros del dominio de Sueño

- 1 **Dormir**. Sume a criaturas por un valor de 4 DG en un sueño mágico.
- 2 **Augurio**^{MF}. Averigua si alguna acción resultará buena o mala.
- 3 **Sueño profundo**. Duerme criaturas por un valor de 10 DG.
- 4 **Asesino fantasmal**. Una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
- 5 **Pesadilla**. Envía una visión que inflige 1d10 de daño; fatiga.
- 6 **Vista onírica**^{*}. Tu espíritu puede oír y ver a una distancia de 1 min/nivel.
- 7 **Escudriñamiento mayor**^F. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- 8 **Palabra de poder aturdidor**. Aturde a una criatura de hasta 150 pg.
- 9 **Némesis inexorable**. Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30' o menos.

CONJUROS NUEVOS DE DRUIDA

CONJUROS DE DRUIDA (NIVEL 0)

Reloj de la naturaleza^{*}. Como *reloj de la muerte*, pero sobre animales y plantas.

CONJUROS DE DRUIDA (1.º NIVEL)

Camuflaje^{*}. Concede un +10 en las pruebas de Esconderse.

Chorro de arena^{*}. Disparas arena caliente que inflige 1d6 de daño no letal, aturde enemigos.

Engendrar bogun^{MX*}. Creas un sirviente natural Menudo.

Montura del viajero^{*}. La criatura se mueve más rápido pero no ataca.

Ojo de halcón^{*}. Obtienes un +5 a las pruebas de Avistar y disparas mejor armas a distancia.

Presagio de peligro^{F*}. Sabes lo peligroso que será el futuro.

Vigor menor^{*}. La criatura se cura 1 pg/asalto (máximo 15 asaltos).

Wose de la madera^{*}. Un espíritu de la naturaleza realiza para tí tareas sencillas.

CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

Aguacero^{*}. Dificulta la vista y los ataques a distancia, apaga fuegos normales.

Cuerpo solar^{*}. De tu cuerpo emana fuego, que inflige 1d4+1 de daño.

Descomposición^{*}. Las heridas infligen 1 punto de daño adicional cada asalto.

Frío creciente^{F*}. La criatura siente frío que aumenta cada asalto.

Maraña de brezos^{*}. El área enmaraña a las criaturas y las espigas infligen 2d6 de daño.

Olfato^{MX*}. Concede la aptitud especial de olfato.

Zarzas^{MX*}. A un arma de madera le salen espinas que infligen +1 daño/NL (máximo +10).

CONJUROS DE DRUIDA (3.º NIVEL)

Alas de fuego^{FM*}. Tus brazos se convierten en alas que permiten volar, e infligen 2d6 puntos de daño por fuego.

Espinas^{*}. Como *zarzas*, pero el arma gana un +2 al ataque, y dobla el rango de amenaza.

Favor de la naturaleza^{*}. El animal objetivo obtiene un bonificador al ataque y al daño de +1/2 niveles.

Garras de bestia^{MX*}. Tus manos se convierten en armas cortantes.

Ojo del clima^{MX*}. Pronosticas el clima natural para una semana.

Ola constante^{*}. Propulsa mágicamente un bote o a una criatura nadadora.

Plaga de gusanos^{MX*}. Criaturas como gusanos infligen 1d4 de daño de Constitución cada asalto.

Vigor^{*}. Como *vigor menor*, pero 2 pg/asalto (máximo 25 asaltos).

Vigor menor en grupo^{*}. Como *vigor menor*, pero a varios objetivos (máximo 25 asaltos).

CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

Botella de humo^{F*}. Al descorchar la botella se crea un caballo rápido hecho de humo.

Bruma asesina^{*}. El vapor inflige 2d6 de daño, ciega criaturas.

Cadena de ojos^{*}. Envías un sensor mágico que se infiltra en el área.

Camuflaje en grupo^{*}. Como *camuflaje*, pero a varios objetivos.

- Languidez***. Un rayo ralentiza al objetivo y disminuye su Fuerza.
- Mezclarse con los bosques***. Obtienes un +20 en las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente mientras no te alejes.
- Último aliento***. Puedes hacer que una criatura recién muerta vuelva a 0 puntos de golpe.
- Vórtice de energía***. Una explosión de energía centrada en ti daña a las criaturas cercanas.

CONJUROS DE DRUIDA (5.º NIVEL)

- Baile del unicornio***. Una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
- Capullo de rejuvenecimiento^{M*}**. Un capullo de energía cubre a la criatura, y después la cura.
- Ciervo fantasmal***. Aparece un ciervo fantasmal durante 1 hora/nivel.
- Espinas venenosas***. Desarrollas espinas que envenenan a tus atacantes.
- Explosión de púas^{M*}**. Arrojas púas en una expansión, que infligen 1d6 de daño e imponen penalizadores.
- Vientos apesantes***. El aire impide que el objetivo se mueva, dificulta los ataques a distancia.
- Vigor mayor***. Como *vigor menor*, pero 4 pg/asalto.

CONJUROS DE DRUIDA (6.º NIVEL)

- Cólera del sol de mediodía***. Ciega a las criaturas a menos de 10'.
- Caída de cometa***. Cae un cometa de lo alto sobre los enemigos, que les hace daño y les deja tumbados.
- Caparazón de tortuga***. La criatura obtiene armadura natural +6, +1/3 NL por encima del 11.º.
- Capullo envolvente^{M*}**. Atrapa a una criatura objetivo y le impide salvarse del conjuro adjunto.
- Círculo de vigor***. Como *vigor menor en grupo* pero 3 pg/asalto (máximo 40 asaltos).
- Desmoronar***. Erosionas una construcción u otra estructura.
- Desorientación fantasmal***. Engaña al sentido de dirección de una criatura, haciendo difícil que se mueva.
- Fuego de pureza***. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
- Maremoto***. Una ola de agua inflige 1d8/2 niveles de daño y embiste.
- Miasma***. Un gas llena la boca de una criatura, ahogándola.
- toque contagioso***. Infectas a una criatura por asalto con la enfermedad que elijas.

CONJUROS DE DRUIDA (7.º NIVEL)

- Aura brillante***. Las armas de los aliados se vuelven radiantes, e ignoran la armadura.
- Enredaderas venenosas***. Crecen enredaderas y envenenan a las criaturas atrapadas en ellas.
- Frío creciente mayor^{F*}**. Como *frío creciente*, pero con más duración y más daño.
- Ola de limo^{M*}**. Crea un limo verde de 15' de radio.
- Sendero de nubes***. Los objetivos pueden caminar sobre las nubes, volando a gran altura.
- Torre de la tormenta***. Nubes arremolinadas absorben la electricidad y los proyectiles mágicos e impiden los ataques a distancia.

CONJUROS DE DRUIDA (8.º NIVEL)

- Chorro de agua***. Masa de agua a tus órdenes que golpea y traga cosas y criaturas.
- Dotar de consciencia en grupo^{FX*}**. Como *dotar de consciencia*, pero a varias criaturas.
- Ira de la tormenta***. Puedes volar y disparar rayos desde tus ojos.
- Lobo fantasmal***. Un lobo incorporal lucha por ti.
- Remolino***. Hace que se forme en el agua una mortífera vorágine.
- Tormenta de furia elemental***. Una nube mágica crea un vendaval, después una avalancha de piedras, después una lluvia torrencial, después llamas.

CONJUROS DE DRUIDA (9.º NIVEL)

- Avatar de la naturaleza***. Un animal obtiene un +10 al ataque y daño, un ataque adicional, y 1d8 pg/NL.
- Oso fantasmal***. Un oso incorporal lucha por ti.
- Paisaje sombrío***. Hace más peligroso el terreno natural, crea guardianes a tus órdenes.
- Raíces inamovibles***. Una criatura echa raíces que le mantienen quieto y le curan cada asalto.
- Torbellino mayor***. Como *torbellino*, pero más grande y destructivo.

CONJUROS NUEVOS DE EXPLORADOR

CONJUROS DE EXPLORADOR (1.º NIVEL)

- Camuflaje***. Concede un +10 en las pruebas de Escondarse.
- Montura del viajero***. La criatura se mueve más rápido pero no ataca.
- Ojo de halcón***. Obtienes un +5 a las pruebas de Avistar y disparas mejor armas a distancia.
- Reloj de la naturaleza***. Como *reloj de la muerte*, pero sobre animales y plantas.

CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

- Favor de la naturaleza***. El animal objetivo obtiene un bonificador al ataque y al daño de +1/2 niveles.
- Maraña de brezos***. El área enmaraña a las criaturas, y las espigas infligen 2d6 de daño.
- Olfato^{M*}**. Concede la aptitud especial de olfato.

CONJUROS DE EXPLORADOR (3.º NIVEL)

- Botella de humo^{F*}**. Al descorchar la botella se crea un caballo rápido hecho de humo.
- Detectar enemigo predilecto***. Sabes si tus enemigos predilectos están a menos de 60'.
- Marca del cazador***. Una runa sobre una criatura la hace más fácil de rastrear y de atacar.
- Mezclarse con los bosques***. Obtienes un +20 en las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente mientras no te alejes.
- Señuelo fantasmal***. Crea un enemigo ilusorio para que lo persiga tu oponente.



CONJUROS DE EXPLORADOR (4.º NIVEL)

Arco de azote*. El arma se vuelve azote +5 contra enemigo predilecto.
Camuflaje en grupo*. Como *camuflaje*, pero a varios objetivos.
Perseguidor implacable*. Sabes dónde está tu presa siempre que se mueva.

CONJUROS NUEVOS DE GUARDIA NEGRO

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (1.º NIVEL)

Barda dorada*. Tu montura consigue una armadura de fuerza.
Montura del viajero*. La criatura se mueve más rápido pero no ataca.
Resurgimiento*. Concedes al receptor una segunda oportunidad en un TS.
Sacrificio divino*. Sacrificas PG para infligir daño adicional.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (2.º NIVEL)

Celo*. Te mueves a través de los enemigos para atacar al enemigo que quieres.
Maldición de la mala fortuna*. El objetivo sufre un penalizador -3 en los ataques, pruebas y salvaciones.
Ola de consternación*. El cono impone un penalizador -3 en los ataques, salvaciones y pruebas.
Puntería bendita*. Bonificador +2 para todos los ataques a distancia de aliados.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (3.º NIVEL)

Resurgimiento en grupo*. Como *resurgimiento*, pero a varios blancos.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (4.º NIVEL)

Arma de la deidad*. Tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
Carro espiritual*. Crea un carro fantasmal detrás de tu montura.
Montura alada*. Tu montura desarrolla alas y vuela a una velocidad de 60'.
Perseguidor implacable*. Sabes dónde está tu presa, siempre que se mueva.
Reaparición*. Devuelve la vida a una criatura muerta durante 1 min/nivel.
Semblante menor de la deidad*. Obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.

CONJUROS NUEVOS DE HECHICERO/MAGO

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (2.º NIVEL)

Cuerpo solar*. De tu cuerpo emana fuego, que inflige 1d4+1 de daño.
Olfato M*. Concede la aptitud especial de olfato.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (3.º NIVEL)

Vínculo telepático menor*. Como *vínculo telepático de Rary*, pero entre una criatura y tú.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (4.º NIVEL)

Atormentar*. Deja al enemigo indefenso de forma dolorosa.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (5.º NIVEL)

Aliento de dragón*. Eliges un tipo de dragón e imitas su arma de aliento.
Intermitencia mejorada*. Como *intermitencia*, pero más seguro y con más control.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (6.º NIVEL)

Fuego de pureza*. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
Sondear pensamiento*. Lee los recuerdos del receptor, una pregunta/asalto.
Subvertir esencia planaria M*. Reduce la RD y RC del objetivo.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (8.º NIVEL)

Lanzar maldición mayor*. Como *lanzar maldición*, pero con penalizadores más severos.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO (9.º NIVEL)

Desligadura M*. Libera a todos dentro del alcance de los conjuros que constriñen o ciegan.

CONJUROS NUEVOS DE PALADÍN

CONJUROS DE PALADÍN (1.º NIVEL)

Barda dorada*. Tu montura consigue una armadura de fuerza.
Montura del viajero*. La criatura se mueve más rápido pero no ataca.
Resurgimiento*. Concedes al receptor una segunda oportunidad en un TS.
Sacrificio divino*. Sacrificas puntos de golpe para infligir daño adicional.

CONJUROS DE PALADÍN (2.º NIVEL)

Celo*. Te mueves a través de los enemigos para atacar al enemigo que quieres.
Puntería bendita*. Bonificador +2 para todos los ataques a distancia de aliados.

CONJUROS DE PALADÍN (3.º NIVEL)

Bendición de Bahamut M*. Obtienes RD 10/magia.
Resurgimiento en grupo*. Como *resurgimiento*, pero a varios blancos.

CONJUROS DE PALADÍN (4.º NIVEL)

Arma de la deidad*. Tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.

Carro espiritual*. Crea un carro fantasmal detrás de tu montura.

Montura alada*. Tu montura desarrolla alas y vuela a una velocidad de 60'.

Reaparición*. Devuelve la vida a una criatura muerta durante 1 min/nivel.

Refugio sagrado*. La criatura obtiene un bonificador a la CA, y puedes observarla y curarla mágicamente.

Semblante menor de la deidad*. Obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.

CONJUROS DE SHUGENJA

Los shugenja pueden lanzar los siguientes conjuros.

CONJUROS DE SHUGENJA (NIVEL 0)

- Agua** **Crear agua.** Crea 2 galones/nivel de agua pura.
Curar heridas menores. Cura 1 pg.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico/nivel de agua o comida.
- Aire** **Atontar.** Una criatura humanoide de 4 DG o menos pierde su siguiente acción.
Conocer la dirección. Te indica dónde está el norte.
Orientación divina. +1 en una tirada de ataque, salvación o prueba.
Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.
- Fuego** **Llamarada.** Deslumbra a una criatura (-1 a las tiradas de ataque).
Luces danzantes. Crea antorchas quiméricas y otras luces.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Perturbar muertos vivientes. Inflige 1d6 de daño a 1 muerto viviente.
- Tierra** **Mano del mago.** Telecinesis de 5 lb.
Remendar. Realiza reparaciones menores en un objeto.
Resistencia. El receptor gana +1 en los TS.
Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.
- Todos** **Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.

CONJUROS DE SHUGENJA (1.º NIVEL)

- Agua** **Bendecir.** Los aliados ganan un +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máx. +5).
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con animales naturales.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Quitar el miedo. Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo +1 por cada cuatro niveles.
- Aire** **Caída de pluma.** Objetos o criaturas caen lentamente.

Disfrazarse. Cambia tu apariencia.

Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.

Dormir. Sume a criaturas por un valor de 4 DG en un sueño mágico.

Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.

Retirada expeditiva. Tu velocidad aumenta en 30'.

Fuego **Causar miedo.** Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.

Contacto electrizante. toque que causa 1d6/nivel de daño por electricidad.

Fuego feérico. Delimita con luz a los receptores, cancelando *contorno borroso*, *ocultación*, etc.

Hipnotismo. Fascina a criaturas por valor de 2d4 DG.

Manos ardientes. 1d4 daño por fuego/nivel (máximo 5d4).

Tierra **Arma mágica.** Un arma gana un bonificador +1.

Escudo de la fe. Aura que concede un bonificador de desvío +2 o superior.

Pasar sin dejar rastro. Un receptor/nivel no deja huellas.

Piedra mágica. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.

Santuario. Los oponentes no pueden atacarte y tú tampoco puedes atacar.

Todos **Soportar los elementos.** Permaneces confortablemente en entornos fríos o calientes.

CONJUROS DE SHUGENJA (2.º NIVEL)

- Agua** **Curar heridas moderadas.** Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +10).
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Localizar objeto. Presiente la dirección en que se halla un objeto (específico o no).
Nube brumosa. Bruma que oscurece la visión.
Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o *ralentizar*.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
- Aire** **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Levitar. El receptor sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
Rociada de color. Deja inconscientes, ciegas o aturde a 1d6 criaturas débiles.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 15'.
- Fuego** **Calentar metal.** Calienta tanto el metal que su contacto inflige daño.
Esfera flamígera. Bola de fuego rodante; daño 2d6; dura 1 asalto/nivel.
Filo flamígero. Ataque de toque; daño 1d8 +1/2 niveles.
Flamear. Daño 1d6 +1/nivel; toque o arrojado.
Gracia felina. El receptor gana +4 a la Destreza durante 1 min/nivel.

Tierra **Fuerza de toro.** El receptor gana +4 a la Fuerza durante 1 min/nivel.

Inmovilizar persona. Paraliza a un humanoide durante 1 asalto/nivel.

Integrar. Repara un objeto.

Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y enseña el contorno de las invisibles.

Piel robliza. Concede una mejora de +2 (o superior) a la armadura natural.

Resistencia de oso. El receptor gana +4 a la Constitución durante 1 min/nivel.

Todos **Resistir energía.** Ignora 10 (o más) puntos daño/ataque de un tipo de energía especificada.

CONJUROS DE SHUGENJA (3.º NIVEL)

Agua **Caminar sobre las aguas.** El receptor camina sobre el agua como si fuera sólida.

Curar heridas graves. Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +15).

Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.

Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.

Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.

Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Aire **Acelerar.** Una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, CA y TS de Reflejos.

Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.

Imagen mayor. Como *imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.

Invisibilidad. El receptor se torna invisible durante 1 min/nivel o hasta que ataque.

Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.

Ráfaga de viento. Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.

Fuego **Afiladura.** Duplica el rango de amenaza normal del arma.

Alas de fuego^{FM*}. Tus brazos se convierten en alas que permiten volar, e infligen 2d6 puntos de daño por fuego.

Luz abrasadora. Un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivientes).

Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.

Llamar al relámpago. Atrae los rayos (3d6 por rayo) desde el cielo.

Tierra **Arma mágica mayor.** Bonificador +1/4 niveles (máximo +5).

Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.

Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.

Plegaria. Los aliados obtienen +1 en la mayoría de las tiradas; los enemigos, un -1.

Transformar piedra. Dota a la piedra de forma.

Todos **Convocar aliado natural III (sólo elementales Pequeños).** Trae a una criatura para que luche.

Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.

Clifo custodio^M. Inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.

Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.

CONJUROS DE SHUGENJA (4.º NIVEL)

Agua **Controlar las aguas.** Hace subir o bajar masas de agua.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +20).

Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Neutralizar veneno. Inmuniza al objetivo frente al veneno, detoxifica el veneno que cubra o invada al receptor.

Restablecimiento^M. Recobra las puntuaciones de característica y niveles consumidos.

Aire **Caminar por el aire.** El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada: 45°).

Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.

Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.

Muro ilusorio. Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.

Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).

Fuego **Apagar.** Extingue fuegos no mágicos o apaga un objeto mágico.

Escudo de fuego. Las criaturas que te ataquen sufrirán daño por fuego; estarás protegido contra el calor o el frío.

Flecha flamígera. Las flechas infligen +1d6 puntos de daño por fuego.

Muro de fuego. Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 de daño +1/nivel.

Rayo relampagueante. La electricidad inflige 1d6 daño/nivel.

Tierra **Ancla dimensional.** Impide el movimiento extradimensional.

Custodia contra la muerte. Inmuniza contra los conjuros de muerte y efectos de energía negativa.

Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.

Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.

Piedras puntiagudas. Las criaturas del área sufren 1d8 de daño y pueden *ralentizarse*.

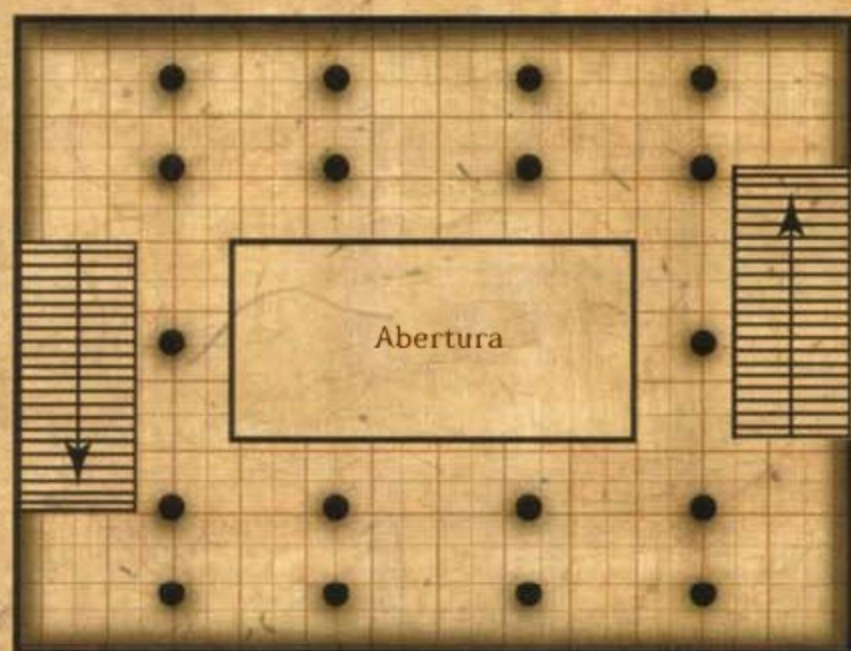
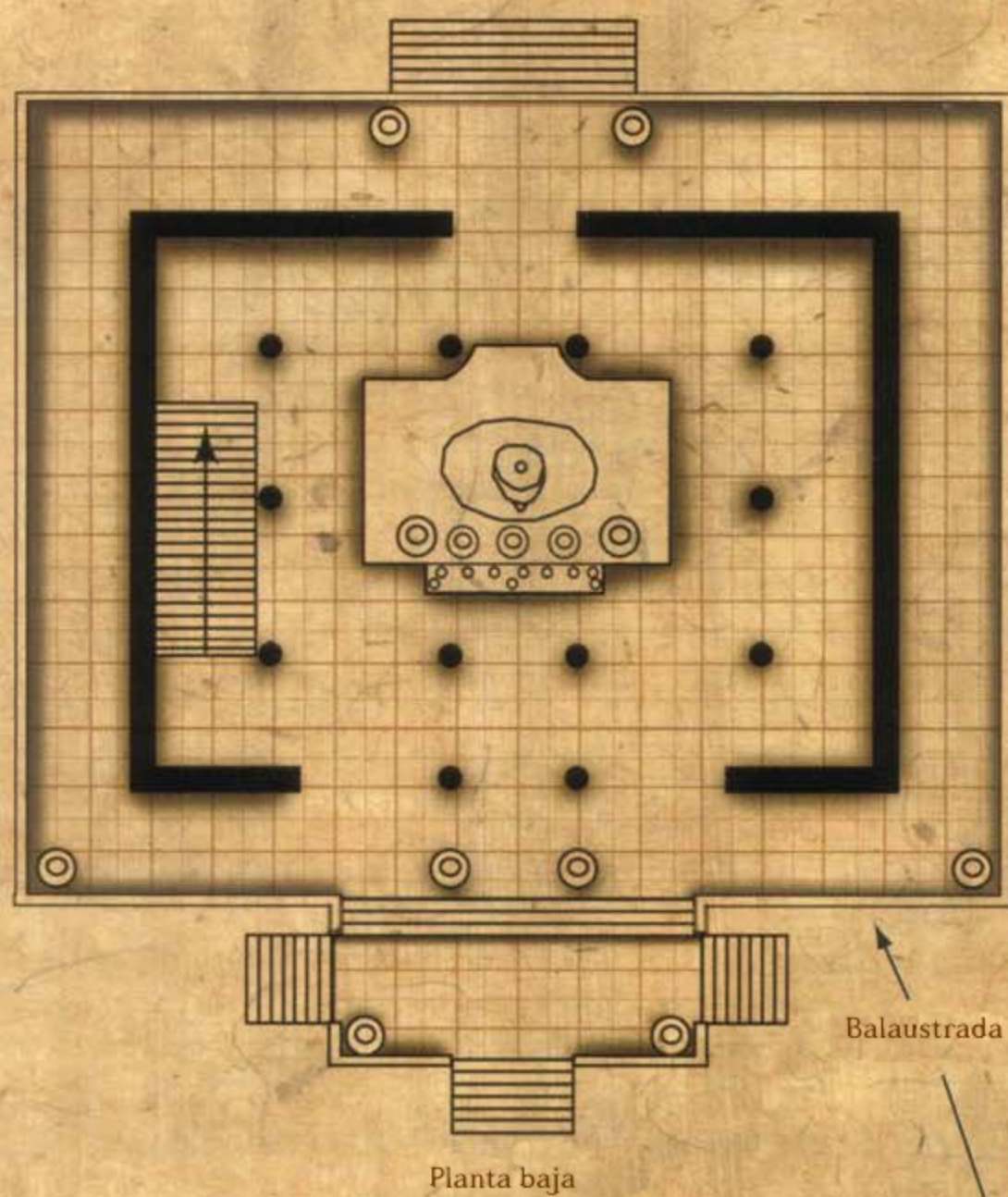
CONJUROS DE SHUGENJA (5.º NIVEL)

Agua **Curar heridas leves en grupo.** Cura 1d8 pg +1/nivel a muchas criaturas.

Escudriñamiento^F. Espía desde lejos al receptor.

Expiación^{FX}. Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.

Templo. PLanta Baja y Terrazas



2,5 pies
5 pies



同觀于凝香閣

Muro de hielo. *Plano de hielo* crea una pared de 15 pg +1/ nivel; *hemisferio* puede atrapar a criaturas en su interior.
Poder de la justicia. Tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.

Aire **Controlar los vientos.** Cambia la dirección y velocidad del viento.

Espejismo arcano. Como *terreno alucinatorio*, pero con edificios.

Imagen persistente. Como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.

Invisibilidad mayor. Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y permanecer invisible.

Puerta dimensional. Te teleporta una corta distancia.

Fuego **Aliento de dragón (sólo rojo o de oro).** Eliges un tipo de dragón e imitas su arma de aliento.

Confusión. El receptor se comporta de manera extraña durante un asalto/nivel.

Debilidad mental. La Inteligencia y el Carisma del receptor quedan reducidos a 1.

Descarga flamígera. Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).

Vórtice de energía (sólo fuego)*. Una explosión de energía centrada en ti daña a las criaturas cercanas.

Tierra **Pasamiento.** Crea un pasaje a través de un muro de madera o roca.

Resistencia a conjuros. El receptor gana RC 12 + nivel.

Muro de hierro^M. 30 pg/4 niveles; puede derribarse sobre enemigos.

Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Todos **Comunión con la naturaleza.** Averigua datos sobre un terreno (1 milla/nivel).

Convocar aliado natural V (sólo elemental Mediano). Trae a una criatura para que luche.

CONJUROS DE SHUGENJA (6.º NIVEL)

Agua **Contingencia^F.** Establece una condición que desencadena otro conjuro.

Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.

Maremoto*. Una ola de agua inflige 1d8/2 niveles de daño y embiste.

Sanar. Cura 10 puntos de daño/nivel, todas las enfermedades y todas las condiciones normales.

Visión verdadera^M. Te permite ver todo como es en realidad.

Aire **Caminar con el viento.** Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.

Imagen permanente. Incluye visión, sonido y olor.

Nube aniquiladora. Mata 3 DG o menos; 4-6 DG salvación o morir; ≥6 DG reciben daño de Constitución.

Teleportar. Te transporta instantáneamente hasta a 100 millas/nivel.

Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

Fuego **Cólera del sol de mediodía*.** Ciega a las criaturas a menos de 10'.

Fuego de pureza*. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.

Glifo custodio mayor. Como *glifo custodio*, pero su efecto es hasta 10d8 de daño o un conjuro de 6.º nivel.

Semillas de fuego. Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".

Tierra **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.

Destierro. Destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.

Remover tierra. Cava zanjas y levanta colinas.

Piedra parlante. Comunicación con la piedra natural o trabajada.

Piel pétrea^M. Ignora 10 puntos de daño por ataque.

Todos **Convocar aliado natural VI (sólo elemental Grande).** Trae a una criatura para que luche.

Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.

CONJUROS DE SHUGENJA (7.º NIVEL)

Agua **Frio creciente mayor^{F*}.** Como *frio creciente*, pero con más duración y más daños.

Escudriñamiento mayor^F. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.

Restablecimiento mayor^M. Como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.

Resurrección^M. Recupera por completo a un receptor muerto.

Aire **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
Teleportar objeto. Como *teleportar*, pero afecta a un objeto tocado.

Imagen programada^M. Como *imagen mayor*, pero se desencadena al suceder algo.

Invisibilidad en grupo. Como *invisibilidad*, pero afecta a todo el que alcance.

Fuego **Rayo solar.** Haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.
Relámpago zigzagueante. 1d6 daño/nivel; 1 rayo secundario/nivel, cada uno inflige medio daño.

Tormenta de fuego. Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.

Tierra **De la carne a la piedra.** Convierte en piedra a la criatura receptora.

Desintegrar. Hace que una criatura u objeto desaparezca.

Estatua. El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.

Retorno de conjuros. Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.

Todos **Convocar aliado natural VII (sólo elemental Enorme).** Trae a una criatura para que luche.

CONJUROS DE SHUGENJA (8.º NIVEL)

Agua **Discernir ubicación.** Indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.

Regenerar. El receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 puntos de daño +1/nivel (máximo +35).

Sanar en grupo. Como *sanar*, pero para varios receptores.

Aire **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.

Teleportar mayor. Como *teleportar*, pero sin límite de alcance ni posibilidad de llegar lejos del objetivo.

Torbellino. Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.

Fuego **Explosión solar.** Ciega a todos en 10', inflige 6d6 puntos de daño.

Nube incendiaria. La nube inflige 4d6 de daño por fuego/asalto.

Palabra de poder cegador. Ciega a criaturas de hasta 200 pg.

Tierra **Ligadura^M.** Diversas técnicas para encerrar a una criatura.

Protección contra los conjuros^{MF}. Confiere un bonificador +8 de resistencia.

Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.

Todos **Convocar aliado natural VIII (sólo elemental mayor).** Trae a una criatura para que luche.

CONJUROS DE SHUGENJA (9.º NIVEL)

Agua **Tormenta de venganza.** Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

Resurrección verdadera^M. Como *resurrección*, pero no hacen falta los restos.

Aire **Círculo de teletransporte^M.** Círculo que teleporta a cualquier criatura hasta el punto designado.

Etereidad. Viajas al plano Etéreo con compañeros.

Fuego **Implosión.** Mata a una criatura/asalto.

Tromba de meteoritos. Cuatro esferas que explotan, infligiendo cada una 6d6 punto de daño por fuego.

Tierra **Antipatía.** El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

Cautiverio. Entierra al receptor.

Todos **Enjambre elemental.** Convoca a varios elementales.

Convocar aliado natural IX (sólo elemental anciano). Trae a una criatura para que luche.

CONJUROS DE LAS ÓRDENES DE SHUGENJA

Orden de la Escultura perfecta

0 **Remendar.** Realiza reparaciones menores en un objeto.

1 **Piedra mágica.** Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.

2 **Ablandar tierra y piedra.** Convierte la piedra en arcilla y la tierra en arena o barro.

3 **Transformar piedra.** Dota a la piedra de forma.

4 **Castigo divino.** Daña y ciega a las criaturas malignas.

5 **Transmutar roca en barro.** Transforma dos cubos de 10'/nivel.

6 **De la piedra a la carne.** Devuelve a su estado a una criatura petrificada.

7 **Estatua.** El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.

8 **Terremoto.** Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.

9 **Antipatía.** El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

Orden de la Llama consumidora

0 **Llamarada.** Deslumbra a una criatura (-1 a las tiradas de ataque).

1 **Manos ardientes.** 1d4 daño por fuego/nivel (máximo 5d4).

2 **Flamear.** Daño 1d6 +1/nivel; toque o arrojadizo.

3 **Luz abrasadora.** Un rayo inflige 1d8/2 niveles (y más a los muertos vivos).

4 **Bola de fuego.** 1d6 daño/nivel, radio de 20'.

5 **Descarga flamígera.** Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).

6 **Fuego de pureza^{*}.** El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.

7 **Tormenta de fuego.** Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.

8 **Bola de fuego de explosión retardada.** 1d6 daño por fuego/nivel; puedes retrasar la explosión durante 5 asaltos.

9 **Tromba de meteoritos.** Cuatro esferas que explotan, infligiendo cada una 6d6 punto de daño por fuego.

Orden de la Lluvia gentil

0 **Curar heridas menores.** Cura 1 pg.

1 **Curar heridas leves.** Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máximo +5).

2 **Augurio^{MF}.** Averigua si alguna acción resultará buena o mala.

3 **Curar heridas graves.** Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +15).

4 **Curar heridas críticas.** Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máximo +20).

5 **Comunión^X.** La deidad responde con un "sí" o un "no" a una pregunta/nivel.

6 **Sanar.** Cura 10 puntos de daño/nivel, todas las enfermedades y todas las condiciones normales.

7 **Resurrección^M.** Recupera por completo a un receptor muerto.

8 **Sanar en grupo.** Como *sanar*, pero para varios receptores.

9 **Ligadura del alma^F.** Atrapa un alma recién muerta para evitar su *resurrección*.

Orden del Céfiro primaveral

0 **Atontar.** Una criatura humanoide de 4 DG o menos pierde su siguiente acción.

1 **Disfrazarse.** Cambia tu apariencia.

2 **Contorno borroso.** El 20% de los ataques resultan fallidos.

3 **Invisibilidad.** El receptor se torna invisible durante 1 min/nivel o hasta que ataque.

4 **Caminar por el aire.** El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada: 45°).

5 **Invisibilidad mayor.** Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y permanecer invisible.

6 **Velo.** Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

7 **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.

8 **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.

- 9 **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

Orden del Crisol impenetrable

- 0 **Resistencia.** El receptor gana +1 en los TS.
1 **Arma mágica.** Un arma gana un bonificador +1.
2 **Explosión de sonido.** Inflige 1d8 de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.
3 **Arma mágica mayor.** Bonificador +1/4 niveles (máximo +5).
4 **Exorcismo.** Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
5 **Custodia contra la muerte.** Inmuniza contra los conjuros de muerte y efectos de energía negativa.
6 **Destierro.** Destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.
7 **Rechazo.** Las criaturas no pueden acercarse a ti.
8 **Ligadura^M.** Diversas técnicas para encerrar a una criatura.
9 **Cautiverio.** Entierra al receptor.

Orden del Erial prohibido

- 0 **Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
1 **Quitar el miedo.** Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo +1 por cada cuatro niveles.
2 **Olfato.** Concede la aptitud especial de olfato.
3 **Restablecimiento menor.** Disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
4 **Ciervo fantasmal^{*}.** Aparece un ciervo fantasmal durante 1 hora/nivel..
5 **Baile del unicornio^{*}.** Una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
6 **Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
7 **Escudriñamiento mayor^F.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
8 **Horrible marchitamiento.** Inflige 1d6/nivel en un radio de 30'.
9 **Desbrozar.** Convoca a 1d4+2 brozas movedizas para que luchen por ti.

Orden del Misterio inefable

- 0 **Resistencia.** El receptor gana +1 en los TS.
1 **Escudo de entropía.** Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
2 **Obscurecer objeto.** Oculta un objeto del escudriñamiento.
3 **Disipar magia.** Cancela conjuros y efectos mágicos.
4 **Inmunidad a conjuros.** El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.
5 **Resistencia a conjuros.** El receptor gana RC 12 + nivel.
6 **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.
7 **Retorno de conjuros.** Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
8 **Protección contra los conjuros^{MF}.** Confiere un bonificador +8 de resistencia.

- 9 **Disyunción de Mordenkainen.** Disipa magia y desencanta objetos mágicos.

Orden del Ojo omnisciente

- 0 **Orientación divina.** +1 en una tirada de ataque, salvación o prueba.
1 **Detectar trampas y fosos.** Revela las trampas naturales o primitivas.
2 **Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
3 **Clariaudiencia/clarividencia.** Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
4 **Adivinación^M.** Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
5 **Comunión con la naturaleza.** Averigua datos sobre un terreno (1 milla/nivel).
6 **Encontrar la senda.** Muestra el camino más directo hasta un lugar.
7 **Conocimiento de leyendas^{MF}.** Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
8 **Visión^{MX}.** Como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido y extenuante.
9 **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

CONJUROS NUEVOS

Los siguientes conjuros se añaden a los que se encuentran en el *Manual del jugador*.

AGILIDAD DIVINA

Transmutación

Nivel: Clr 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no

Invocando el poder divino de tu deidad tutelar, imbuyes a una criatura viva con agilidad y habilidad en combate. Confiere el TS base de Reflejos de un pícaro de tu nivel total de personaje, un bonificador de mejora +4 a la Destreza, y la dote de Ataque elástico durante la duración del conjuro.

AGUACERO

Evocación (agua)

Nivel: Drd 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: emanación de 100' de radio

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Haces que se acumulen nubes y caiga una lluvia torrencial que reduce los alcances de visibilidad a la mitad, dando como resultado un penalizador -4 en las pruebas de Avistar y Buscar. Extingue automáticamente las llamas sin protección y tiene una probabilidad del 50% de extinguir las protegidas. Los ataques con armas a distancia y las pruebas de Escuchar se realizan con un penalizador -4.

Este conjuro no funciona en interiores, subterráneos, bajo el agua o en climas desérticos. Una vez ha acabado el conjuro, el agua creada se evapora en los siguientes 10 minutos, y este agua no calma la sed ni proporciona nutrición alguna a las plantas.

ALAS DE FUEGO

Transmutación [Fuego]

Nivel: Drd 3

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro transforma tus brazos en alas de brillante fuego. Las llamas no te harán daño ni a tí ni a ninguno de los objetos que portes. Dado que tus brazos estarán transformados, no podrás sostener objetos en las manos ni lanzar conjuros mientras uses las *alas de fuego*, pero los anillos, brazaletes y demás objetos que lleves en los brazos al ejecutar el sortilegio seguirán funcionando con normalidad. Las alas te permiten volar a una velocidad de 60' (o 40' si llevas armadura intermedia o pesada) con maniobrabilidad buena. Mientras vuelas, puedes cargar pero no correr, y no puedes levantar más que una carga ligera. Usar el conjuro de *alas de fuego* requiere la misma concentración que el caminar, por lo que puedes realizar otras acciones con normalidad.

Si el conjuro expira mientras te encuentras en vuelo, caerás a una velocidad de 60' por asalto durante 1d6 asaltos, y después el resto de la distancia si aún no has aterrizado. Como disipar un conjuro hace que en realidad termine, el receptor también desciende de este modo si el conjuro de *alas de fuego* es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

Puedes efectuar ataques sin arma con las *alas de fuego*, pero no se te considerará competente con ellas y, por tanto, sufrirás un penalizador -4 en tus tiradas de ataque. Un ataque sin arma con éxito infligirá 2d6 puntos de daño por fuego además del daño normal de tu ataque sin arma.

Las alas pueden extinguirse (y el conjuro, cancelarse) mediante un sortilegio de *apagar*, la inmersión en agua o un viento con fuerza de huracán o superior.

Componente material: la pluma de un pájaro, que debes quemar al lanzar el conjuro.

Foco: un amuleto de oro con la forma de un fénix.

ALIENTO DE DRAGÓN

Transmutación

Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Obtienes la aptitud de exhalar un chorro de energía que imita al aliento de un dragón como acción estándar. Una vez hayas usado el ataque de aliento, debes esperar 1d4 asaltos antes de hacerlo otra vez.

Cuando lanzas *aliento de dragón*, debes elegir un dragón auténtico cuyo aliento emules.

Si eliges un dragón cromático, entonces *aliento de dragón* obtiene el descriptor de mal. Si es metálico, entonces obtiene el descriptor de bien.

Dragón	Aliento	Tiro de salvación
Azul	línea de electricidad de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Blanco	cono de frío de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Negro	línea de ácido de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Rojo	cono de fuego de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Verde	cono de ácido de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Bronce	línea de electricidad de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Cobre	cono de ralentizar; dura 1d6 asaltos	Vol. niega
Oro	cono de fuego de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8)	Ref. mitad
Oropel	cono de dormir de 15', dura 1d6 asaltos	Vol. niega
Plata	cono de parálisis de 15'; dura 1d6 asaltos	Fort. niega

ARCO DE AZOTE

Evocación

Nivel: Exp 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alas de fuego



Alcance: toque

Objetivo: arma a distancia tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite canalizar el poder divino en cualquier arma a distancia que elijas. El arma obtiene un bonificador de mejora +5 en las tiradas de ataque y daño, más la cualidad de azote (bonificador de mejora +7 en tiradas de ataque y daño, más 2d6 puntos de daño adicionales) contra enemigos de un tipo que especifiques. Debes elegir el tipo contra el que es eficaz tu *arco de azote* de entre tus categorías de enemigos predilectos. El conjuro se cancela automáticamente 1 asalto después de que el arma deje de estar en tu mano. No puedes tener más de un *arco de azote* a la vez.

Si este conjuro se lanza sobre un arma mágica, los poderes del conjuro se superponen a los que tuviera el arma, dejando inoperantes los bonificadores de mejora y poderes normales del arma mientras dure el conjuro. El sortilegio no se acumula con otros conjuros que modifiquen las armas de alguna manera. Este conjuro no funciona en artefactos.

Nota: el bonificador de un arma de gran calidad en las tiradas de ataque no se apila con un bonificador de mejora mágico en los ataques. La munición disparada desde un *arco de azote* pierde sus cualidades mágicas (obteniendo las del *arco de azote*), pero conserva sus cualidades materiales en lo que respecta a superar la RD. Por ejemplo, un *arco de azote* puede seguir disparando flechas de plata que superen la RD de los licántropos.

ARMA DE LA DEIDAD

Transmutación

Nivel: Clr 4, Grd 4, Pld 4, Misticismo 4

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tu arma

Duración: 1 asalto/nivel

Debes estar usando el arma predilecta de la deidad para lanzar este conjuro y puedes utilizarla como si tuvieras competencia con ella aunque normalmente no la tengas. El arma gana un bonificador de mejora de +1 al ataque y a las tiradas de daño y una aptitud especial adicional (ver la lista a continuación). Un arma doble gana este bonificador de mejora y una aptitud especial para tan sólo una de las dos cabezas, elegida por el lanzador.

Cuando llegas a 9.º nivel de lanzador, el bonificador de mejora del arma aumenta hasta +2, a 12.º hasta +3, a 15.º hasta +4, y a 18.º hasta +5.

La siguiente lista incluye sólo deidades del panteón básico, junto con los cinco componentes de alineamiento. Si un clérigo que rinde culto a otra deidad lanza este conjuro, el DM debería asignar una propiedad especial apropiada del mismo nivel del poder de las que se encuentran aquí.

Lista de armas de las respectivas deidades

Bahamut	pico pesado congelador +1
Boccob	bastón almacenaconjuros +1
Corellon Larethian	espada larga afilada +1
Ehlonna	espada larga congeladora +1
Erythnul	maza de armas hendiente +1
Fharlanghn	bastón defensor +1
Garl del Oro luminoso	hacha de batalla arrojadiza +1
Gruumsh	lanza corta retornante +1
Heironeous	espada larga electrizante +1
Hextor	mangual pesado hendiente +1
Kord	espadón hendiente +1
Kurtulmak	lanza corta electrizante +1
Lolth	látigo afilado +1
Moradin	martillo de guerra arrojadizo +1
Nerull	guadaña afilada +1
Obad-Hai	bastón defensor +1
Olidammara	estoque afilado +1
Pelor	maza pesada flamígera +1
San Cuthbert	maza pesada hendiente +1
Tiamat	pico pesado flamígero +1
Vecna	daga congeladora +1
Wee Jas	daga de ponzoña
Yondalla	espada corta defensora +1

Alineamiento

Arma

Bien	martillo de guerra congelador +1
Mal	mangual ligero hendiente +1
Neutral	maza pesada defensora +1
Ley	espada larga flamígera +1
Caos	hacha de batalla electrizante +1

ATORMENTAR

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 3, Hch/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un humanoide

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo resulta atormentado por un dolor tal que se contorsiona y se colapsa. Su rostro y manos se cubren de ampollas y gotean, y sus ojos se nublan de sangre, dejándole ciego. Durante la duración del conjuro el objetivo es considerado indefenso y no puede realizar acciones. La vista del objetivo vuelve cuando la duración del conjuro expira.

Incluso después del final del conjuro, el objetivo todavía tiembla visiblemente y recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante 3d10 minutos. La vista del receptor regresa al final de la duración del conjuro.

AURA BRILLANTE

Transmutación

Nivel: Drd 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: una persona cada 2 niveles, que no disten más de 30' entre ellas

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Envuelves a tus aliados con un halo brillante, transformando sus ataques en energía brillante.

Todas las personas afectadas por esta aura desprenden luz como una antorcha (20' de radio), y sus ataques con armas (cuerpo a cuerpo o a distancia) funcionan como si sus armas fueran de energía brillante: ignoran la materia no viva y la armadura, y los bonificadores de mejora a la CA no se tienen en cuenta contra ellas. Los ataques no pueden dañar a muertos vivos, constructos ni objetos. Además, todos los ataques obtienen un bonificador de mejora al daño igual a la mitad del nivel de lanzador (máximo +10).

AVALANCHA OBEDIENTE

Conjuración (creación) [frío]

Nivel: Frío 9

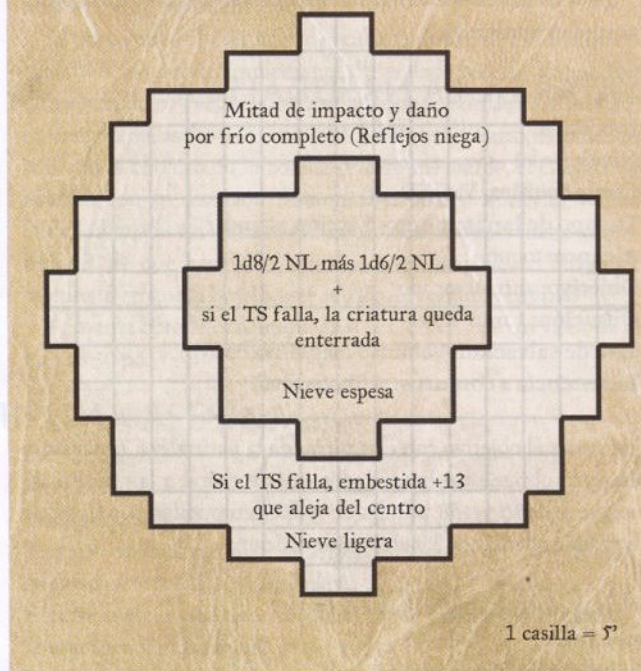
Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: avalancha de nieve en un radio de 20', centrada en cualquier lugar dentro del alcance (ver texto)

Avalancha obediente



Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

Convocas una avalancha de nieve que sale de una grieta en medio del aire, enterrando a tus enemigos y enviándolos a la muerte helada.

La *avalancha obediente* afecta a las criaturas de forma diferente, dependiendo de dónde se encuentran en relación con la avalancha.

A menos de 20' del punto central: las criaturas sufren 1d8 puntos de daño por cada 2 niveles de lanzador (máximo 10d8) y 1d6 puntos de daño por frío adicionales por cada 2 niveles de lanzador. Las criaturas que fallen sus salvaciones también quedan enterradas (como se describe en 'Avalanchas', página 90 de la *Guía del Dungeon Master*). Todas las casillas a menos de 20' del punto central quedan cubiertas por nevada fuerte (ver pág. 94 de la *Guía del Dungeon Master*), que dura lo mismo que la nieve normal.

Entre 20' y 40' del punto central: las criaturas sufren la mitad del daño del impacto de la avalancha del que sufren las criaturas que están más cerca del punto central (TS Reflejos niega). Las criaturas que fallen sus salvaciones deben resistirse también a la fuerza de la nieve que pasa por donde están como si estuvieran siendo embestidos. La nieve tiene un bonificador +13 (+5 por una Fuerzarza efectiva de 20 y +8 por ser Enorme) en la prueba de embestida, y empuja a los personajes alejándolos del punto central del conjuro. Todas las casillas en un anillo de 20' a 40' quedan cubiertas de nieve ligera, que dura lo mismo que la nieve normal.

Terreno y estructuras: la avalancha arranca de raíz automáticamente árboles pequeños y otra vegetación, y deja un sendero de escombros leves (tal como se describe en la página 91 de la *Guía del Dungeon Master*) incluso después de que se funda la nieve. Las



Avalancha obediente

estructuras golpeadas por una *avalancha obediente* sufren 1d6x10 puntos de daño.

La *avalancha obediente* extingue todos los fuegos que toca, sean normales o mágicos.

AVATAR DE LA NATURALEZA

Evocación

Nivel: Drd 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: animal tocado

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Infundes al objetivo con el espíritu de la naturaleza. La criatura afectada obtiene un bonificador +10 de moral a las tiradas de ataque y daño y 1d8 puntos de golpe temporales por nivel de lanzador, además de los efectos de *acelerar*.

BAILE DEL UNICORNIO

Abjuración

Nivel: Drd 5, Purificación 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Te rodeas de una arremolinada niebla purificadora, con un radio de 5' por nivel de lanzador, que limpia el aire de humo, polvo y venenos. Los contaminantes no mágicos, incluyendo los venenos inhalados, quedan negados automáticamente dentro de la nube. Los efectos mágicos, incluyendo *bruma ácida*, *nube aniquiladora* y el aliento del dragón verde, quedarán negados sólo si tu nivel supera al nivel de lanzador del conjuro ofensivo (o los DG del dragón). Si tu nivel es inferior al nivel de lanzador, el *baile del unicornio* concederá a todos los situados dentro de la niebla un bonificador +4 en sus TS contra el efecto.

La nube de niebla dejará mojado todo lo que haya en su área.

BARDA DORADA

Conjuración (creación) [fuerza]

Nivel: Grd 1, Pld 1

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: montura especial tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Vol niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Conjuras un conjunto de barda dorada y reluciente para tu montura especial.

La barda dorada que creas no tiene penalizador de armadura y no tiene efecto en la velocidad de tu montura. La naturaleza exacta de la barda depende de tu nivel de lanzador.

2.º-3.º: barda de cota de escamas (bonificador de armadura +4)

4.º-5.º: barda de cota de mallas (bonificador de armadura +5)

6.º-7.º: barda laminada (bonificador de armadura +6)

8.º-9.º: barda de placas y mallas (bonificador de armadura +7)

10.º o más: barda completa (bonificador de armadura +8)



Bendición de Bahamut

Ya que la *barda dorada* está hecha de fuerza, las criaturas incorpóreas no pueden atravesarla como lo hacen con las armaduras normales.

BENDICIÓN DE BAHAMUT

Abjuración [bien]

Nivel: Pld 3

Componentes: V, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Tu piel adquiere un brillo de platino que te protege de las armas de tus enemigos. Obtienes RD 10/magia mientras dure el conjuro.

Componente material: una pluma de canario, que se arroja al aire.

BOTELLA DE HUMO

Conjuración (Creación)

Nivel: Drd 4, Exp 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Efecto: una criatura de humo con aspecto equino

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Utiliza una fuente de fuego para crear una columna de humo, que queda apresada en una botella especial que debes estar sosteniendo. Si la botella es posteriormente abierta antes de que se agote la duración del conjuro, el humo emerge para formar una criatura vagamente equina hecha de volutas de humo. No emite ningún sonido, y cualquier cosa que la toque simplemente pasa a través de ella.

Para montar en este caballo de humo, el futuro jinete debe realizar una prueba de Montar (CD 10) con éxito mientras sujeta la botella en una mano. Cualquiera que intente montar sin la botella se limita a pasar través de la forma del caballo. Soltar la botella después de montar hace que el jinete se caiga a través de la forma de humo del caballo, tras lo cual no puede volver a montar si no tiene la botella intacta en la mano. Si la botella se rompe, el conjuro concluye inmediatamente, y el jinete (si estaba montado) cae al suelo.

El caballo de humo tiene una velocidad de 20' por nivel del lanzador, hasta un máximo de 240'. Puede expulsar tras de sí una nube de humo a voluntad del jinete, dejando detrás un banco de humo de 5' de ancho y 20' de altura conforme se mueve. Un viento que se considere al menos fuerte (31 mph o más), o un viento mágico de cualquier tipo dispersan al caballo (y cualquier humo que haya producido) instantáneamente. De cualquier otro modo, el banco de humo dura 10 minutos, comenzando en el asalto en que fue creado. Comenzar o terminar el rastro de humo es una acción gratuita. La montura y el rastro de humo que produce proporcionan ocultación media (20% de posibilidades de fallo) a cualquiera tras él.

La montura es inmune a todo el daño y otros ataques, debido a que los objetos materiales y los conjuros se limitan a pasar a través de ella. No puede atacar.

El jinete puede hacer volver el caballo de humo a la botella en cualquier momento simplemente abriendo la botella (una acción de movimiento) y volviéndola a sellar (otra acción de movimiento) en el siguiente asalto una vez que el caballo esté dentro, deteniendo con ello el conjuro. Si la botella se abre más tarde, el conjuro se reactiva con su duración restante intacta. Sin importar cuanta duración queda sin utilizar, el conjuro deja de funcionar 24 horas después de que haya sido lanzado. Si es disipado en cualquier momento en que la botella esté sellada, el conjuro termina.

Foco: una botella ornamentada y con corcho de un valor de al menos 50 po.

BRUMA ASESINA

Evocación

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: nube que se expande hasta 30' de radio y 20' de altura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Creas una nube de vapor hirviente que se mueve en línea recta, alejándose de ti, a una velocidad de 10' por asalto. Cualquiera dentro de la nube sufre 2d6 puntos de daño y queda cegado permanentemente. Si una criatura dentro del área se salva contra Reflejos sólo sufre la mitad de daño y no queda cegada.

Cualquier criatura que se encuentre dentro de la nube tiene ocultación. El viento no afecta la dirección ni la velocidad de la nube, pero un viento moderado (11+ m/h) la dispersa en 4 asaltos, y un viento fuerte (21+) en 1 asalto.

CADENA DE OJOS

Adivinación

Nivel: Clr 3, Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes usar la vista de una criatura en lugar de la tuya. Aunque este conjuro no te da ningún control sobre ella, cada vez que la criatura entra en contacto físico con otro ser vivo, puedes transferir tu sensor a la nueva criatura. De esta forma, tu sensor puede infiltrarse en una zona estrechamente vigilada. Durante tu turno en un asalto, puedes usar una acción libre para cambiar de ver a través de los ojos de la criatura actual a ver normalmente o al revés.

CAÍDA DE COMETA

Conjuración (creación)

Nivel: Clr 6, Drd 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel).

Efecto: bola de roca y hielo de 400 lb.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a los conjuros: no

Conjuras un cometa brillante y reluciente, que aparece en medio del aire sobre tus enemigos, y después golpea el suelo que tremenda fuerza. El cometa aparece a 5' por nivel de lanzador sobre el suelo o el techo, lo que esté más abajo. El cometa cae inmediatamente, infligiendo 2d6 puntos de daño por cada 10' caídos a todos los que se encuentren en el área de 10' de lado sobre la que cae directamente (máximo 20d6).

La fuerza del cometa también tumba a las criaturas. Las que fallen su TS de Reflejos se ven sujetas a un intento de derribo. El cometa tiene un bonificador +11 (+7 por la la Fuerza efectiva de 25 y +4 por ser Grande) en la prueba de derribar.

El cometa se rompe con el impacto, llenando el cuadrado de 10' de lado con escombros densos (tal como se describe en la pág. 91 de la Guía del Dungeon Master).

CALAMIDAD

Nigromancia

Nivel: Pestilencia 7

Componentes: V, S, E, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 4'/nivel).

Efecto: una criatura viva/nivel, ninguna puede estar a más de 50' de otra.

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a los conjuros: sí

Este desagradable conjuro causa una enfermedad grave y una enorme debilidad a aquellos que fallan sus TS. Las criaturas afligidas son víctimas inmediatamente de una enfermedad que se extiende rápidamente hasta cubrir su cuerpo al completo. Los forúnculos negruzcos, las manchas magenta, los morados, los flemones supurantes y los quistes malignos son horriblemente dolorosos y altamente debilitantes.

La enfermedad hace cada día 1d3 puntos de daño temporal a la Fuerza y a la Destreza, a menos que la criatura haga un TS de Fortaleza con éxito ese día. Como en la putrefacción de momia, los TS con éxito no permiten que la criatura se recupere. Los síntomas persisten hasta que la criatura encuentra algún medio mágico para curar la enfermedad (como quitar enfermedad, curar o restauración).

Foco: un látigo negro o una fusta, que se hace restallar en la dirección de las víctimas deseadas durante el lanzamiento del conjuro.



CAMUFLAJE

Transmutación

Nivel: Drd 1, Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Cambias tu color para encajar en el entorno que te rodea. Mientras dure el conjuro, tu coloración cambia instantáneamente para adecuarse al paisaje de cualquier entorno en el que entres, sin requerir esfuerzo de tu parte. Este efecto te proporciona un bonificador +10 de competencia a las pruebas de Esconderse.

CAMUFLAJE EN GRUPO

Transmutación

Nivel: Drd 4, Exp 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: cualquier número de criaturas, dos de las cuales no pueden distar más de 60'

Duración: 10 minutos/nivel

Como *camuflaje*, excepto en que el efecto se mueve con el grupo. El conjuro se rompe si cualquier individuo se desplaza a más de 60' del miembro más cercano del grupo. Si sólo están afectados dos individuos, el que se aleja pierde su camuflaje. Si ambos se alejan entre sí, los dos se vuelven visibles cuando la distancia supera los 60'.

CAPARAZÓN DE TORTUGA

Transmutación

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El *caparazón de tortuga* proporciona la armadura del caparazón de una tortuga a lo largo del torso de una criatura y una piel dura y correosa por el resto. El efecto permite un bonificador de mejora +6 a la CA natural que tenga la criatura, el cual aumenta en 1 cada tres niveles de lanzador por encima del 11.º, hasta un máximo de +9 en el 20.º nivel.

El bonificador de mejora que proporciona el *caparazón de tortuga* se apila con la armadura natural del objetivo, pero no con otros bonificadores de mejora a la armadura natural. Una criatura sin armadura natural posee una armadura natural de +0, al igual que un personaje que lleve sólo ropas normales tiene un bonificador de armadura de +0.

El *caparazón de tortuga* ralentiza el movimiento de una criatura como si estuviera llevando armadura pesada. Un elfo receptor de un *caparazón de tortuga*, por ejemplo, tendría una velocidad de 20' y correría a 60' por asalto. El conjuro afecta sólo a la velocidad de la criatura; el *caparazón de tortuga* no tiene penalizador de armadura o fallo de conjuro arcano.

CAPULLO DE REJUVENECIMIENTO

Conjuración (curación)

Nivel: Drd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: criatura voluntaria tocada

Duración: 2 asaltos

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a los conjuros: sí (inofensivo)

Con este conjuro, creas un capullo temporal de energía alrededor de la criatura que toques que proporciona curación y algo de protección.

Cuando lanzas este conjuro, se forma un reluciente capullo amarillo verdoso alrededor del objetivo, que está hecho de fuerza, pero es algo flexible y responde a la presión desde su interior. Al principio el capullo se forma a pocas pulgadas del objetivo, pero se deforma lo suficiente como para permitirle llegar hasta

su mochila, lanzar un conjuro con un componente somático, desenvainar un arma, o realizar acciones similares. Sin embargo, el objetivo no puede moverse del espacio en el que está mientras se encuentre en el capullo, ni puede salir del *capullo de rejuvenecimiento* antes de tiempo sin usar magia de teletransporte o infligir suficiente daño como para destruirlo.

El capullo tiene dureza 10 y 10 pg por nivel de lanzador. Si es destruido, el conjuro termina.

Un asalto después de que se forme el capullo, cura al objetivo de 10 puntos de daño por nivel de lanzador y le purga de venenos y enfermedades. Al final del segundo asalto, el *capullo de rejuvenecimiento* se disipa y el objetivo sale de él, capaz de moverse y actuar libremente.

Componente material: el capullo de una mariposa.

CAPULLO ENVOLVENTE

Evocación

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: capullo de fuerza alrededor de una criatura Grande o más pequeña

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a los conjuros: sí

Un capullo de brillante energía verde azulada rodea a una criatura de tamaño Grande o menor, conteniéndola mientras dure el conjuro o sea destruido.

El capullo posee dureza 10 y 10 pg por nivel de lanzador. El *capullo envolvente* impide que la criatura que hay atrapada en su interior pueda moverse o lanzar conjuros con componentes somáticos. El capullo es demasiado estrecho para permitir atacar de forma eficaz con nada más grande que un arma natural o ligera (y en cualquier caso, la criatura que está en el interior sólo puede atacar al capullo).

El lanzador de un *capullo envolvente* puede añadir un segundo conjuro al capullo lanzándolo sobre él. Cuando termina el conjuro de *capullo envolvente* o es disipado, el conjuro añadido afecta automáticamente a la criatura que hay en su interior, y no se permite salvación (aunque sí se aplica la RC, si la tiene).

Si el capullo es destruido antes de desaparecer o la duración del conjuro termina, el conjuro añadido se desperdicia.



Capullo envolvente

Cualquiera de los siguientes conjuros pueden añadirse a un capullo envolvente: *asolar*, *contagio*, *descarga flamígera*, *desorientación fantasmal*, *dominar animal*, *languidez*, *miasma*, *plaga de gusanos*, *polimorfismo funesto*, *veneno* (el objetivo falla el TS inicial pero puede intentar el segundo TS).

Componente material: una oruga viva.

CARRO ESPIRITUAL

Conjuración (creación)

Nivel: Grd 4, Pld 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: una montura especial

Duración: 1 hora/nivel

Cuando se lanza este conjuro, se forma un carro fantasmal detrás de la montura especial del paladín. El carro es grande y suntuoso, y está hecho de energía transparente que brilla levemente. Generalmente el símbolo sagrado de la deidad del paladín está esculpido a los lados del carro, y la montura está enjaezada correctamente a él. El carro puede transportar a 1 criatura Mediana o dos criaturas Pequeñas más el conductor (generalmente el paladín).

Aunque el carro parece grande y robusto, él y sus ocupantes no tienen peso en lo que respecta a la carga de la montura, por lo que el caballo puede viajar a toda velocidad. Si el carro se desengancha de algún modo de su montura, desaparece. El conductor del carro espiritual obtiene un bonificador sagrado +4 en sus pruebas de Trato con los animales. El carro está hecho de fuerza mágica, es inmune al daño e interactúa con otros conjuros igual que un *muro de fuerza*. Los que están en el carro tienen cobertura según su tamaño y la posición de sus atacantes. En la mayoría de las situaciones, las criaturas Medianas que hay en su interior obtienen cobertura (bonificador +4 a la CA, bonificador +2 a los TS de Reflejos).

CELO

Abjuración

Nivel: Grd 2, Pal 2, Competición 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Invocas un escudo divino para que te proteja cuando estés cerca del oponente escogido. Cuando lances este conjuro elige un enemigo. Ganas un bonificador de desvío de +4 a tu CA contra todos los ataques de oportunidad de cualquier oponente que no sea tu enemigo escogido. Además, puedes moverte por entre los enemigos como si fueran aliados mientras dure el conjuro, siempre que termines tu movimiento más cerca de tu enemigo que cuando lo iniciaste.

CEREBRO ARÁCNIDO

Adivinación [Enajenador]

Nivel: Clr 8, Mente 7

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivos: hasta ocho criaturas vivas dentro del alcance

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite escuchar como acción estándar los pensamientos de hasta ocho criaturas a la vez, oyendo lo que desees:

- El caos incesante de los pensamientos superficiales de imágenes
- Cadenas de pensamiento individuales en el orden que desees
- Información de todas las mentes sobre un tema, cosa o ser en particular, un fragmento de información/nivel de lanzador
- Un estudio en detalle de los pensamientos y recuerdos de una de las criaturas del grupo

Una vez por asalto, si no realizas un estudio detallado de la mente de una criatura, puedes intentar (como acción estándar) implantar una *sugestión* en la mente de cualquiera de las criaturas afectadas. La criatura puede hacer otro TS de Voluntad para resistir la *sugestión*, utilizando la CD de salvación del *cerebro arácnido* (las criaturas con resistencia especial a los conjuros de encantamiento pueden utilizar esta resistencia para evitar ser afectados). Superar este TS no niega los otros efectos de *cerebro arácnido* para esa criatura.

Puedes afectar a todos los seres inteligentes de tu elección dentro del alcance (hasta un límite de ocho), comenzando con los seres conocidos o con nombre. El idioma no es una barrera, y no necesitas conocer personalmente a los seres (puedes elegir, por ejemplo, "los ocho guardias más cercanos que deban estar en aquella cámara"). El conjuro no puede afectar a los que hayan superado un TS de Voluntad.

Componente material: una araña de cualquier tamaño o tipo. Puede estar muerta, pero debe tener aún las ocho patas.

CHORRO DE AGUA

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 7

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: un cilindro de 10' de ancho y 80' de alto

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que el agua se eleve, formando una columna cilíndrica y arremolinada. Debe haber presente una masa de agua que tenga al menos 10' de ancho y 20' de profundidad o el conjuro será desperdiciado. Si el chorro de agua encontrara una profundidad insuficiente después de haberse formado, se vendría abajo.

El chorro de agua se mueve a una velocidad de 30' y deberá mantenerse sobre el agua. Puedes concentrarte en controlar todos sus movimientos o especificar un programa sencillo, como moverse hacia delante, zigzaguear, hacer círculos, etc. Dirigir el movimiento del chorro de agua o cambiar su movimiento programado será una acción estándar para ti. El chorro siempre se moverá durante tu turno en el orden de iniciativa. Si llegara a superar el alcance del conjuro, se vendría abajo y el sortilegio finalizaría.

El chorro de agua golpeará a las criaturas y objetos a los que toque, y a menudo se los tragará. Toda criatura u objeto que entre en contacto con el chorro deberá tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrirá 3d8 puntos de daño. Las criaturas Medianas o más pequeñas que fallen su salvación serán tragadas por el chorro y quedarán atrapadas en sus fuertes corrientes, sufriendo 2d6 puntos de daño por asalto sin tiro de salvación que valga. Las criaturas atrapadas seguirán en el interior durante 1d3 asaltos antes de que el chorro de agua los expulse por su parte superior y caigan a la superficie (sufriendo daño de caída) a 1d8x5' de la base del chorro.

Las criaturas u objetos que vayan por el agua o estén situados en un radio de 10' del chorro (tanto debajo como a los lados) también deberán tener éxito en sus salvaciones de Reflejos o serán tragados si tienen tamaño Mediano o inferior. Todo aquello que sea tragado por el chorro sufrirá 3d8 puntos de daño y quedará atrapado durante 1d3 asaltos, tal y como se ha dicho anteriormente.

Sólo las canoas, kayaks y botes de cuero más pequeños pueden ser absorbidos por el chorro. Los ocupantes de cualquier embarcación de ese tipo podrán realizar pruebas de Oficio (marinero) en lugar de salvaciones de Reflejos (según prefieran) para evitar ser tragados.

CHORRO DE ARENA

Evocación

Nivel: Drd 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: estallido semicircular de arena de 10' de largo, centrado en tus manos.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Proyectas una descarga de arena caliente desde tus dedos, causando 1d6 puntos de daño no letal a las criaturas en el arco. Cualquier criatura que falle la salvación de Reflejos resulta también aturdida durante 1 asalto.

CIERVO FANTASMA

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Efecto: una criatura casi real con aspecto de ciervo

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

Conjuras una criatura Grande corpórea con aspecto de ciervo que te transporta a ti o a una persona que designes al combate o por tierra a gran velocidad. Un ciervo fantasmal tiene un cuerpo negro, una cabeza con afiladas astas plateadas y pezuñas insustanciales y brumosas que no hacen ruido. No tiene silla, bocado ni brida, pero está excepcionalmente alerta a las indicaciones y cambios de equilibrio de su jinete.

El ciervo fantasmal tiene una CA de 20 (-1 tamaño, +6 armadura natural, +5 des) y 40 pg +5 pg por nivel de lanzador. Ataca con sus astas con un bonificador +10, e inflige 1d8+9 puntos de daño (el doble con una carga con éxito). Puede también pisotear a enemigos Medianos o más pequeños, que deben superar una salvación de Reflejos o sufrirán 1d6+9 puntos de mientras el ciervo se mueve a través de su espacio.

Un ciervo fantasmal posee una velocidad de 20' por nivel de lanzador, hasta un máximo de 300'. Puede llevar el peso de su jinete y hasta 10 libras por nivel de lanzador. Ignora los elementos de terreno como la maleza, escombros o el barro que podrían frenar su movimiento.

Los ciervos fantasmales obtienen ciertos poderes según el nivel del lanzador. Las aptitudes de una montura incluyen las de las de menor nivel. Así, una montura creada por un lanzador de 16.º nivel posee también las aptitudes que las de los lanzadores de 12.º y 14.º nivel.

12.º nivel: el ciervo fantasmal puede usar *caminar por el aire* a voluntad (como el conjuro, no se necesita acción para activar esta aptitud) durante 1 asalto cada vez, tras lo cual cae al suelo. Obtiene un bonificador de desvío +2 a la CA.

14.º nivel: el ciervo fantasmal puede volar a su velocidad (manio-brabilidad regular). Obtiene un bonificador de desvío +4 a la CA.

16.º nivel: las astas del ciervo fantasmal tienen las aptitudes de arma hiriente y fantasmal. Obtiene un bonificador de desvío +6 a la CA.

18.º nivel: el ciervo fantasmal puede usar *etereidad* en beneficio de su jinete (como el conjuro, NL 18.º). Obtiene un bonificador de desvío +8 a la CA.

CÍRCULO DE VIGOR

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 6, Drd 6

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 40 asaltos)

Este conjuro es igual que *vigor menor en grupo*, pero concede curación rápida a una velocidad de 3 pg por asalto.

CÓLERA DEL SOL DEL MEDIODÍA

Evocación [luz]

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: todas las criaturas a la vista en una explosión de 10' de radio centrada en ti.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro desencadena una explosión cegadora de luz del sol que se origina en ti y se expande hacia afuera. Cualquier criatura dentro del área del conjuro que pueda ver debe realizar un TS o quedará cegada temporalmente. La ceguera dura 1 minuto por nivel de lanzador.

Una criatura muerta viviente atrapada dentro del área del conjuro sufre 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6), o la mitad si supera la salvación de Reflejos. Además, el rayo puede causar la destrucción de cualquier criatura muerta viviente a la que dañe de forma específica la luz brillante (como un vampiro) si falla su salvación.

La luz ultravioleta generada por el conjuro inflige daño a los hongos, mohos y légamos y cienos como si fueran criaturas muertas vivientes.

CORONA DE GLORIA

Evocación

Nivel: Gloria 8

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: 120'

Zona: emanación de 120' de radio, centrada en ti.

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Eres imbuido de un aura de autoridad celestial, inspirando un gran respeto a todas las criaturas menores que contemplen tamaño perfección y rectitud. Ganas un bonificador de mejora de +4 a tu puntuación de Carisma durante la duración del conjuro.

Todas las criaturas de menos de 8 DG o niveles dejan lo que estuvieran haciendo y se ven obligadas a prestarte atención. Cualquier criatura que quiera emprender una acción hostil contra ti debe hacer un TS de Voluntad para hacerlo. Cualquier criatura que no supere este TS la primera vez que intente una acción hostil es *cautivado* durante la duración del conjuro (como el conjuro *cautivar*), mientras esté en la zona del conjuro, y no intentará abandonar la zona por su cuenta. Las criaturas de 8 DG o más te prestan atención, pero no se ven afectadas por este conjuro.

Cuando hablas, los oyentes te entienden telepáticamente, incluso aunque normalmente no entiendan tu lenguaje. Mientras dure el conjuro, puedes hacer hasta tres sugerencias a criaturas de menos de 8 DG que se encuentren dentro del alcance, como si utilizases el conjuro de *sugestión de masas* (negado por un TS de Voluntad); las criaturas con 8 DG o más no son afectadas por su poder. Sólo las criaturas que se encuentren dentro de la zona cuando se lanza la *sugestión* están sujetas a la misma.

Componente material: un ópalo de al menos 200 po.

CREACIÓN VERDADERA

Conjuración (creación)

Nivel: Creación 8

Componentes: V, S, M, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 0'

Efecto: un solo objeto no mágico de materia inerte, hasta 1' cúbico/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a los conjuros: no

Creas un solo objeto no mágico de cualquier tipo de materia. Los objetos creados son permanentes y no pueden ser negados por magia disipadora o poderes de negación, sino que son reales a todos los efectos y propósitos. El volumen del objeto creado no puede superar 1' cúbico/nivel de lanzador. Debes superar una prueba de la habilidad apropiada para hacer un objeto complejo, como una prueba de Artesanía (fabricación de arcos) para crear astiles de flecha bien rectos o Artesanía (talla de gemas) para crear una gema tallada y pulida.

A diferencia de los objetos creados por los conjuros de niveles inferiores *creación menor* y *creación mayor* (ver el *Manual del Jugador* para las descripciones de estos conjuros), los objetos creados por *creación verdadera* pueden ser usados como componentes materiales.

Componente material: un pequeño fragmento del mismo tipo de materia que piensas crear (una astilla de madera para crear astiles de flechas, un pequeño fragmento de la piedra apropiada para crear una gema pulida, etcétera).

Coste en PX: el valor en piezas de oro del objeto en PX, o un mínimo de 1 PX, lo que sea mayor (ver el *Manual del Jugador* para el coste de los objetos).

CUERPO SOLAR

Transmutación [Fuego]

Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 5'

Área: emanación de 5' de radio centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Extrayendo la energía del sol, puedes hacer que de tu cuerpo emane fuego. Este fuego se extiende 5' en todas las direcciones desde tu cuerpo, iluminando la zona y causando 1d4+1 puntos de daño por fuego (TS Ref para medio daño) a cualquier criatura que lo toque, salvo a ti.

DESCOMPOSICIÓN

Nigromancia

Nivel: Drd 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 50'

Área: todos los enemigos en una emanación de 50' de radio centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguna
Resistencia a conjuros: sí

Siempre que un enemigo en el área sufra daño normal (no atenuado), esa herida comenzará a supurar, causando 1 punto de daño adicional por asalto posterior durante la duración del conjuro. Una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de cualquier conjuro de *curar* u otra magia de curación (*sanar*, *círculo curativo* y demás) detendrá la supuración. Sólo una herida supura a la vez; heridas adicionales sufridas mientras la primera esté supurando no están sometidas a este efecto. Una vez que la supuración se ha detenido, no obstante, cualquier nueva herida sufrida mientras el objetivo está dentro del área (antes de que el conjuro expire) comienza de nuevo el proceso.

Por ejemplo, un objetivo que sufra 6 puntos de daño de un ataque mientras está en el área de un conjuro de *descomposición* sufre 1 punto de daño de supuración el siguiente asalto, y otro punto el asalto siguiente. En el siguiente asalto, el objetivo obtiene 4 puntos de curación de un conjuro de *curar heridas leves*, por lo que la supuración termina y el objetivo no recibe más daño ese asalto. El siguiente asalto, el objetivo permanece dentro de la emanación y sufre otros 3 puntos de daño en batalla. La supuración comienza de nuevo, infligiendo 1 punto de daño de supuración en el siguiente asalto.

DESLIGADURA

Abjuración

Nivel: Liberación 9, Mag/Hcr 9

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: 180'

Área: estallido en un radio de 180', centrado en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a los conjuros: no

Cuando lanzas un conjuro de *desligar*, un estallido de fuerza surge de tu cuerpo, y destruye mágicamente cualquier conjuro que contenga, restrinja o selle con las excepciones que se indican a continuación.

La *desligadura* niega los conjuros de *hechizar* e *inmovilizar*, de cualquier tipo, los conjuros que crean barreras físicas o mágicas (*muro de piedra*, *muro de fuerza*), *guardas y custodias*, *estasis temporal*, y *ralentizar*, entre otros. El efecto de un conjuro de *estatua* finaliza. Una *transmigración* es rota, destruida para siempre, y la fuerza vital de su interior desaparece. Además, cualquier conjuro que contenga efectos mágicos, incluidos otros conjuros, los libera inmediatamente a una distancia de 0' (incluidos *boca mágica*, *imbuir aptitud para los conjuros*, etcétera).

Los conjuros protectores como *protección contra el mal*, *escudo*, *globo de invulnerabilidad*, y similares no se ven afectados. Las criaturas petrificadas no son reveladas ni liberadas. Los vínculos individuales de servicio no se rompen (incluyendo las criaturas como familiares, acechadores invisibles, genios y elementales). Un *campo antimagia* no es afectado, ni lo penetrará el efecto de la

desligadura. Un círculo mágico contra el mal (u otro alineamiento) que en ese momento retenga a una criatura aprisionada sí es disipado.

Las maldiciones y los conjuros de *geas/empeño* son negados sólo si el lanzador es de un nivel igual o mayor que el del lanzador original.

Todos estos efectos ocurren sin que importen los deseos del lanzador. Los efectos de conjuros en la persona del lanzador, que fueran transportados o llevados por el lanzador permanecen inalterados, pero no así cualquier otro dentro del estallido, incluyendo los de sus aliados. La apertura de cerraduras u otros cierres activa cualquier alarma o trampa que pudieran tener. Las posibles criaturas liberadas pueden mostrarse amistosas con el lanzador o no.

Componentes materiales: un imán y un pellizco de salitre.

DESMORONAR

Transmutación

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una estructura o constructo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (objeto)

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Haces que las fuerzas de la erosión ejerzan su influencia sobre una estructura artificial, como un puente de piedra, un edificio de madera, una pared de hierro, un constructo o cualquier otro objeto que no se haya formado naturalmente.

La erosión inflige 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador al objeto (la dureza no se aplica), hasta un máximo de 15d6. Este conjuro no afecta a las criaturas vivas, pero sí a constructos. El tamaño máximo del objeto afectado depende de tu nivel y si lo lanzas sobre un objeto mayor de lo que puedes afectar, falla.

Nivel	Tamaño del objeto afectado
Hasta 15	Enorme
16-18	Gargantuesco
19-20	Colosal

DESORIENTACIÓN FANTASMAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: una criatura viva

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Creas un terreno fantasmal que cambia constantemente y confunde al receptor cuando intenta moverse. El mismo suelo parece cambiar y retorcerse bajo los pies del receptor, y el paisaje parece moverse con voluntad propia. El receptor encuentra casi imposible caminar en línea recta.

Cada asalto que el receptor de una *desorientación fantasmal* quiere moverse, debe intentar una prueba de Supervivencia (CD 20) para distinguir los verdaderos rasgos del terreno de los fantasmas. Si tiene éxito, se mueve con normalidad; si falla, entonces cambia su trayectoria 90° hacia cualquier lado (tiene las mismas posibilidades de ir a la izquierda que a la derecha). Debido a la *desorientación fantasmal*, el receptor no se da cuenta de que va en dirección incorrecta hasta que interactúa claramente con su entorno (realizando un ataque o manipulando un objeto como una puerta, por ejemplo) o termina el asalto. Si el receptor descubre que se ha movido en dirección errónea antes de que termine el asalto, puede realizar una nueva prueba de Supervivencia para tratar de moverse en la dirección correcta, pero no sabrá si la segunda prueba falló hasta que interactúe con su entorno de nuevo o termine al asalto.

Un conjuro de *desorientación fantasmal* sólo afecta al movimiento. Las criaturas sujetas a él pueden seguir luchando, lanzar conjuros y por lo demás actuar con normalidad.

*Desorientación fantasmal*

DETECTAR ENEMIGO PREDILECTO

Adivinación

Nivel: Exp 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en cuarto de círculo desde ti hasta el límite del alcance

Duración: concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes sentir la presencia de un enemigo predilecto. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo dediques a estudiar una zona determinada.

1.º asalto: presencia o ausencia de un enemigo predilecto en el área.

2.º asalto: tipos de enemigos predilectos en el área y el número de cada tipo.

3.º asalto: la localización y DG de cada individuo presente.

Nota: cada asalto puedes girarte para detectar en una nueva zona. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1' de roca, 1" de un metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

DOMINACIÓN VERDADERA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Dominación 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: un humanoide de tamaño Mediano o menor

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a los conjuros: sí

Puedes controlar las acciones de cualquier humanoide de tamaño Mediano o menor, estableciendo un vínculo telepático con la mente del receptor. Si compartís un idioma, generalmente puedes forzar al receptor a hacer lo que tu desees, dentro de los límites de sus habilidades. Si no compartís un idioma, sólo puedes dar órdenes básicas como "ven aquí", "ve hasta allí", "lucha" y "quieto". Sabes lo que el receptor está experimentando, pero no recibes una señal sensorial directa de él.

Los receptores tienen oportunidad de resistir este control (TS de Voluntad para evitar los efectos cuando se lanza el conjuro). Los que han sido afectados por el conjuro y después obligados a realizar acciones en contra de su naturaleza reciben un nuevo TS

con una penalización de -4. El receptor tiene que acatar incluso las órdenes obviamente autodestructivas a menos que supere un TS con la penalización de -4. Una vez establecido el control, la distancia a través de la cual puede ejercerse es ilimitada. No se necesita ver al receptor para controlarlo.

Protección contra el mal o un conjuro similar puede evitar que se ejerza este control, o utilizar el vínculo telepático cuando el receptor está así protegido, pero no evita que se establezca la dominación, ni la disipa.

ENGENDRAR BOGUN

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 1

Componentes: V, S, M, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: constructo Menudo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

DOTAR DE CONSCIENCIA EN GRUPO

Transmutación

Nivel: Drd 8

Componentes: V, S, F, PX

Tiempo de lanzamiento: 24 horas

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un animal o árbol/tres niveles, no pudiendo estar dos de ellos a más de 30' de distancia

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Dotas de consciencia y sentimientos humanos a uno o más árboles o animales.

Todas las criaturas *dotadas de consciencia* deben ser del mismo tipo. Para conseguirlo, debes realizar con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + los DG del objetivo con más DG, o los DG que vaya a tener el árbol objetivo más grande una vez sea *dotado de consciencia*, lo que sea mayor). El fallo indica que el conjuro no funciona para ningún objetivo.

El animal o árbol *dotado de consciencia* es amistoso contigo. No

tienes ninguna empatía o conexión especial con él, pero te servirá en tareas o encargos específicos si le comunicas tus deseos.

Una *árbol dotado de consciencia* tiene las mismas características que un objeto animado (ver el *Manual de monstruos*), salvo en que sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma son todas de 3d6. Las plantas *dotadas de consciencia* obtienen la aptitud para mover sus ramas, raíces, sarmientos, enredaderas y demás, y tienen sentidos similares a los de un humano. Un animal *dotado de consciencia* tiene una Inteligencia de 3d6, un bonificador de +1d3 a Carisma y +2 DG.

Un árbol o animal *dotado de consciencia* puede hablar un idioma que sepas, además de un idioma adicional que tú también conozcas por bonificador de Inteligencia (si tiene).

Coste de PX: 250 PX por criatura dotada de consciencia.



Un bogun

Engendrar bogun te permite infundir magia viviente en un pequeño maniquí que hayas creado de materia vegetal. Este es el conjuro final del proceso de creación de un bogun. Ver la descripción del bogun para los detalles adicionales.

Componente material: el maniquí a partir del cual se creará el bogun.

Coste en PX: 25 PX.

Bogun

Constructo Menudo

Dados de golpe: 2d10 (11 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', V1 50' (buena)

CA: 15 (+3 Des, +2 tamaño), toque 15, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +1/-5

Ataque: ortigas +1 c/c (1d4-2 más veneno)

Ataque base: ortigas +1 c/c (1d4-2 más veneno)

Espacio/Alcance: 2-1/2/ 0'

Ataque especial: veneno

Cualidad especial: rasgos de constructo

Salvaciones: Fort +0. Ref +3, Vol +1

Características: Fue 7, Des 16, Con -

Int 8, Sab 13, Car 10

Habilidades: Escondarse +10, Moverse sigilosamente +9

Dote: Sigiloso

Entorno: cualquiera (normalmente bosques)

Organización: solitario

Valor de Desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: cualquiera neutral (siempre el mismo que el del creador).

Avance: 3-6 DG (Menudo)

Ajuste de nivel: -

Un bogun es un pequeño sirviente natural creado por un druida. Como un homúnculo, es una extensión de su creador, compar-

tiendo el mismo alineamiento y conexión con la naturaleza. Un bogun no combate especialmente bien, pero puede realizar cualquier acción simple, como atacar, llevar un mensaje o abrir una puerta o ventana. Durante la mayor parte del tiempo, un bogun se limita a llevar a cabo las instrucciones de su creador. No obstante, debido a que es consciente de sí mismo y dotado de cierta voluntad, su comportamiento no es completamente predecible. En raras ocasiones (el 5% de las veces), el bogun puede negarse a realizar una tarea determinada. En ese caso, el creador debe realizar una prueba de Diplomacia (CD 11) para convencer a la criatura de que debe cooperar. El éxito implica que el bogun realiza la tarea tal y como se le ha pedido; el fallo indica que o bien hace exactamente lo contrario de lo que se le ha pedido o que se niega a hacer absolutamente nada durante 24 horas (decisión del DM).

Un bogun no puede hablar, pero el proceso de su creación le vincula telepáticamente con su creador. Sabe lo que sabe su creador, y puede transmitirle lo que ve y oye hasta un alcance máximo de 500 yardas. Un bogun nunca viaja más allá de esta distancia voluntariamente, aunque puede ser alejado por la fuerza. En ese caso, hace todo lo que le sea posible para volver a entrar en contacto con su creador. Un ataque que destruya a un bogun también inflige a su creador 2d10 puntos de daño. Si el creador es muerto, el bogun también muere, y su cuerpo se deshace en un montón de vegetación podrida.

Un bogun tiene el aspecto de un montón de abono vagamente humanoide. El creador determina los rasgos precisos, pero el bogun típico mide 18" de alto y tiene una envergadura de alas de unos 2'. Su piel está cubierta con ortigas y ramas.

Combate: un bogun ataca restregándose contra sus oponentes con ortigas duras que transmiten un veneno irritante.

Veneno (Ex): ortigas, TS Fort (CD 11); daño inicial y secundario de 1d6 puntos de Destreza temporales. El creador de un bogun es inmune a su veneno.

Rasgos de constructo: inmune al veneno, efectos de dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos de nigromancia, efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas, y efectos de moral), y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza a no ser que sólo sunicione sobre objetos o sea inofensivo. No es afectado por golpes críticos, daño no letal, daño de característica, consunción de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía. No puede curar el daño, pero se puede reparar. Visión en la oscuridad 60' y visión en la penumbra.

Construcción: a diferencia de un homúnculo, un bogun se crea a partir de materiales naturales disponibles en cualquier bosque. Por ello, no hay un coste en piezas de oro por su creación. Todos los materiales utilizados se convierten en partes permanentes del bogun.

El creador debe ser de al menos 7º nivel y poseer la dote de Fabricar objeto maravilloso para construir un bogun. Antes de lanzar cualquier conjuro, una forma física debe ser entrelazada con materia vegetal viva (o que hubiera estado viva) para contener la energía mágica. Un pedazo del cuerpo del creador, como unas hebras de pelo o una gota de sangre, debe también ser incorporado a este basto

maniquí. El creador puede construir el cuerpo personalmente o contratar a algún otro para que lo haga. Crear el maniquí requiere una prueba de Artesanía (cestería o costura) (CD 12).

Una vez que el cuerpo está terminado, el creador debe animarlo mediante un prolongado ritual mágico que requiere una semana para ser completado. El creador debe trabajar al menos 8 horas cada día en completa soledad en una arboleda de un bosque; cualquier interrupción de otra criatura inteligente deshace la magia. Si el creador está entrelazando personalmente el cuerpo de la criatura, este proceso y el ritual pueden realizarse juntos.

Cuando no esté trabajando activamente en el ritual, el creador debe descansar y no realizar otras actividades más allá de comer, dormir o hablar. Perder incluso un sólo día hace que el proceso falle. En ese punto, el ritual debe ser comenzado de nuevo desde el principio, aunque el cuerpo construido previamente y la arboleda pueden reutilizarse.

En el último día del ritual, el creador debe lanzar personalmente *controlar plantas*, *transformar madera* y *engendrar bogun*. Estos conjuros pueden venir de fuentes externas, como pergaminos, en lugar de estar preparados, si el creador lo prefiere.

ENJAMBRE DE OTYUGH

Conjuración (creación)

Nivel: Pestilencia 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: tres o más otyugh, que no pueden distar más de 30' entre sí

Duración: siete días o siete meses (D) (ver texto)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: No

Enjambre de otyugh crea otyugh a partir de un gran montón de basura y porquería, como una alcantarilla o un pozo negro. Puedes crear hasta 3d4 otyugh ordinarios, o 1d3+1 otyugh grandes de 15 DG (ver página 292 del *Manual de monstruos*). Los otyugh te ayudarán voluntariamente en combate, realizarán una misión específica, o servirán de guardaespaldas. Permanecerán contigo durante siete días a menos que los despidas. Si los otyugh son creados con la función de vigilar, la duración del conjuro es de siete meses. En este caso, sólo se les puede ordenar vigilar un lugar o localización específicos y no pueden moverse fuera del alcance del conjuro.

Debes crear los otyugh en una zona que contenga al menos 6.000 libras de aguas residuales, basura, o desperdicios. Después de lanzar el conjuro, los otyugh que no hayan sido invocados para funciones de vigilancia pueden abandonar el área de los desperdicios cuando se lo ordenes.

ENREDADERAS VENENOSAS

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 7

Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro creas una masa de enredaderas. Por lo demás este conjuro funciona como el conjuro *enmarañar*, pero las enredaderas son venenosas (contacto, 1d6 Des/2d6 Des). Sólo es necesario salvar contra Fortaleza la primera vez que se entra en el área de efecto (y otra vez 1 minuto más tarde); las criaturas no tienen que salvar cada vez que entren (ni tampoco en cada asalto que permanezcan dentro). Eres inmune al veneno de las enredaderas que creas, y puedes seleccionar un número de otros objetivos igual a tu nivel para que compartan esta inmunidad.

ESCLAVO MONSTRUOSO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Dominación 9

Componentes: V, S, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Como *dominación verdadera*, excepto que el receptor puede ser cualquier criatura y es dominada permanentemente si falla su TS de Voluntad inicial. Un receptor al que se le ordene emprender una acción contra su propia naturaleza tiene derecho a un nuevo TS con una penalización de -4 para resistir esa acción en particular. Si tiene éxito, sigue siendo tu esclavo a pesar de su pequeño

motín. Una vez el esclavo hace un TS con éxito para resistir una orden específica, todos los TS posteriores para resistir esa acción los hace sin la penalización.

Coste en XP: 500 PX por DG o nivel del receptor.

ESPINAS

Transmutación

Nivel: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Efecto: Arma de madera tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Ninguno

Resistencia a los conjuros: No

Igual que *zarzas*, excepto que el arma afectada gana un bonificador de mejora de +2 a sus ataques, y se dobla su rango de amenaza.

ESPINAS VENENOSAS

Transmutación

Nivel: Drd 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Templo del sol de Pelor

Humano Clr 14

Habitación cerrada con llave (CD 30) con tesoro de 12.º nivel

Todo el templo está *consagrado* y tiene un conjuro de *sacralizar* unido a un *luz del día*.

El clérigo del templo lanzará gratis *revivir a los muertos y resurrección* a los que hayan muerto luchando contra el mal, pero los que lo pidan proporcionarán los componentes materiales.

2 semicelestiales paladines 9

Guardinal leonal (VD 12)

1 casilla = 5'

De tu piel surgen espinas negras y brillantes que no te causan daño pero ponen en peligro a los que te atacan cuerpo a cuerpo. Cualquier criatura que te aprese o te golpee con armas naturales o que lleve en la mano sufre 1d6 + tu bonificador de Fuerza de daño perforante de las espinas que te protegen. Las armas con alcance excepcional, como las lanzas largas, no ponen en peligro de este modo a quien las usa. No puedes usar las espinas tú mismo al atacar; sólo son eficaces cuando alguien te ataca a ti.

Además, rozar las espinas es suficiente para inyectar una dosis de veneno a tu atacante. Cualquier criatura que te aprese queda expuesta al veneno cada asalto al comienzo de tu turno. El veneno de las espinas inflige 1d4 punto de daño temporal de Fuerza inmediatamente, y otros 1d4 puntos de daño temporal de Fuerza 1 minuto después. Cada caso de daño puede negarse mediante una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 de tu nivel de lanzador + tu modificador de Sabiduría).

Componente material: una rosa negra seca.

EXPLOSIÓN DE FUERZA

Evocación [fuerza]

Nivel: Fortaleza 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Diriges una explosión de fuerza invisible a un objetivo elegido. La explosión es un ataque de toque a distancia que inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Además, un golpe con éxito fuerza al objetivo a realizar una salvación de Fortaleza o quedará abatido (los modificadores de tamaño y estabilidad se aplican al TS como si el conjuro fuera una embestida).

EXPLOSIÓN DE PÚAS

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Efecto: una expansión de 20' de radio, centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Mientras lanzas este conjuro surgen púas afiladas como agujas de tu piel, que salen volando en todas direcciones

cuando completas el conjuro. Las criaturas dentro de la expansión de una explosión de púas son golpeadas por una o más de ellas, según su tamaño:

Tamaño de la criatura	Número de púas
Menuda o más pequeña	1
Pequeña	1d4
Mediana	2d6
Grande	3d6
Enorme o mayor	4d6

Las criaturas que superen sus salvaciones son golpeadas por la mitad de púas; las criaturas Menudas o más pequeñas las evitan completamente.

Cada púa inflige 1d6 puntos de daño perforante y se mete en la carne de cualquier criatura viva a la que golpee. Cada púa clavada impone un penalizador -1 a los ata-



Espinas venenosas

ques, salvaciones y pruebas. Una púa puede sacarse sin problemas como acción estándar con una prueba de sanar (CD 20). Si se hace de otra forma, quitar la púa inflige 1d6 puntos de daño adicionales.

Componente material: una púa de puercoespín.

FAVOR DE LA NATURALEZA

Evocación

Nivel: Drd 3, Exp 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: animal tocado

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Invocando el poder de la naturaleza, proporcionas a un objetivo animal un +1 de suerte a las tiradas de ataque y daño por cada 3 niveles de lanzador que poseas (máximo +3).

FRÍO CRECIENTE

Transmutación [frío]

Nivel: Drd 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 3 asaltos

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Transformas el sudor del objetivo en hielo, creando ampollas conforme el hielo se forma sobre la piel y en el interior de la misma. El conjuro inflige 1d6 puntos de daño acumulativos por asalto que esté en efecto (esto es, 1d6 el 1.º asalto, 2d6 el 2.º y 3d6 en el 3.º). Sólo se permite una salvación contra el conjuro; si tiene éxito, reduce a la mitad el daño de cada asalto.

Foco: un pequeño vaso o recipiente de cerámica con un valor de al menos 25 po lleno de hielo, nieve o agua.

FRÍO CRECIENTE MAYOR

Transmutación [frío]

Nivel: Drd 7

Duración: ver texto

Este conjuro es similar a *frío creciente*, pero añade un cuarto asalto a la duración, en el cual inflige 4d6 puntos de daño. Si el lanzador

es de al menos nivel 15.º, añade un quinto asalto para 5d6 puntos de daño. Si el lanzador es de al menos nivel 20.º, añade un sexto asalto para 6d6 puntos de daño.

FUEGO DE PUREZA

Evocación [fuego]

Nivel: Drd 6, Purificación 6, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo); ver texto

La criatura a la que toques estalla en llamas mágicas que no hacen daño al objetivo, pero sí pueden dañar perfectamente a cualquier otro que entre en contacto con él.

El objetivo inflige 1d6 puntos de daño por fuego adicionales +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15) con un ataque en cuerpo a cuerpo con éxito. Si el defensor posee RC, se aplica a este efecto.

Las criaturas que golpeen al objetivo es posible que sufran el mismo daño a no ser que le ataquen con armas que tengan alcance excepcional, como lanzas largas.

Cualquier criatura que sufra daño del *fuego de pureza* deberá tener éxito en una salvación de Reflejos o empezará a arder. Las criaturas en llamas arderán durante 1d4 asaltos y sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto, a no ser que tengan éxito en su TS de Reflejos (a la CD del conjuro) durante los asaltos siguientes o se sumerjan en agua (consulta "Comenzar a arder" en la pág. 304 de la *Guía del Dungeon Master*).

El objetivo sólo sufre la mitad de daño de los ataques basados en el fuego. Si estos ataques permiten un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño, el objetivo no sufre daño si tiene éxito en la salvación.

FUSTIGAR

Evocación [Sonido]

Nivel: Clr 4, Purificación 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Zona: emanación de 10' de radio.



Explosión de púas

Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite reprender verbalmente a tus enemigos. Gritando las enseñanzas de tu deidad acerca de otros alineamientos, puedes provocar dolor en aquellos que te oigan, y los que estén en el área de efecto no necesitan entender tus palabras divinas para verse afectados. Este conjuro no tiene efectos en criaturas que no puedan oír. En cualquier otro caso, ensordeces a enemigos de tu mismo alineamiento durante 1d4 asaltos (la mitad si pasan el TS). Los enemigos a un paso de alineamiento del tuyo (legal, neutral, caótico; bueno o malo) reciben un punto de daño/nivel de lanzador (máximo 10). Los enemigos cuyo alineamiento sea diferente en más de un paso al tuyo reciben 1d4 puntos de daño/nivel de lanzador (máximo 10d4). Se permite un TS de Fortaleza para reducir a la mitad el daño de este conjuro.

GARRAS DE BESTIA

Transmutación
Nivel: Clr 4, Drd 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Ninguno
Resistencia a conjuros: No

Garras de bestia cambia tus manos y dedos, dándote unas garras largas y curvadas y unos nudillos fuertes. Estas garras actúan como armas cuerpo a cuerpo cortantes, e infligen 1d6 de daño más cualquier bonificador mágico o normal como el de Fuerza, con un rango de amenaza 19-20. Puedes atacar con tus manos transformadas y no provocar un ataque de oportunidad. Las garras no entorpecen tu destreza manual o el lanzamiento de conjuros.

Componente material: la garra de un ave de presa, como un águila o un halcón.

GRITO ENLOQUECEDOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Locura 8

Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Blanco: criatura viva tocada
Duración: 1d4+1 asaltos
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

La víctima no puede dejar de gritar, parlotear y saltar como si estuviera completamente loca. Este conjuro imposibilita a la víctima a hacer algo aparte de correr de un lado a otro y chillar. El conjuro da al objetivo un penalizador -4 a la CA, convierte en imposibles los tiros de salvación de Reflejos excepto con un 20 natural e impide utilizar un escudo.

HALO DE LUZ

Evocación [luz]
Nivel: Clr 1, Purificación 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 min/nivel o hasta que se descargue (D)

Una corona reluciente de luz del sol rodea tu cuerpo a pocas pulgadas de distancia, hasta que la liberas como una explosión de energía divina concentrada. El *halo de luz* brilla como una linterna, emanando una luz brillante en un radio de 30' (y una tenue luz 30' más) a tu alrededor.

Como acción de movimiento puedes fundir la energía del *halo de luz* alrededor de tu brazo extendido, y después como acción estándar arrojarla a un enemigo a menos de 30'. Como ataque de toque a distancia, el *halo de luz* inflige 1d8 puntos de daño +1 punto por asalto que haya transcurrido desde que lanzaste el conjuro (máximo daño 1d8 + nivel de lanzador). Al atacar con un *halo de luz* el conjuro finaliza, tanto si la energía acierta a su objetivo como si no.

INTERMITENCIA MEJORADA

Transmutación
Nivel: Brd 5, Celeridad 8, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S



Garras de bestia

Tiempo de lanzamiento:
1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel (D)

Igual que con el conjuro arcano de 3.^{er} nivel *intermitencia*, te mueves entre el plano Material y el Etéreo, como si «parpadearas». Sin embargo, eres capaz de controlar el ritmo de tus cambios y por tanto usarlos en tu ventaja. «Parpadear» con este conjuro tiene varios efectos:

Los ataques físicos contra ti tienen un 50% de posibilidades de fallar, y la dote Lucha a ciegas no ayuda al atacante. Si el ataque es capaz de golpear a criaturas invisibles o incorpóreas, las posibilidades de fallo son sólo del 20%. Un atacante que puede tanto ver como atacar a criaturas etéreas no tiene ningún penalizador. No tienes posibilidades de interferir tus propios ataques.

Los conjuros de los que eres objetivo individualmente tienen un 50% de posibilidades de fallar mientras estás «parpadeando», excepto si tu atacante puede apuntar a criaturas invisibles y etéreas. No tienes posibilidades de interferir tus propios conjuros. Sólo sufres la mitad de daño de los ataques de área (o todo el daño de aquellos que se extienden al plano Etéreo).

Mientras «parpadeas», golpeas como una criatura invisible (bonificador +2 en las tiradas de ataque), negando cualquier bonificador de Destreza a la CA del objetivo. Sólo sufres la mitad de daño por las caídas, ya que sólo estás sujeto a la gravedad cuando te encuentras en el plano Material.

Puedes preparar una acción para «parpadear» y alejarte del ataque de un enemigo específico, ya sea físico o mágico. Si lo haces, el ataque falla automáticamente excepto si también puede afectar a objetivos etéreos.

Te mueves a 3/4 de tu velocidad normal, ya que el movimiento en el plano Etéreo es la mitad de tu velocidad y pasas más o menos la mitad del tiempo en él.



Grito enloquecedor

Mientras «parpadeas», puedes atravesar objetos sólidos (pero no ver a través de ellos). No corres el riesgo de materializarte en el interior de un objeto sólido excepto si realmente finalizas tu movimiento en el interior de uno, en cuyo caso te materializas y eres expulsado al espacio abierto más cercano. Sufres 1d6 puntos de daño por cada 5' que te desplaces de este modo.

Al pasar la mitad del tiempo en el plano Etéreo, puedes ver e incluso atacar a criaturas etéreas. Te relacionas con las criaturas etéreas de un modo más o menos similar que con las materiales (sus ataques tienen un 50% de posibilidades de fallar contra ti, etcétera).

IRA DE LA TORMENTA

Transmutación [electricidad]

Nivel: Clr 8, Drd 8

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Aprovechas los poderes del viento y la tormenta para moverte, protegerte y atacar. Obtienes los beneficios de un conjuro de *volar* y estás protegido en todas direcciones como si estuvieras rodeado por un *muro de viento*. El viento, ya sea natural o mágico (como un huracán o un conjuro de *ráfaga de viento*), no te afecta en absoluto, y eres capaz de mantener tu posición sin que te afecten otros efectos adversos del viento

Ira de la tormenta



extremo (como tener que realizar pruebas de Concentración debido a fuertes vientos).

Finalmente, puedes liberar descargas de electricidad desde tus ojos. Tu nivel de lanzador es el número total de d6 en descargas que puedes crear con este conjuro (máximo 20d6). Puedes usarlos todos de golpe o dividir los dados en varios asaltos. Por ejemplo, un lanzador de nivel 16 puede liberar una descarga de 8d6 en un asalto y otra de igual valor en el siguiente, disparar dieciséis descargas en 16 o más asaltos (cada una infligiendo 1d6 de daño), o crear una gran descarga que inflija 16d6. Cada descarga afecta a una sola criatura y, sea cual sea el daño infligido, tiene un alcance de 100'.

Lanzar una descarga es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, tiene un alcance de 100' y requiere un ataque de toque a distancia (obienes un bonificador +3 al ataque si el oponente viste armadura de metal, está hecho de metal o transporta gran cantidad de este material).

JUSTA IRA DE LOS FIELES

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Clr 7, Purificación 7

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Objetivos: todos los aliados dentro de un radio de 60' centrado en ti.

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a los conjuros: Sí

Cuando lanzas este conjuro, inflamas a tus aliados y compañeros con una locura de furia divina que mejora en gran medida su habilidad de combate. Quienes luchan en tu bando ganan un bonificador de moral de +1 a las tiradas de ataque y a los TS contra los efectos de miedo, más 1d8 puntos de golpe temporales durante la duración del conjuro.

Los aliados que adoran a la misma deidad que tú son imbuidos con la *justa ira*. Ganan un ataque cuerpo a cuerpo adicional cada asalto, con su mayor bonificador al ataque, y un bonificador a la moral de +2 a las tiradas de ataque y daño y a los TS. Ganan 1d8 puntos de golpe temporales adicionales (para un total de 2d8) y un bonificador de moral de +3 a los TS contra conjuros o efectos enajenadores.

Cuando expira la duración del conjuro, cualquier aliado que fuera afectado por la *justa ira* al completo queda fatigado (-2 a la la Fuerzarza, -2 a la la Destrezatreza, no puede cargar o correr) durante 10 minutos.

LANGUIDEZ

Transmutación

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que una criatura en la que impacte se vuelva débil y lenta. Un objetivo que falle una salvación de Voluntad queda *valentizado*, como el conjuro, y sufre una penalización acumulativa a la la Fuerzarza igual a (1d6-1) por cada dos niveles de lanzador (penalización adicional mínima de 0 y máxima de -10) cada asalto. Si la la Fuerzarza del objetivo cae por debajo de 1, está indefenso. El efecto de *valentizar* de este conjuro contrarresta el de uno de *valentizar*, y viceversa. No obstante, el penalizador de Fuerza no se contrarresta mediante *acelerar*.

LANZAR MALDICIÓN MAYOR

Transmutación

Nivel: Brd 6, Clr 7, Hch/Mag 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El lanzador sitúa una maldición sobre la criatura tocada, eligiendo de entre los tres efectos siguientes:

- Una puntuación de característica es reducida a 1, o dos puntuaciones de característica reciben un penalizador de -6 (mínimo 1).
- Penalizador -8 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de características y pruebas de habilidades.
- Cada turno, el objetivo tiene un 25% de posibilidades de actuar de modo normal; en los demás casos no realiza ninguna acción.

Un jugador puede inventar una nueva maldición, pero no debe ser más poderosa que las listadas arriba, y el Dungeon Master (DM) tendrá la última palabra sobre los efectos de la maldición.

Una *maldición mayor* no puede ser disipada ni tampoco quitada con conjuros como *quitar maldición*, *deseo limitado* o *romper encantamiento*. Un conjuro de *milagro* o *deseo* quitará la maldición mayor, y cualquier *maldición mayor* específica puede ser eliminada si el objetivo realiza alguna hazaña que el lanzador designe. La hazaña debe ser algo que el objetivo pueda realizar en un año (asumiendo que la comience de inmediato). Por ejemplo, puede ser "matar al dragón bajo el castillo Arteazul", o "escalar la montaña más alta del mundo". La víctima maldita puede tener ayuda para lograr cumplir la tarea.

LLAMA DE FE

Evocación

Nivel: Clr3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma no mágica tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes convertir temporalmente cualquier arma c/c normal o de gran calidad, en una mágica flamígera. Durante la duración del conjuro, el arma actúa como un arma explosiva ígnea +1 que hace +1d6 puntos de daño adicionales por fuego. Con un golpe crítico, el arma hace +1d10 puntos de bonificador de daño por fuego si el multiplicador de críticos del arma es $\times 2$, +2d10 puntos si el multiplicador es $\times 3$, y +3d10 si el multiplicador es $\times 4$. Este efecto de conjuro no se suma al bonificador de mejora de un arma o al de un arma que ya sea flamígera o explosiva ígnea.

Foco material: un trozo de fósforo, con el que se toca el arma objetivo.

LOBO FANTASMAL

Conjuración (invocación)

Nivel: Drd 8

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: un lobo fantasmal convocado

Duración: concentración hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Conjuras un lobo blanco incorporeal con fauces gélidas y anormalmente grandes. El lobo fantasmal sigue tus órdenes mentales, actuando en tu beneficio mientras esté dentro del alcance y continúes concentrado en él.

Aparece donde lo desees y actúa directamente en tu turno. No necesitas mantener una línea de efecto una vez has lanzado el conjuro, pero el sortilegio finaliza si el lobo fantasmal queda fuera del alcance.

Lobo fantasmal: bestia mágica Grande (incorporeal); DG 12d10+48; pg 113; Inic +9; Vel vl 30' (buena); CA 25, toque 25, desprevenido 16; Atq base +12; Pre -; Atq +21 toque c/c (2d6 más 3d6 frío, mordisco); Atq completo +22 toque c/c (2d6 más 3d6 frío, mordisco); AE presencia pavorosa; CE visión en la oscuridad 60', rasgos de incorporeal; AL N; TS Fort +12, Ref +17, Vol +7; Fue -, Des 29, Con 18, Int 11, Sab 17, Car 26.

Dotes y habilidades: Avistar +20, Escuchar +20; Alerta, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco).

Presencia pavorosa: las criaturas con menos de 12 DG a menos de 30' de un lobo fantasmal que ataca deben superar una salvación de Voluntad (CD 24) o quedarán asustadas durante 3d6 asaltos. Un oponente que tenga éxito en el TS es inmune a la presencia pavorosa de ese lobo fantasmal durante 24 horas.

Rasgos de incorporeal: un lobo fantasmal sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas, conjuros, aptitudes sortílegas y sobrenaturales. Tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea, excepto efectos de fuerza o ataques realizados con armas fantas-

males. Puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, la armadura y los escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza funcionan con normalidad contra ellos. Una criatura incorporeal siempre se mueve sigilosamente y no puede ser oída con pruebas de Escuchar si no lo desea.

MALDICIÓN DE LA LICANTROPÍA

Nigromancia

Nivel: Pestilencia 6

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Zona: humanoide tocado

Duración: permanente (ver texto)

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Puedes causar una licantropía temporal a un humanoide al que toques. Si falla el TS contrae la licantropía, y su condición se manifiesta la siguiente luna llena. A diferencia de otras formas de licantropía, el efecto de este conjuro puede ser roto por quitar maldición o romper encantamiento.

Puedes inducir cualquier tipo de licantropía común (y los clérigos malignos frecuentemente experimentan nuevos tipos), si bien y como regla general, la forma animal del licántropo puede ser cualquier depredador de tamaño entre un perro pequeño y un oso grande. El origen del componente animal determina la forma animal de la víctima (puedes encontrar más información sobre los licántropos en el Apéndice 3 del *Manual de monstruos*).
Componente material: una pinta de sangre animal.

MALDICIÓN DE LA MALA FORTUNA

Transmutación

Nivel: Grd 2, Clr 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Lanzas una maldición temporal sobre la víctima, dándole un penalizador -3 en las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de característica y pruebas de habilidad. La maldición de la mala fortuna se puede quitar con cualquier conjuro que quite un lanzar maldición.

MARAÑA DE BREZOS

Transmutación

Nivel: Clr 3, Drd 2, Exp 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Zona: las plantas en un radio de 40'

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: No

Este conjuro hace crecer espinas en la hierba, los matorrales, los arbustos y hasta en los árboles, que a continuación envuelven, rodean y se aprietan alrededor de las criaturas que hay en la zona de efecto o de aquellas que entren en la misma, sujetándolas fuerte.

Las criaturas que realicen su salvación contra este conjuro no resultan afectadas pero tienen que moverse a la mitad de velocidad en el área de efecto.

Una criatura que falle su TS inicial, tiene tres opciones: quedarse totalmente quieta, tratar de liberarse de los espinos, o continuar comportándose con normalidad.

La criatura que falle su salvación pero se quede quieta está enmarañada (-2 ataque, -4 Destreza), pero no experimenta ningún otro efecto ni sufre daño. Cualquiera enmarañado de este modo dejará de estarlo si se marcha del área del conjuro.

Cada asalto en el que la criatura permanezca en el área, puede emplear una acción de asalto completo desenredándose de los espinos. Hacerlo le permite un nuevo TS. Si tiene éxito, la criatura no resulta afectada por los espinos pero sólo puede moverse a la mitad de velocidad en el área del conjuro. Lograr liberarse de este modo es la única cosa que puede hacer un personaje para que no le causen daño las espinas. Fallar el intento de liberarse inflige el daño normal perforante de 2d6 por las espinas.

Quienes intenten acciones (como atacar, lanzar un conjuro con un componente somático, moverse, etc.) sufren 2d6 puntos de daño de las espinas. Una criatura que intente lanzar un conjuro debe hacer una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro + daño recibido) o perderá el conjuro.

Las plantas proporcionan cobertura. Una criatura que esté a 5' de distancia está cubierta. Las que estén separadas 20' o más de la maraña de brezos tiene cobertura total.

MARCA DEL CAZADOR

Adivinación

Nivel: Exp 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: Intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura, que debe ser un enemigo predilecto del lanzador

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Apuntando a un enemigo predilecto que tengas, lo marcas con una runa brillante que sólo tú puedes ver. Los bonificadores de enemigo predilecto contra un contrincante que lleve una marca del cazador tendrían un +4 más de lo normal.

Además, la runa debilita a tu enemigo, haciendo que sea más fácil que le ataques. El objetivo de una marca del cazador no obtiene bonificador a la CA contra tus ataques bajo coberturas que no sean totales, ni gana una posibilidad de fallo contra tus ataques bajo ninguna ocultación que no sea total.

Otros efectos que permitan una posibilidad de fallo (como la incorporeidad) funcionan como siempre.

Componente material: un trozo de piel o hueso del tipo de enemigo predilecto en cuestión.

MAREA FUNESTA

Ilusión (pauta)

Nivel: CLR 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento:

1 acción estándar

Alcance: 80'

Efecto: ocho cubos de 10' que se extienden desde donde se encuentra el lanzador

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí



Maraña de brezos

Llenas un área con una niebla ilusoria, negra y crepitante, que se parece vagamente a millares de estilizados tentáculos aferradores. Tú y una criatura a la que toques sois inmunes al efecto de este conjuro y podéis ver a través de él sin dificultad. Cuando lanzas el conjuro decides si el efecto es estacionario o se mueve, alejándose de ti a un ritmo de 10' por asalto.

La niebla oscurece toda la visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Una criatura que esté a menos de 5' tiene media ocultación (los ataques sufren un 20% de posibilidades de fallo). Las criaturas más lejanas tienen ocultación total.

(50% de posibilidades de fallo, y el atacante no puede usar la vista para situar al objetivo).

Un viento moderado (11 mph o más) dispersa la *marea funesta* en 4 asaltos, y un viento fuerte (21 mph o más) la dispersa en 1 asalto.

Además, las criaturas dentro de su área deben salvar contra Voluntad o quedarán atontadas mientras permanezcan dentro de la bruma.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

MAREMOTO

Evocación [agua]

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: una o más criaturas en una explosión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, creas una enorme ola de agua que golpea a uno o más objetivos dentro del alcance. Si no hay una gran fuente de agua natural (un río, lago u océano) dentro del alcance del conjuro, sólo afectas a un objetivo. Si existe una fuente de agua apropiada, el conjuro crea una explosión entrada en el lugar que elijas. En cualquier caso, el agua inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 7d8) al objetivo o a las criaturas que estén dentro del área.

Además, todas las criaturas afectadas sufren un ataque de embestida, que les obliga a hacer pruebas enfrentadas de Fuerza contra la ola de agua. El agua tiene una la Fuerzarza efectiva de 16 y se considera de tamaño Mediano (o de Fuerza 20 y Grande si se lanza cerca de una fuente de agua). Eliges la dirección en la que empuja la ola cuando lanzas el conjuro; las criaturas que pierdan la prueba enfrentada de Fuerza son empujadas 5', más 5' adicionales por cada 5 puntos con que la ola supere sus pruebas de Fuerza, en esa dirección. Es posible que una ola que surja de un cuerpo de agua arrastre a los personajes hasta el agua.

La ola apaga antorchas, hogueras, linternas expuestas y otras llamas abiertas si las lleva el objetivo o se encuentran dentro del área y son de tamaño Grande o menor. Si la ola golpea un fuego mágico, esas llamas resultan afectadas por un efecto de *disipar magia* como si hubieras lanzado el conjuro.

MEZCLARSE CON LOS BOSQUES

Transmutación

Nivel: Drd 4, Exp 3

Este conjuro proporciona un bonificador +20 de competencia a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. El conjuro termina si te mueves más de 10' de donde estuvieras cuando lanzaste el conjuro. Por lo demás es idéntico a *camuflaje*.

MIASMA

Evocación

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 3 asaltos/nivel

Tiro de salvación:

Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Llenando la boca y la garganta del objetivo con un gas irrespirable, haces que tan solo pueda toser y escupir. El receptor no puede hablar. La conversación es imposible, no se pueden lanzar conjuros con componentes verbales, no se puede reali-



Mezclarse con los bosques

zar música de bardo ni ningún tipo de ruido aparte del que se haga al toser y escupir. El objetivo puede aguantar la respiración durante 2 asaltos por punto de Constitución, pero debe realizar una prueba de Constitución (CD 10 +1 por éxito previo) cada asalto posterior para continuar resistiendo. El fallo en esta tirada (o la reanudación voluntaria de la respiración) hace que el receptor caiga inconsciente (0 pg). En el siguiente asalto, el objetivo se pone a -1 puntos de golpe y está moribundo; en el tercer asalto, se asfixia (ver 'Reglas de ahogarse' en la pág. 302 de la *Guía del Dungeon Master*).

MONTURA ALADA

Transmutación

Nivel: Pld 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: tu montura tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro hace que le broten unas gigantescas alas emplumadas a tu montura. Las alas le conceden un movimiento en vuelo de 60', con maniobrabilidad buena. La montura se verá ralentizada de forma normal por cualquier peso que lleve, barda o los factores climáticos.

MONTURA DEL VIAJERO

Transmutación

Nivel: Grd 1, Drd 1, Pld 1, Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: animal o bestia mágica tocada

Duración: 10 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que una montura sea más capaz de aguantar los rigores del viaje por tierra, a expensas de su voluntad para luchar.

El animal o bestia mágica tocada obtiene un bonif. de mejora de +10' a su velocidad, y puede ir deprisa sin sufrir daño o fatigarse mientras el conjuro esté en efecto. No obstante, la montura ya no ataca en combate. El corcel lleva voluntariamente a su jinete al combate, pero no puede usar sus propias armas naturales mientras dure el conjuro.

OJO DE HALCÓN

Transmutación

Nivel: Drd 1, Exp 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro te confiere la aptitud para ver con precisión a larga distancia. Tu incremento de distancia para armas de proyectiles

aumenta en un 50%, y ganas un bonificador +5 de competencia a todas las pruebas de Avistar.

OJO DEL CLIMA

Adivinación

Nivel: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: radio de 1 milla + 1 milla/nivel

Área: radio de 1 milla + 1 milla/nivel/nivel, centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a los conjuros: no

Puedes predecir con precisión el clima natural hasta de una semana en el futuro. Si en ese momento hay fuerzas no naturales que afectan al clima, el conjuro revela tanta información como uno de *detectar magia*.

Componente material: Incienso

Foco divino: algún tipo de dispositivo de escudriñamiento (cuenco, espejo, bola de cristal, etcétera).

OLA CONSTANTE

Transmutación

Nivel: Drd 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: olas bajo una criatura u objeto dentro del alcance

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Diriges las aguas para que eleven a una criatura u objeto y lo empujen. Un objeto propulsado de ese modo puede contener criaturas u otros objetos. El límite de lo que puede transportar la ola depende de tu nivel de lanzador.

Nivel de lanzador	Tamaño de la criatura u objeto
5.º	Hasta Mediano
7.º	Grande
9.º	Enorme
11.º	Gigantuesco
13.º	Colosal

Ola constante mueve a la criatura u objeto elevados en línea recta a una velocidad de 60' sobre el agua. El conjuro se disipa cuando la ola alcanza tierra, haciendo descender a su carga sin daño alguno en la orilla.

OLA DE CONSTERNACIÓN

Encantamiento [enajenador, maligno]

Nivel: Brd 2, Grd 2, Clr 2

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: cono

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Todos los que estén dentro del cono en el momento del lanzamiento del conjuro se ven abrumados por la pena y la consternación; reciben un penalizador -3 de moral en todas las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidades y pruebas de características.

Componente material: tres lágrimas.

OLA DE LIMO

Conjuración (invocación)

Nivel: Clr 7, Drd 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: Corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: Expansión de 15' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a los conjuros: No

Creas una ola de limo verde que comienza a la distancia que elijas y se expande violentamente hasta el límite del área. La ola mancha y salpica a medida que pasa y algo de limo trepa por cualquier muro o techo. El limo verde devora la carne y los mate-

riales orgánicos por contacto, e incluso disuelve el metal. Cada criatura es cubierta por una mancha de limo verde.

Una mancha de limo verde hace 1d6 puntos de daño temporal a la Constitución por asalto mientras devora la carne. Contra madera o metal, el limo verde hace 2d6 puntos de daño por asalto, ignorando la dureza del metal pero no la de la madera. No daña la piedra.

En el primer asalto del contacto, el limo puede ser raspado de una criatura (seguramente destruyendo el objeto que raspa), pero después, debe ser congelado, quemado o cortado (aplicando el daño también a la víctima). El frío o calor extremos, la luz del sol, o un conjuro de *quitar enfermedad* lo destruyen. A diferencia del limo verde normal, el creado por este conjuro se evapora gradualmente, desapareciendo al final de la duración de éste.

Componente material: unas gotas de agua estancada.

OLFATO

Transmutación

Nivel: Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

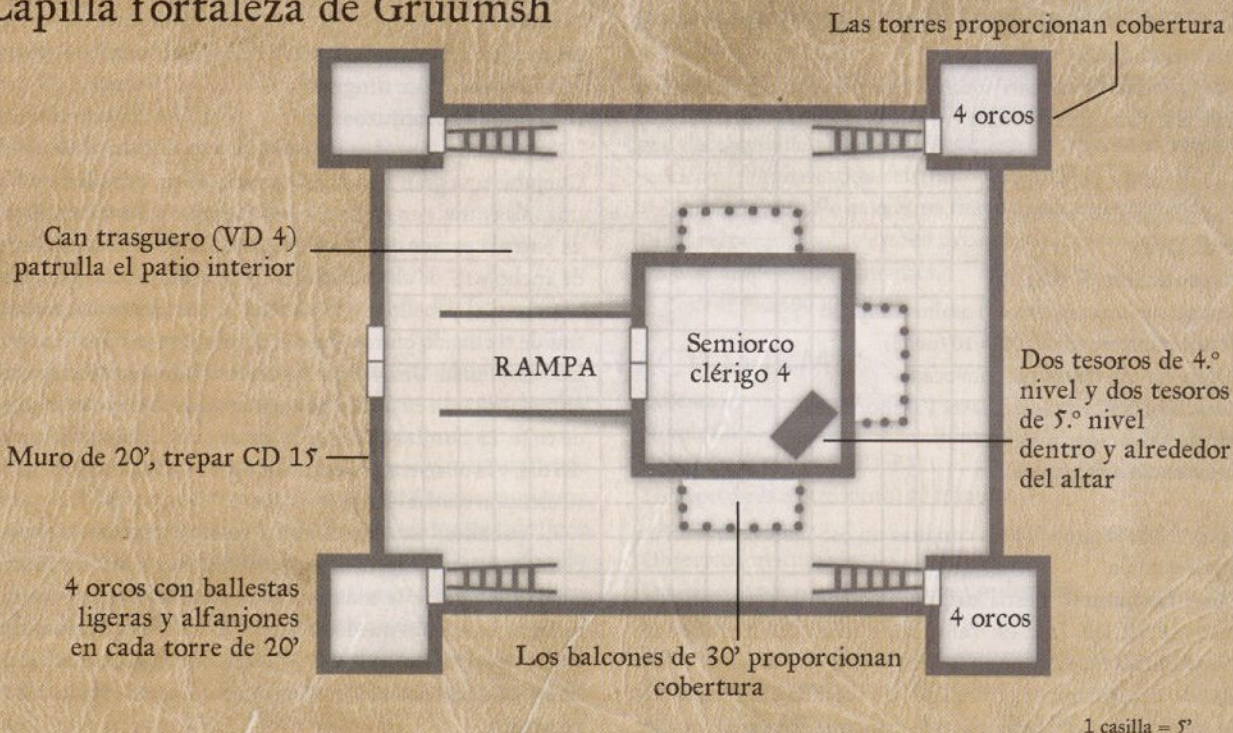
Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Capilla fortaleza de Gruumsh



Proporcionas al receptor un sentido del olfato incrementado, equivalente a la aptitud de olfato de algunos monstruos. Esta aptitud permite a la criatura detectar a individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos escondidos y rastrear utilizando el sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares igual que los humanos hacen con los lugares conocidos.

La criatura podrá detectar a sus oponentes por medio del olfato en un radio de 30'. Con el viento a favor, el alcance se incrementará hasta 60'; con el viento en contra, quedará reducido a 15'. Los olores fuertes, como el humo o los desperdicios putrefactos, podrán detectarse al doble de las distancias indicadas anteriormente. Los olores abrumadores, como el olor fétido de la mofeta o el hedor de saurió, podrán detectarse al triple del alcance normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no se revela la posición exacta de donde emana: sólo queda patente su presencia en algún punto dentro del alcance. La criatura puede emplear una acción de movimiento para averiguar de qué dirección procede. Si se mueve a 5' o menos de la fuente del olor, la criatura podrá precisar su posición.

Una criatura con esta aptitud y la dote de Rastrear puede seguir rastros por medio del olfato, realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para localizar o seguir un rastro. La CD típica de un rastro reciente es 10 (sin importar el tipo de superficie impregnada por el olor). La CD aumentará o disminuirá dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 por cada hora que el rastro se haya enfriado. Por lo demás, la aptitud seguirá las mismas reglas que la dote de Rastrear. Las criaturas que rastreen mediante el olfato ignorarán los efectos producidos por las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Componentes materiales arcanos: un pellizco de mostaza y pimienta, y una gota de sudor.

OSO FANTASMAL

Conjuración (invocación)

Nivel: Drd 9

Componentes: V, S FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: un oso fantasmal convocado

Duración: concentración hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Como el *lobo fantasmal*, pero conjuras un oso incorporeal con un rugido temible.

Oso fantasmal: bestia mágica Enorme (incorporeal); DG 14d10+48; pg 113; Inic +9; Vel vl 30' (buena); CA 25, toque 25, desprevenido 16; Atq base +14; Pre -; Atq +23 toque c/c (2d6 más 3d6 frío, garra); Atq completo +23 toque c/c (2d6 más 3d6 frío, garra) y +21 c/c (2d8 más 3d6 frío, mordisco); AE rugido temible; CE visión en la oscuridad 60', rasgos de incorporeal; AL

N; TS Fort +13, Ref +17, Vol +7; Fue -, Des 29, Con 20, Int 11, Sab 17, Car 28.

Dotes y habilidades: Avistar +20, Escuchar +20; Ataque múltiple, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco).

Rasgos de incorporeal: un oso fantasmal sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporeales, armas mágicas, conjuros, aptitudes sortilegas y sobrenaturales. Tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corpórea, excepto efectos de fuerza o ataques realizados con armas fantasmales. Puede atravesar objetos sólidos, pero no efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, la armadura y los escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza funcionan con normalidad contra ellos. Una criatura incorporeal siempre se mueve sigilosamente y no puede ser oída con pruebas de Escuchar si no lo desea.

Rugido temible: un oso fantasmal puede emitir un rugido temible cada 1d4 asaltos. Todas las criaturas excepto el lanzador deben superar una salvación de Voluntad (CD 26) o quedarán asustadas durante 3d6 asaltos. Los que estén a menos de 30' cuando fallen sus salvaciones huirán despavoridos en vez de asustarse.

PABELLÓN DE GRANDEZA

Conjuración (creación)

Nivel: Creación 9

Componentes: V, S FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: pabellón extradimensional, de hasta cinco cubos de 10'/nivel (Mo), más banquete para 12 criaturas/nivel

Duración: 1 día/nivel (D) más 12 horas (ver texto)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Conjuras una gran tienda del tamaño de un pabellón que tiene una sola entrada en el plano en el que lanzas el conjuro. El punto de entrada parece una leve luminosidad en el aire que tiene 10' de ancho y 15' de altura. Sólo aquellos a los que tú eliges pueden entrar en el pabellón, y la entrada se cierra y se hace invisible tras de ti cuando entras. Puedes abrirla otra vez desde cualquier lado a voluntad. Una vez que los observadores hayan atravesado la entrada, estarán en una tienda espaciosa decorada con los colores de tu fe. La iluminación puede variar entre la oscuridad y la luz del día, y la temperatura entre los 40°F (4°C) y los 90°F (32°C), a tu elección cuando lanzas el conjuro.

El pabellón está amueblado suntuosamente, incluyendo comida completa para doce personas por nivel de lanzador. Cualquiera que esté toda una hora comiendo aquí obtiene los mismos beneficios que los del *festín de los héroes*. Mientras están en el pabellón, las criaturas se curan de forma natural al doble de la velocidad normal (sin incluir la curación rápida o la regeneración).

PACTO CON LA MUERTE

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 8, Pacto 8

Componentes: V, S, M, FD, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva voluntaria tocada

Duración: permanente hasta que se desencadena

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro permite al receptor realizar un trato vinculante con su deidad que le trae de vuelta a la vida si es asesinado.

Cuando se lanza este conjuro, la Constitución del receptor se reduce permanentemente en 2 puntos. A cambio de esto, si un día muere se activan varios conjuros. Primero, es teleportado a un lugar seguro designado por ti en el momento del lanzamiento como con un conjuro de *palabra de regreso*. Segundo, el receptor es devuelto a la vida con un sortilegio de *revivir a los muertos*, con la pérdida estándar de un nivel. Finalmente, el receptor es curado con un conjuro de *sanar*. No recupera los 2 puntos de Constitución al volver a la vida.

Si un conjuro de *revivir a los muertos* no puede devolver al receptor a la vida (si fue desintegrado o murió de viejo, por ejemplo), el *pacto con la muerte* no puede revivirle. Si el conjuro es disipado antes de que el receptor muera, no recupera los 2 puntos de Constitución perdidos.

Componentes materiales: un diamante valorado en al menos 500 po.

Coste en PX: 250 PX.

PACTO DE RENOVACIÓN

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 7, Pacto 7

Componentes: V, S, FD, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva voluntaria tocada

Duración: permanente hasta que se dispara

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro crea un pacto entre el objetivo y una deidad que use energía divina para anular cierta cantidad de estados que pueden afectar al objetivo.

Una vez que se lanza el conjuro, el pacto permanece dormido hasta que el objetivo se ve sujeto a una o más de los siguientes estados adversos: afectado, atontado, aturdido, cegado, con *debilidad mental*, *confuso*, daño de característica, deslumbrado, enfermo, ensordecido, envenenado, exhausto, fatigado, locura o nauseado. Un asalto después el objetivo caiga bajo el efecto de un estado que dispare el *pacto de renovación*, el objetivo recibe un conjuro de *sanar* (NL igual al del lanzador del *pacto de renovación*).

Una criatura sólo puede recibir un *pacto de renovación* a la vez. Lanzar el conjuro sobre un objetivo que ya tenga un *pacto de renovación* sin usar anula el pacto anterior.

Coste de PX: 500 PX.

PACTO FERVIENTE

Evocación

Nivel: Clr 6, Competición 6, Pacto 6

Componentes: V, S, FD, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva voluntaria tocada

Duración: permanente hasta que se dispara, después 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro establece un trato vinculante entre una deidad y el objetivo que concede al éste alfo de poder divino para aplastar a los enemigos de la deidad.

Una vez se lanza el conjuro, el pacto permanece dormido hasta que el objetivo acierta con éxito a un enemigo cuyo alineamiento sea el opuesto exacto del de la deidad. Los siguientes ataques c/c del objetivo obtienen un bonificador +4, infligen el doble de daño, y confirman automáticamente los golpes críticos durante la duración del conjuro. Además, los ataques c/c del objetivo tienen descriptores de alineamiento que coinciden con los de la deidad con la que has hecho el pacto. El objetivo se ve obligado a atacar a los enemigos del alineamiento opuesto cada asalto si es capaz de hacerlo, pues sabe qué criaturas a menos de 60' son del alineamiento opuesto (como si se hubieran lanzado los conjuros de detectar correspondientes).

Si creas un *pacto ferviente* con una deidad completamente neutral como Obad Hai, elige un alineamiento de la siguiente lista que desencadene el *pacto ferviente*: legal bueno, legal maligno, caótico maligno o caótico bueno.

Una criatura sólo puede recibir un *pacto ferviente* a la vez. Lanzar el conjuro sobre un objetivo que ya tenga un *pacto ferviente* sin usar anula el pacto anterior.

Coste de PX: 500 PX.

PACTO FIRME

Evocación

Nivel: Clr 5, Pacto 5

Componentes: V, S, FD, PX

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva voluntaria tocada

Duración: permanente hasta que se dispara, después 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro permite al objetivo establecer un trato vinculante con una deidad que proporciona algo de protección cuando más se necesita.

Una vez se lanza el conjuro, el pacto permanece dormido hasta que el objetivo queda reducido a menos de la mitad de sus puntos de golpe, en cuyo caso obtiene inmediatamente 5 puntos de golpe temporales por nivel de lanzador, RD de 5/magia, y un bonificador de suerte +4 en los TS. Los puntos de golpe, RD y bonificadores a los TS se evaporan cuando se lanza el conjuro.

Coste en PX: 250 PX.

PAISAJE SOMBRÍO

Ilusión (sombra)

Nivel: Drd 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivo: expansión de 1 milla de radio, centrada en un punto en el espacio

Duración: 1 día/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Al infundir el paisaje cercano con el poder robado del plano de la Sombra, haces del terreno que te rodea un lugar más salvaje y peligroso.

Los efectos exactos del conjuro dependen del terreno sobre el que se lance.

Desierto: *Paisaje sombrío* transforma un desierto en un lugar al que nadie querría ir voluntariamente. La temperatura media aumenta 30°F (16°C), o disminuye 30°F si el desierto en realidad es una tundra (ver 'Peligros del frío' y 'Peligros del calor', páginas 303-304 de la *Guía del Dungeon Master*). Las tormentas de arena (o las tormentas de nieve si es una tundra) asolan el *paisaje sombrío* desértico una vez cada hora.

Bosque: los bosques aumentados por el conjuro *paisaje sombrío* se convierten en lugares aterradores donde un manto de hojas putrefactas cubren el sol y todos los árboles están retorcidos de forma extraña. La maleza rala se vuelve espesa, y los espacios cubiertos con maleza espesa se agarran a quien pasa como si se hubiera lanzado sobre ellos un conjuro de *enmarañar* (Reflejos parcial a la CD del *paisaje sombrío*).

Colina: incluso las colinas suaves se vuelven más traicioneras bajo los efectos de un conjuro de *paisaje sombrío*. La maleza rala se vuelve espesa en el terreno de colina que esté bajo los efectos del *paisaje sombrío*, y las pendientes son más empinadas de lo que indicaría su elevación. Se necesitan dos casillas para moverse colina arriba en una pendiente gradual, y cuatro para hacerlo en una pendiente empinada. Los riscos tienen salientes frecuentes y están hechos de rocas desmoronadas, necesitando una prueba de Tregar (CD 25) para ascender o descender por ellos.

Marjal: los marjales parecen más cenagosos e inhóspitos. La mitad de los espacio de maleza en el marjal se convierten en

arenas movedizas (descritas en la página 88 de la *Guía del Dungeon Master*).

Montaña: las montañas se convierten en lugares de picos dentados, pendientes resbaladizas, y vientos aullantes. Los riscos y las grietas requieren una prueba de Tregar (CD 25) para ser escaladas. Las criaturas que fallen las pruebas de Tregar o hagan ruidos fuertes tienen un 10% de posibilidades de empezar una avalancha (descritas en la página 90 de la *Guía del Dungeon Master*). Los efectos de la altitud son una categoría peores: las áreas por debajo de los 5.000' se consideran como si fueran de la categoría de 5.000' a 15.000', y todo lo que esté por encima de los 5.000' se trata como si estuviera por encima de los 15.000'.

Llanura: sólo las praderas naturales cambian como resultado de un *paisaje sombrío*, pero se convierten en espacios anchos con grupos de arbustos gruesos donde las tormentas de arena y los tornados son frecuentes. La mitad de los espacios con maleza (rala o espesa) se agarran a quien pasa como si se hubiera lanzado sobre ellos un conjuro de *enmarañar* (Reflejos parcial a la CD del *paisaje sombrío*).

Subterráneo: los dungeons normales no se ven afectados por el *paisaje sombrío*, pero sí las cavernas naturales. Para entrar en un espacio con suelos de piedra natural se necesitan 4 casillas de movimiento. Las estalagmitas cubren el 10% del espacio de suelo disponible.

Además de los efectos específicos del terreno, el conjuro de *paisaje sombrío* empeora el clima dentro de su área. Al tirar el tiempo atmosférico aleatorio en la tabla 3-23 de la *Guía del Dungeon Master* (o en una tabla similar específica de un área local), tira dos veces y coge el mayor resultado. En terreno de llanuras, tira tres veces y coge el mayor resultado. No tires en la tabla para subterráneos.

En un *paisaje sombrío* que tú hayas creado no sufres efectos específicos del terreno (terreno enmarañado, obstáculos al movimiento, efectos de altitud, CD de Tregar mayores, etc). cuando lanzas el conjuro, eliges a una criatura por cada cuatro niveles de lanzador como viajero designado. Las criaturas elegidas no sufren los efectos específicos del terreno del conjuro *paisaje sombrío*, pero siguen estando sujetos al mal tiempo.

También puedes elegir uno o más animales, plantas o bestias mágicas autóctonas del área del conjuro como guardianes sombríos del paisaje. Puedes designar 1 DG de criatura por nivel de lanzador, dividido como desees. Por ejemplo, un druida de 20.º nivel podría designar a dos ents (7 DG cada uno) o a un lobo terrible (6 DG) como guardianes sombríos. Mientras los guardianes designados permanezcan dentro del área del conjuro, tendrán una actitud amistosa hacia ti y los viajeros que hayas designado, y también obtendrán las siguientes cualidades especiales: resistencia al frío 10, visión en la oscuridad 60', RD 5/magia, evasión, y visión en la penumbra. Si la criatura ya tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

PERSEGUIDOR IMPLACABLE

Adivinación

Nivel: Grd 4, Exp 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: largo (400' + 40'/nivel) (ver texto)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, te conviertes en un rastreador infalible, y sabes instantáneamente dónde se encuentra tu presa siempre que se mueva. El conjuro de *perseguidor implacable* te proporciona la dirección y la distancia a la que se encuentra la criatura objetivo siempre que termine un turno a más de 10' de donde empezó.

La dificultad de la salvación contra el *perseguidor implacable* depende de tu relación con el objetivo. Aplicas tu bonificador de enemigo predilecto (si tienes) a la CD de la salvación de Voluntad que intente el objetivo.

Una vez que hayas elegido a una criatura mediante *perseguidor implacable*, sabrás dónde se encuentra mientras se mueva en el plano en el que estés, sin importar a dónde vaya. Incluso si se va del plano, el *perseguidor implacable* te dice a qué plano ha ido la criatura objetivo. Después el conjuro no proporciona más información hasta que tú y la criatura objetivo estéis en el mismo plano, en cuyo caso el *perseguidor implacable* vuelve a funcionar con normalidad.

PLAGA DE GUSANOS

Nigromancia
Nivel: Drd 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/2 niveles
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Con un ataque de toque cuerpo a cuerpo acertado infestas a una víctima con criaturas parecidas a gusanos, que infligen 1d4 puntos de daño temporal de Constitución cada asalto. La víctima debe salvar contra Fortaleza cada asalto para negar el daño y terminar el efecto.

La plaga puede quitarse con un conjuro de *quitar enfermedad* o *sanar*.

Componente material: un puñado de moscas muertas y secas.

PLAGA DE RATAS

Conjuración (invocación)
Nivel: Pestilencia 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: una plaga de ratas/dos niveles, cada una de las cuales debe estar adyacente al menos a otra plaga
Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: no
Resistencia a los conjuros: sí (ver texto)

Convocas un número de plagas de ratas (una por cada dos niveles, hasta un máximo de seis plagas en el nivel 12.^o). Las plagas deben convocarse de modo que cada una esté adyacente al menos a otra (es decir, las plagas deben cubrir un área contigua). Puedes convocar las plagas de ratas de modo que compartan el área con otras criaturas. Cada plaga ataca a toda criatura que ocupe su área. Se quedan quietas después de haber sido convocadas, y no perseguirán a las criaturas que huyan.

Consulta el *Manual de monstruos* para ver la descripción de las plagas de ratas.

PRESAGIO DE PELIGRO

Adivinación
Nivel: Clr 1, Drd 1, Liberación 1
Componentes: V, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo

Una breve súplica te da (sólo a ti) una visión que da una idea de lo peligroso que es probable que sea el futuro inmediato. Según una valoración de lo que rodea en ese momento al lanzador y la senda más probable que va a seguir, el lanzador recibe una de estas tres visiones: a salvo, peligro o gran peligro.

La posibilidad base de recibir una respuesta aproximada es 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo de 90%; el DM hace la tirada en secreto.

Si el *presagio de peligro* tiene éxito, obtiene una de estas tres visiones, que no duran más de un segundo o dos.

- A salvo. El lanzador no está en peligro inmediato. Si continúa su trayectoria actual (o se queda donde está si ha estado quieto durante algún tiempo antes de lanzar el conjuro), no tendrá que enfrentarse a monstruos, trampas u otros desafíos importantes durante la siguiente hora.
- Peligro. El lanzador se enfrentará a desafíos típicos de un aventurero: monstruos desafiantes pero no imposibles, trampas peligrosas y otros riesgos durante la siguiente hora.
- Gran peligro. La propia vida del lanzador corre un gran riesgo. Probablemente deba enfrentarse a PNJs poderosos o a trampas mortales durante la siguiente hora.

Si la tirada falla, obtienes uno de los otros dos resultados, determinado al azar por el DM, y no sabes seguro si has fallado porque el DM tira en secreto.

Elegir qué visión es la "correcta" requiere que el DM conjeture un poco, que estudiará los posibles cursos de acción del grupo y a qué peligros es probable que se enfrenten.

La forma exacta que adopte un *presagio de peligro* depende de si el lanzador rinde culto a una deidad específica, venera la naturaleza como un druida o simplemente apoya principios abstractos. Un druida puede ver una paloma blanca que signifique "a salvo", una nube oscura que tape el sol para "peligro", y un fuego en el bosque para "gran peligro". Un clérigo de Fharlanghn podría ver

un sendero recto para "a salvo", un cruce de caminos para "peligro", o un puente roto para "gran peligro".

A diferencia del *augurio*, que es más poderoso, un *presagio de peligro* no responde a una pregunta concreta. Sólo indica el nivel de peligro probable durante la siguiente hora, no qué forma tomará.

Foco: un conjunto de palos marcados, huesos u objetos similares de al menos 25 po de valor.

PUNTERÍA BENDITA

Adivinación

Nivel: Grd 2, Clr 3, Pld 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Efecto: Expansión de 60' de ancho, centrada en ti

Duración: Concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: No

Este conjuro otorga un bonificador de moral de +2 a todos los ataques a distancia de tus aliados dentro de la expansión.

RAÍCES INAMOVIBLES

Transmutación

Nivel: Drd 9

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura voluntaria tocada

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

A la criatura que toques le crecen gruesas raíces vegetales que se clavan en el suelo y le proporcionan curación para mantenerle con vida (si la criatura que toques no está tocando el suelo, el conjuro de *raíces inamovibles* no tiene efecto).

Mientras dure el conjuro, la criatura tocada no puede moverse de su espacio actual, ni puede ser movida de allí mediante embestidas, arrollamientos, magia como la *mano forzada* de Bigby, o cualquier efecto menor que un terremoto masivo. Dichos intentos sencillamente no funcionan. Si se hace un intento de arrollar contra una criatura con *raíces inamovibles*, la criatura enraizada debe bloquearlo en vez de esquivarlo, y gana automáticamente la prueba de Fuerza para detener el arrollamiento y puede hacer otra prueba de Fuerza (enfrentada a la prueba de Destreza o Fuerza de la criatura que arrolla) para abatir a la criatura.

Las raíces absorben energía vital del suelo que alimenta a la criatura tocada, curando hasta 30 puntos de daño por asalto, neutralizando venenos automáticamente, y haciendo desaparecer los niveles negativos (como el conjuro de *restablecimiento*). También obtiene un bonificador +4 en las salvaciones de Fortaleza y

Voluntad mientras permanezcan las raíces, pero tienen un penalizador -4 en los TS de Reflejos.

RAYO DE GLORIA

Evocación [Bien]

Nivel: Gloria 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5' / 2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Al lanzar este conjuro, proyectas un rayo de energía desde el plano de Energía positiva contra una criatura. Debes hacer un ataque de toque a distancia con éxito para impactar a tu enemigo y si aciertas éste sufre daños diferente, según su naturaleza o su plano natal de existencia y tu nivel.



Raíces inamovibles

Origen/naturaleza de la criatura	Dañó	Valor máximo
Plano Material, plano	1d6/2 niveles	7d6
Elemental, ajeno neutral		
Plano de Energía negativa, ajeno maligno, muerto viviente	1d6/nivel	15d6
Plano de Energía positiva, ajeno bueno	—	—

RAYO DE OBNUBILACIÓN

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Locura 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción *Rayo de obnubilación*
estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te otorga la capacidad de lanzar un ataque de rayo por asalto, que atonta a una criatura viva, nublando su mente de manera que no realiza acción alguna durante 1d3 asaltos. La criatura no queda aturdida (por lo que los atacantes no obtienen ninguna ventaja especial contra ella), pero no puede moverse, lanzar conjuros, utilizar aptitudes mentales, etcétera.

REAPARICIÓN

Conjuración (curación)

Nivel: Grd 4, Clr 4 Pld 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
estándar

Alcance: toque

Objetivo: aliado fallecido tocado

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Tocas a un aliado caído recientemente y le devuelves temporalmente a la vida para que pueda continuar luchando. El receptor puede haber estado muerto hasta 1 asalto/nivel de lanzador, y actúa como si le hubieran lanzado un conjuro de *revivir a los muertos*, excepto en que no pierde ningún nivel y tiene la mitad de sus puntos de vida. Está vivo (no es un muerto viviente)

mientras dure el conjuro y puede ser curado normalmente, pero muere inmediatamente al terminar el conjuro. Mientras el receptor está bajo los efectos de este conjuro no es afectado por *resurrección* o *revivir a los muertos*.

El receptor obtiene un bonificador de moral +1 en los ataques, daño, salvaciones y pruebas contra la criatura que lo mató.

Componente material: 500 po de polvo de diamante espolvoreado sobre el cuerpo.

RECITACIÓN

Conjuración (Creación)

Nivel: Clr 4,

Purificación 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1
acción estándar

Alcance: 60'

Efecto: todos los aliados y enemigos dentro de un radio de explosión de 60' centrado en ti.

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a los conjuros: sí

Recitando un pasaje o declaración sagrada, invocas la bendición de tu deidad sobre ti y tus aliados, mientras que causas confusión y debilidad entre tus enemigos. El conjuro afecta a todos los aliados y enemigos dentro del área del conjuro en el momento en el que lo lanzas. Tus aliados ganan un bonificador de suerte de +2 a las tiradas de ataque y a los TS, o un bonificador de suerte de +3 si adoran a la misma deidad tutelar que tú. Los enemigos sufren una penalización de suerte de -2 a sus tiradas de ataque y TS. Después de lanzar el conjuro, eres libre de realizar acciones posteriores durante la duración del mismo.

Foco divino: además de tu símbolo sagrado, este conjuro requiere un texto sagrado como foco divino.

REFUGIO SAGRADO

Abjuración [bueno]

Nivel: Pld 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)



Escudas a una criatura con un halo de luz sagrada. La criatura obtiene un bonificador sagrado +2 a la CA. Además, mientras esté protegida por este conjuro, no perderá su bonificador de Destreza a la CA cuando esté desprevénida.

Mientras dure el conjuro serás consciente de la salud del objetivo, igual que mediante un conjuro de *situación*, y no tendrás que estar en contacto con la criatura protegida para curarla mediante tu imposición de manos. El uso de esta aptitud sigue requiriendo una acción estándar, pero podrás usarla a cualquier distancia.

RELOJ DE LA NATURALEZA

Nigromancia

Nivel: Drd 0, Exp 1

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: cuarto de círculo que emana desde ti hasta el extremo del alcance

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro es idéntico al *reloj de la muerte*, pero sólo funciona sobre animales y plantas. Adicionalmente, te permite determinar varias informaciones mundanas sobre los animales y las plantas

(si las plantas necesitan agua, si unos u otras están desnutridos, etc.)

REMOLINO

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 8

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: remolino de 120' de ancho y 60' de profundidad

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega (y ver texto)

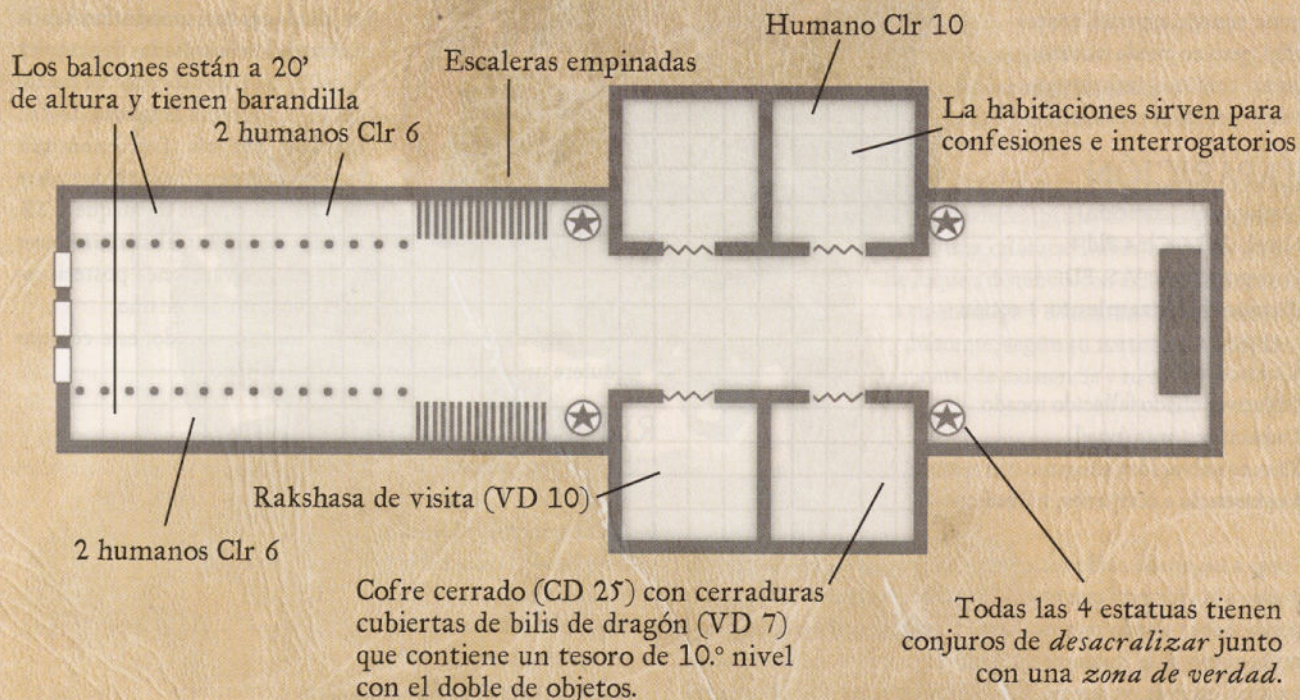
Resistencia a conjuros: no

Remolino hace que se forme en el agua una mortífera vorágine. Debe haber presente una masa de agua de 120' de ancho y 60' de profundidad o el conjuro se desperdiciará.

Las criaturas que vayan por el agua o los objetos situados en un radio de 50' de la vorágine (tanto debajo como a los lados) deben realizar salvaciones de Reflejos con éxito o serán tragados. Los nadadores entrenados pueden intentar realizar pruebas de Nadar en su lugar, siempre que su modificador de habilidad sea superior a su bonificador de salvación de Reflejos. Las naves que vayan por el agua evitarán ser tragadas si quienes las manejen realizan pruebas de Oficio (marinero) contra la misma CD que

Capilla catedral de Hextor

1 casilla = 5'





Los devotos rezan para conseguir conjuros

el TS del conjuro. Tales criaturas sufrirán 3d8 puntos de daño al ser engullidas.

Una vez dentro, las criaturas y objetos sufrirán 3d8 puntos de daño contundente por asalto, quedando atrapadas durante 2d4 asaltos. Los receptores de tamaño Grande o menor serán expulsados por el fondo de la vorágine. Las criaturas de mayor tamaño serán expulsadas por la parte superior.

RESISTENCIA A CONJUROS EN GRUPO

Abjuración

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura/nivel, que no pueden estar separadas entre sí más de 30'.

Duración: 1 asalto/nivel (ver texto)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Cada criatura objetivo obtiene RC igual a 12 + nivel de lanzador. Divide la duración equitativamente entre todas las criaturas receptoras.

Para afectar con un conjuro a una criatura que tenga RC, el lanzador de conjuros debe tirar la RC de la criatura o más en 1d20

+ nivel de lanzador. Una criatura con RC puede, como acción estándar, bajarla voluntariamente para aceptar el sortilegio.

RESURGIMIENTO

Abjuración

Nivel: Grd 1, Clr 1, Pld 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Al imponer las manos sobre una criatura y recitando una pequeña oración, puedes convencer a un poder superior para que conceda una segunda oportunidad a uno de tus aliados. El objetivo del *resurgimiento* puede realizar un segundo intento para salvarse contra un conjuro, aptitud sortilega o sobrenatural que ya esté en marcha, como *dominar persona*, la inestabilidad corporal de una bestia del caos, o el efecto de indisposición (pero no el daño) de un *azote sacrílego*. Si el objetivo de un *resurgimiento* está bajo el efecto de más de un efecto mágico, debe elegir uno de ellos para volver a intentar salvarse. Si el receptor tiene éxito en el TS durante el segundo intento, el efecto termina de inmediato. El *resurgimiento*

nunca restaura pg ni daños en puntuación de característica, pero elimina estados como estremecido, fatigado o nauseado que fueran causados por el conjuro, aptitud sortilega o sobrenatural.

Si un conjuro, aptitud sortilega o sobrenatural no permite una salvación (como la *palabra de poder aturdidor*), entonces el *resurgimiento* no ayudará al receptor a recuperarse.

RESURGIMIENTO EN GRUPO

Abjuración

Nivel: Grd 3, Clr 4, Pld 3

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: una criatura/nivel, cada una no puede estar a más de 30' de otra

Este conjuro funciona como *resurgimiento*, pero afecta a varias criaturas. El conjuro permite realizar un segundo intento para salvarse contra un solo conjuro o aptitud elegida por el lanzador. Si tres de tus aliados han sufrido la explosión mental de unos azotamientos y otros dos han sido convertidos en sapos por conjuros de *polimorfizar funesto*, debes elegir entre la explosión mental (que permite tres intentos de salvarse nuevos) o el *polimorfizar funesto* (que concede dos nuevos intentos de salvación).

SACRIFICIO DIVINO

Evocación

Nivel: Grd 1, Pld 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes sacrificar fuerza vital para incrementar el daño que haces. Una vez por asalto, y como acción gratuita, puedes sacrificar hasta 10 de tus puntos de golpe (hacer esto no permite que te hagan un ataque de oportunidad). Por cada 2 puntos de golpe que sacrifiques, en tu siguiente ataque con éxito haces +1d6 al daño, hasta un máximo de +5d6 en ese ataque. Tu capacidad de causar este daño adicional termina cuando atacas con éxito o cuando termina la duración del conjuro. Puedes hacer tantos sacrificios como permita la duración del conjuro y los puntos de golpe sacrificados cuentan como daño normal. Por ejemplo, un paladín de 8.º nivel puede lanzar este conjuro con una duración de 4 asaltos. Si sacrifica 10 puntos de golpe durante un asalto y acierta en cada asalto, puede gastar hasta 40 puntos de golpe y hacer hasta +5d6 puntos de daño adicional en cada uno de los 4 asaltos.

SEMBLANTE DE LA DEIDAD

Transmutación [Bien, Mal]

Nivel: Clr 6, Misticismo 6

Como *semblante menor de la deidad*, pero adquieres todas las cualidades de una criatura celestial o infernal (ver el *Manual de Monstruos* para los detalles completos):

- Adquieres una apariencia brillante y metálica (los clérigos buenos) o una apariencia más temible (los malignos).
- Ganas la aptitud de castigar al bien (los clérigos malignos) o al mal (los buenos) una vez al día. Suma tu bonificador de Carisma a tu tirada de ataque y tu nivel de personaje a tu tirada de daño contra un enemigo de ese alineamiento.
- Ganas visión en la oscuridad hasta una distancia de 60'.
- Ganas RE 20 (ácido, frío y electricidad) (los clérigos buenos) o RE 20 (frío y fuego) (los clérigos malignos).
- Ganas RD 10/magia.
- Ganas RC 20.

Tu tipo de criatura no cambia (no te conviertes en un ajeno).

SEMBLANTE MAYOR DE LA DEIDAD

Transmutación [Bien, Mal]

Nivel: Clr 9, Competición 9, Misticismo 9, Purificación 9

Como *semblante menor de la deidad*, excepto que adquieres las cualidades de un semicelestial o un semiinfernal (ver el *Manual de Monstruos* para los detalles completos), sin ganar las aptitudes sortilegas de estas criaturas.

Tu tipo de criatura cambia a ajeno durante la duración de tu conjuro, pero a diferencia de los ajenos, puedes volver de entre los muertos si mueres bajo esta forma.

Los clérigos buenos experimentan las siguientes transformaciones:

- Te crecen alas emplumadas que te permiten volar a dos veces tu velocidad normal (maniobrabilidad buena).
- Ganas un +1 a tu armadura natural.
- Ganas visión en la penumbra.
- Ganas RE 10 (ácido, frío y electricidad).
- Ganas inmunidad a las enfermedades.
- Ganas un bonificador racial de +4 a tus TS contra veneno.
- Ganas RD 10/magia.
- Ganas RC 25.
- Ganas los siguientes bonificadores a tus puntuaciones de característica: +4 Fue, +2 Des, +4 Con, +2 Int, +4 Sab, +4 Car.

Los clérigos malignos experimentan las siguientes transformaciones:

- Te crecen alas similares a las de un murciélago que te permiten volar a tu velocidad normal (maniobrabilidad regular).
- Ganas un +1 a tu armadura natural.
- Ganas ataques de mordisco y garras. Si eres de tamaño Mediano o mayor, tu mordisco hace 1d6 puntos de daño, y cada ataque de garra hace 1d4 puntos de daño. Si eres Pequeño, tu mordisco hace 1d3 puntos de daño y cada ataque de garra hace 1d3 puntos de daño.
- Ganas visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Ganas inmunidad al veneno.
- Ganas RE 10 (ácido, frío, electricidad y fuego).

- Ganas RD 10/magia.
- Ganas RC 25.
- Ganas los siguientes bonificador a tus puntuaciones de característica: +4 Fue, +4 Des, +2 Con, +4 Int, +4 Sab, +2 Car.

SEMBLANTE MENOR DE LA DEIDAD

Transmutación [Bien, Mal]

Nivel: Grd 4, Clr 3, Pld 4, Misticismo 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando lanzas este conjuro, tu cuerpo cambia a una forma más parecida a la de tu deidad (de una forma muy limitada, por supuesto). Ganas un bonificador de mejora +4 a tu puntuación de Carisma y RE 10 a dos o tres tipos de energía: ácido, electricidad y frío si eres bueno, frío y fuego si eres maligno.

SENDERO DE NUBES

Transmutación

Nivel: Drd 7, Clima 6

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: una criatura/nivel, no pudiendo estar dos de ellas separadas por más de 30'

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Creas almohadillas gaseosas de sustancia nubosa en los pies de los objetivos, permitiéndoles así caminar por las nubes. Estas almohadillas permiten a cada objetivo moverse hacia arriba o hacia abajo a

una velocidad de vuelo de 30', o lateralmente con una velocidad de vuelo de 60' (perfecta), a voluntad (el movimiento lateral sólo es posible para un objetivo que se encuentre a al menos 90' por encima del suelo). Para tocar de nuevo la tierra, debe utilizarse una acción estándar para disipar la materia nubosa, lo cual concluye el conjuro para esa criatura. El lanzador puede disipar el conjuro, pero sólo para todos los objetivos a la vez (lo cual puede tener consecuencias significativas para los que estén todavía en el aire).

SEÑUELO FANTASMAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]

Nivel: Exp 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: Una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad descrea (si se interactúa con él)

Resistencia a los conjuros: sí

Creas una imagen fantasmal del enemigo más odiado del receptor examinando cuidadosamente su mente inconsciente. Sólo tú y el objetivo del conjuro podéis ver a la criatura fantasmal, la cual os parece difusa e imprecisa. Una criatura de Int 3 o menos persigue automáticamente al *señuelo fantasmal*, y las criaturas más inteligentes es probable que lo hagan a no ser que dicha acción fuera una tontería obvia.

Como acción de movimiento, puedes mover el *señuelo fantasmal* hasta 60' en cualquier dirección. Como no es real, no se ve afectado por el terreno que disminuye el movimiento (aunque puedes frenarlo voluntariamente si quieres para ayudar a mantener la apariencia de realismo). El objetivo obtiene una salvación de Voluntad si ataca con éxito al *señuelo fantasmal* o se pone a su lado.



Sendero de nubes

SONDEAR PENSAMIENTO

Adivinación [enajenador]

Nivel: Mente 6, Mag/Hec 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a los conjuros: sí

Todos los recuerdos y conocimientos del receptor te son accesibles, desde los más profundos a aquellos que vienen a la cabeza con facilidad. Puedes averiguar la respuesta a una pregunta por asalto, hasta donde lleguen los conocimientos del receptor. También puedes sondear a un receptor dormido, aunque tiene derecho a un TS de Voluntad contra la CD del conjuro para despertarse después de cada pregunta. Los receptores que no deseen ser sondeados pueden intentar moverse más allá del alcance, a menos que se les impida. Tú planteas las preguntas telepáticamente, y las respuestas se transmiten directamente a tu mente. No es necesario que tú y el objetivo habléis el mismo idioma, aunque las criaturas menos inteligentes pueden darte tan sólo las imágenes visuales apropiadas para responder a tus preguntas.

SUBVERTIR ESENCIA PLANARIA

Transmutación

Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 20' de radio centrada en un punto en el espacio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a los conjuros: sí

Los ajenos que haya dentro de la emanación del conjuro *subvertir esencia planaria* encuentran su conexión interrumpida por las fuerzas planarias que los crearon. Los que fallen sus salvaciones tienen una reducción de 10 puntos en su RD y RC.

Por ejemplo, un diablo punzante sujeto a un *subvertir esencia planaria* no tendría RD y tendría RC 13, mientras que un diablo de la sima tendría una RD de 5/bien y plata, y RC 22.

Los ajenos intentan TS de Fortaleza y pruebas de RC cuando entran por primera vez en el área del conjuro. Si consiguen su salvación o el conjuro no logra superar su RC, a partir de entonces no se ven afectados por ese lanzamiento de *subvertir esencia planaria* y pueden entrar y salir del área del sortilegio sin realizar más salvaciones. Los que fallen sus salvaciones o cuya RC se vea superada por el conjuro son afectados mientras permanezcan en el área del sortilegio, y también lo son si se van y vuelven a entrar en dicho área.

Componente material: una estatuilla tosca esculpida en mineral adamantino (100 po).

TOQUE CONTAGIOSO

Nigromancia

Nivel: Drd 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a los conjuros: sí

Tras lanzar este conjuro, debes elegir una enfermedad de esta lista: ascua mental, dolor carmesí, fiebre hilarante, fiebre de la mugre, mal de ceguera, la muerte viscosa o el temblequeo (ver 'Enfermedad' en la pág. 292 de la *Guía del Dungeon Master* para ver sus descripciones). Cualquier criatura viviente a la que golpees con un ataque de toque cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro resulta afectada por un efecto similar al del conjuro *contagio*, contrayendo inmediatamente la enfermedad que hayas seleccionado si no supera su salvación de Fortaleza. No puedes infectar a más de una criatura por asalto.

TOQUE DE LOCURA

Encantamiento [enajenador]

Nivel: Locura 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a los conjuros: sí

Puedes atontar a una criatura viva haciendo un ataque de toque con éxito. Si el objetivo no consigue un TS de Voluntad, su mente se nubla y no puede realizar ninguna acción durante 1 asalto/nivel de lanzador. La criatura atontada no está aturdida (por lo que los atacantes no consiguen ninguna ventaja especial contra ella), pero no puede moverse, lanzar conjuros, utilizar aptitudes mentales, etc.

TORBELLINO MAYOR

Evocación [aire]

Nivel: Drd 9, Clima 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

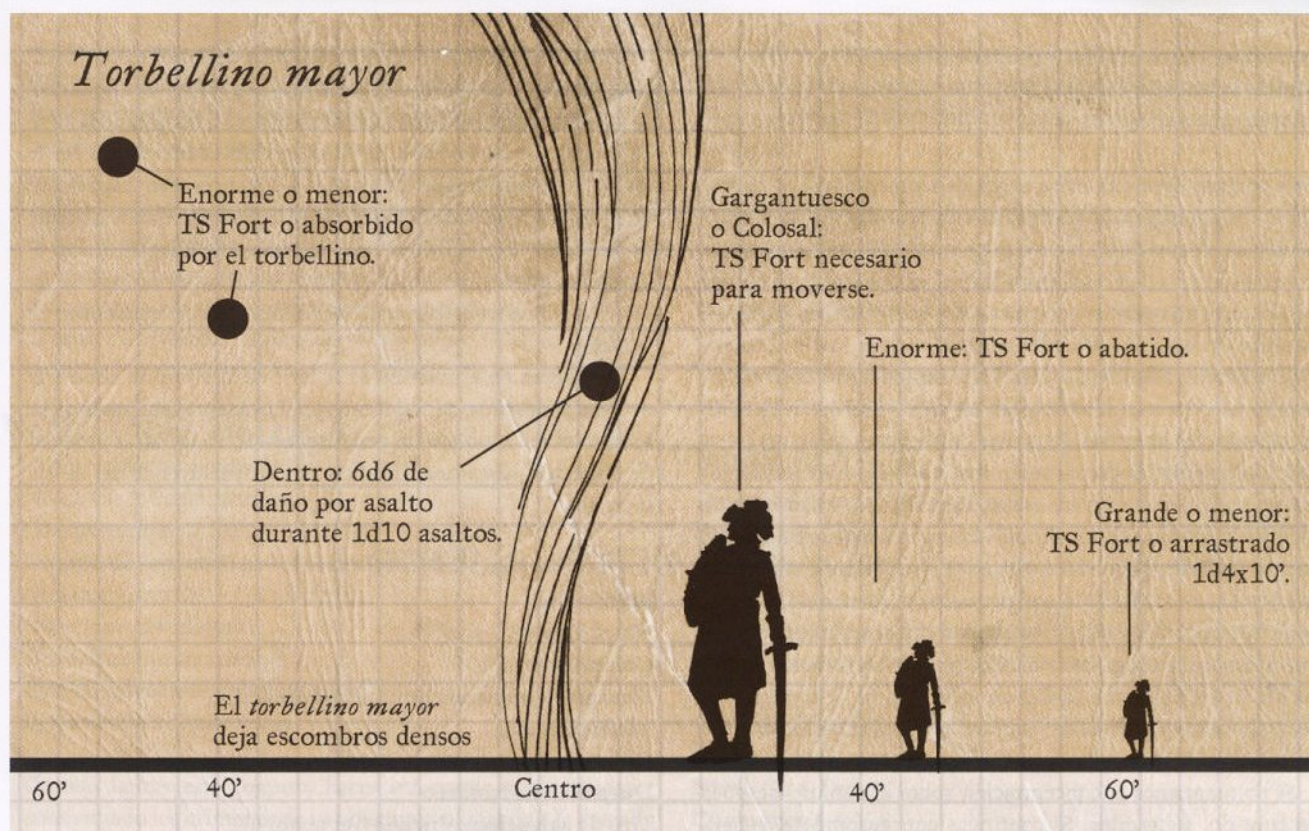
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: tornado de 20' de radio, hasta 5'/NL de altura, centrado en cualquier lugar dentro del alcance

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a los conjuros: sí



Este conjuro crea un tornado que siembra la destrucción bajo tu dirección, arrojando a tus enemigos por los aires y destruyendo las estructuras cercanas.

El *torbellino mayor* afecta a las criaturas de forma diferente de forma diferente, dependiendo de su tamaño y dónde se encuentren en relación con el huracán.

Cerca del tornado: las criaturas Grandes o más pequeñas que empiezan su turno a menos de 60' del centro del *torbellino mayor* deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o serán arrastrados 1d4 x 10' hacia el centro del tornado, sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10' arrastrado.

Las criaturas Enormes a menos de 40' del huracán debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o caerá abatido. Las criaturas Gargantuescas y Colosales a menos de 40' del huracán deben tener éxito en una salvación de Fortaleza antes de salir del huracán.

Las criaturas voladoras de tamaño Enorme o menor que fallen sus salvaciones de Fortaleza son absorbidas hacia el centro del huracán, sufriendo 2d6 puntos de daño de los golpes y sacudidas. Las criaturas voladoras Gargantuescas deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o serán empujadas 1d6 x 10' hacia el centro del huracán. Los voladores Colosales deben igualmente realizar salvaciones de Fortaleza o serán empujados 1d6 x 5' hacia el centro del huracán.

Dentro del tornado: las criaturas que empiecen su turno dentro del tornado sufren 6d6 puntos de daño en cada uno de los 1d10 asaltos que permanezcan en su interior (tira por separado para cada criatura). Las criaturas que estén dentro del

tornado no pueden hacer demasiado: en el interior del *torbellino mayor* resulta imposible atacar, lanzar conjuros y moverse. Cuando el *torbellino mayor* escupe a una criatura, reaparece a 4d6x5' de distancia del centro del huracán en una dirección al azar, y a 4d6x5' sobre el suelo (y caerá de inmediato si no puede volar).

Terreno y estructuras: el tornado automáticamente arranca de raíz los árboles y otra vegetación, y deja un rastro de escombros densos (como se describe en la página 90 de la *Guía del Dungeon Master*) por dondequiera que pasa. Las estructuras en el interior de un *torbellino mayor* sufren 2d6x10 puntos de daño por asalto. En un asalto o dos, eso es suficiente para destruir cualquier edificio hecho de materiales menos robustos que la mampostería reforzada.

Ningún ataque a distancia puede atravesar el huracán. El *torbellino mayor* extingue todas las llamas que toca. Las pruebas de escuchar son imposibles dentro de un *torbellino mayor*.

El *torbellino mayor* permanece quieto a no ser que lo dirijas hacia algún sitio como acción de movimiento. Se mueve 60' por asalto.

TORMENTA DE FURIA ELEMENTAL

Conjuración (invocación)

Nivel: Drd 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: nube de tormenta de 40' de radio, a 200' del suelo

Duración: concentración (máximo 4 asaltos) (D)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una nube negra de tormenta que se cierne sobre tus enemigos, golpeándoles con una aterradora combinación de efectos de los planos Elementales. Cuando se crea, la *tormenta de furia elemental* zarandeo el área que hay justo debajo de ella con una vendaval huracanado que funciona como se describe en la página 94 de la *Guía del Dungeon Master*. Los ataques a distancia dentro del área de la tormenta son imposibles, y todas las criaturas deberán realizar un TS de Fortaleza; si no lo superan, las criaturas Pequeñas o inferiores serán arrastradas, las criaturas Medianas serán abatidas, y las criaturas Grandes no podrán moverse ese asalto. Las criaturas voladoras que fallen sus salvaciones son empujadas en una dirección al azar, desplazándose 1d6×5' si son Grandes o superiores, 1d6×10' si son Medianas, y 2d6×10' si son pequeñas o inferiores. Los conjuros lanzados dentro del área quedan interrumpidos a no ser que el lanzador tenga éxito en una prueba de Concentración contra una CD igual a la CD de salvación de la *tormenta de furia elemental* + el nivel del conjuro que está tratando de usar el lanzador.

Si no mantienes la concentración sobre el conjuro después de lanzarlo, se termina. Si continúas concentrándote, genera efectos adicionales en cada asalto subsiguiente, como se indica a continuación. Cada efecto ocurre durante tu turno. Como acción de movimiento (que se añade a la acción estándar requerida para mantener la concentración), puedes mover la nube de tormenta hasta 40' en cualquier dirección.

2.º asalto: trozos de roca caen del cielo, e infligen 5d6 puntos de daño contundente (sin salvación).

3.º asalto: una avalancha de agua extingue los fuegos sin proteger y tal vez los protegidos también (50% de posibilidades). La lluvia torrencial reduce la visibilidad a 5' y la velocidad de movimiento a la mitad.

4.º asalto: el fuego inunda el área que hay bajo el vendaval, e inflige 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (Reflejos mitad).

TORRE DE LA TORMENTA

Abjuración

Nivel: Drd 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio y 100' de alto

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Das forma a una torre de oscuras y giratorias nubes de tormenta, que niega muchas formas de magia.

La *torre de la tormenta* absorbe cualquier daño por electricidad infligido a quienes están en su interior. Los *proyectiles mágicos* no se pueden lanzar en el interior, hacia dentro o a través de la *torre de la tormenta*. La *torre de la tormenta* se trata como vientos de 60 millas/h (haciendo que los ataques a distancia sean imposibles en su interior), aunque no tiene ningún efecto en el movimiento de criaturas. Sin embargo, sólo las criaturas Gargantuescas o Colosales pueden atravesar el borde exterior de la *torre de la tormenta*; todas las criaturas de menor tamaño son frenadas en el borde.

Cualquiera en el interior de la *torre de la tormenta* tiene 1/2 ocultación respecto a los del exterior. Los vientos aullantes de la torre también suponen un penalizador -10 en todas las pruebas de Escuchar hasta una distancia de 50' (incluyendo las de su interior).

ÚLTIMO ALIENTO

Nigromancia

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura muerta tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con este conjuro, puedes hacer que una criatura muerta vuelva a 0 puntos de golpe, siempre que muriese en el asalto inmediatamente anterior. Sufres 1d4 puntos de daño por DG de la criatura afectada, y tu resistencia a conjuros no puede evitar este daño.

El alma del objetivo debe estar libre y dispuesta a retornar (ver 'Devolver la vida a los muertos' en la página 171 del *Manual del jugador*). Si el objetivo no desea volver, el conjuro no funciona; por ello, un receptor que desee retornar no tiene TS.

Último aliento cura suficiente daño para devolver los puntos de golpe actuales del objetivo a 0. Cualquier puntuación de característica que se encontrase a 0 o por debajo sube a 1. Los venenos y las enfermedades normales son curados, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no se deshacen. El conjuro cierra las heridas mortales y repara el daño letal de casi todos los tipos, pero las partes del cuerpo perdidas siguen tal cual cuando la criatura vuelve a la vida. Ninguna de las posesiones ni equipo de la criatura muerta resultan afectados en modo alguno por este conjuro.

Regresar de la muerte es una experiencia terrible. El objetivo pierde un nivel cuando vuelve a la vida, como si hubiese sufrido un ataque de una criatura consumidora de energía. Este nivel perdido no puede ser devuelto por ningún conjuro. Un objetivo que previamente fuese de 1.º nivel pierde en su lugar 1 punto de Constitución. Un personaje que muriese con conjuros preparados tiene un 50% de posibilidades de haber perdido cada uno de los conjuros en el momento de ser revivido, además de los conjuros perdidos por haber perdido un nivel. Una criatura lanzadora

de conjuros que no los prepare (como un hechicero) tiene un 50% de posibilidades de haber perdido cada uno de los espacios de conjuros que no haya usado, como si los hubiese utilizado para lanzar un conjuro, además de perder espacios de conjuros por perder un nivel.

Último aliento no tiene efecto sobre una criatura que haya estado muerta más de un asalto. Una criatura que muriese por un efecto de muerte no puede ser revivida por este conjuro, como tampoco pueden ser revividos ajenos, constructos, elementales ni muertos vivientes. Último aliento no puede traer de vuelta a criaturas que murieran a causa de la edad.

VENGANZA DEÍFICA

Conjuración (invocación)

Nivel: Clr 2, Purificación 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, haces intervenir a una deidad, enumerando los crímenes de tu objetivo y exigiendo a la deidad a castigar al bellaco (el alineamiento del objetivo es irrelevante para el éxito del conjuro). El poder divino de la deidad enfadada impone este castigo en la forma de un afilado golpe espiritual al objetivo. Este ataque acierta automáticamente e inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6), o 1d6 puntos por nivel de lanzador (máximo 10d6) si el objetivo es un muerto viviente. Un TS de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad.

VIENTOS APRESANTES

Evocación

Nivel: Drd 5, Clima 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: concentración

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Creas una ráfaga de viento que envuelve y sujeta a tu objetivo. Los vientos apresantes no se mueven, convirtiéndose en una barrera física que rodea a la víctima. El objetivo puede actuar normalmente, pero no puede moverse de su localización actual. Los vientos se llevan su voz, así que puede hablar pero no ser oído, y a su vez no puede oír nada debido al rugir del viento a su alrededor.

Además, no se puede lanzar ningún conjuro sónico o idioma-dependiente ni hacia dentro ni hacia fuera del los vientos apresantes (aunque los conjuros lanzados por el lanza-

dor sobre sí mismo funcionan normalmente). Los ataques a distancia que tengan que atravesar los vientos apresantes sufren un penalizador -2. Este conjuro sujeta en el aire a las criaturas voladoras.

VIGOR

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 3, Drd 3

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 25 asaltos)

Este conjuro es igual que *vigor menor*, pero concede curación rápida a una velocidad de 2 pg por asalto.

VIGOR MAYOR

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 5, Drd 5

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 35 asaltos)

Este conjuro es igual que *vigor menor*, pero concede curación rápida a una velocidad de 4 pg por asalto.

VIGOR MENOR

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 1, Drd 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: criatura viva tocada

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 15 asaltos)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con un toque de la mano, aumentas la energía vital del objetivo, proporcionándole la aptitud de curación rápida durante la duración del conjuro. El objetivo se cura 1 punto de golpe por asalto hasta que el conjuro acabe, y es estabilizado automáticamente si comienza a estar moribundo por pérdida de puntos de golpe durante este tiempo. *Vigor menor* no restaura puntos de golpe perdidos por el hambre, la sed o la asfixia, ni permite a una criatura hacer crecer de nuevo o unir partes perdidas del cuerpo.

Los efectos de múltiples conjuros de *vigor* no se apilan; sólo se aplica el efecto de mayor nivel. Aplicar un segundo conjuro de *vigor* del mismo nivel extiende la duración del primer conjuro por el tiempo total de duración del segundo conjuro.

VIGOR MENOR EN GRUPO

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Objetivos: una criatura/2 niveles, que no pueden estar separadas más de 30' entre sí

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 25 asaltos)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Invocas energía curativa sobre un grupo de criaturas, concediéndoles la aptitud de curación rápida durante la duración del conjuro. Cada receptor cura 1 punto de golpe por asalto hasta que el conjuro acabe, y es estabilizado automáticamente si comienza a estar moribundo por pérdida de puntos de golpe durante este tiempo. *Vigor menor en grupo* no restaura puntos de golpe perdidos por el hambre, la sed o la asfixia, ni permite a una criatura hacer crecer de nuevo o unir partes perdidas del cuerpo.

Los efectos de múltiples conjuros de *vigor* no se apilan; sólo se aplica el efecto de mayor nivel. Aplicar un segundo conjuro de *vigor* del mismo nivel extiende la duración del primer conjuro por el tiempo total de duración del segundo conjuro.

VÍNCULO TELEPÁTICO MENOR

Adivinación [enajenación]

Nivel: Clr 3, Mente 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Objetivos: tú y una criatura voluntaria a 30' o menos

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Forjas un vínculo telepático con otra criatura que tenga una puntuación de Inteligencia de 6 o más, pudiendo establecerse sólo con un receptor que lo desee. Se puede comunicar telepáticamente por medio del vínculo sin importar el idioma. Como resultado del vínculo no se establece ningún poder o influencia especial. Una vez se forma, funciona a cualquier distancia (aunque no de uno a otro plano).

VISTA ONÍRICA

Adivinación

Nivel: Sueño 6

Componentes: S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto completo

Alcance: ver texto

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Caes en un profundo sueño mientras tu espíritu abandona tu cuerpo en forma incorpóral y viaja hasta lugares lejanos. Tu espíritu podrá moverse a 100' por asalto, y ver y oír cualquier cosa que pudieras ver si estuvieras en ese mismo lugar. El espíritu puede ser bloqueado por cualquier sortilegio que rechace a las criaturas incorpóralas, y podrá ser detectado y atacado del mismo modo que las criaturas incorpóralas. Tu espíritu no podrá más que moverse y observar: no podrá hablar, atacar, lanzar conjuros ni realizar ninguna otra acción.

Al finalizar el conjuro, tu espíritu volverá instantáneamente a tu cuerpo y despertarás. Si tu cuerpo es perturbado mientras tu espíritu esté vagando, el sortilegio finalizará inmediatamente.

VÓRTICE DE ENERGÍA

Evocación [ácido, frío, fuego, electricidad, sonido]

Nivel: Clr 4, Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: todas las criaturas en una explosión de 20' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas un *vórtice de energía*, eliges uno de los cinco tipos de energía: ácido, frío, fuego, electricidad o sonido. Un estallido de ese tipo de energía se extiende en todas direcciones a partir de ti, infligiendo 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) a las criaturas cercanas excepto a ti. Si estás dispuesto a sufrir daño tú también, infliges el doble de daño. No tienes salvación de Reflejos, pero se aplica la RC, así como las resistencias e inmunidades que tengas contra el tipo de energía.

WOSE DE LA MADERA

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

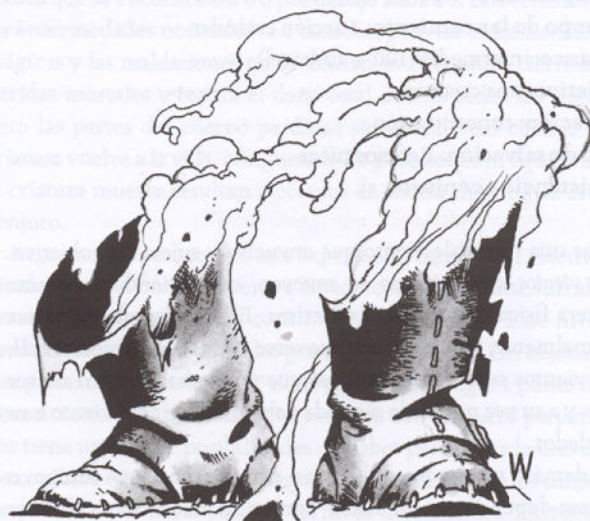
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: un sirviente de la naturaleza

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no



Apéndice

Cada apartado de clase de prestigio de este libro incluye un personaje de ejemplo.

VD	Personaje	Núm. página
7	Rowena, humana paladina 5/hospitalaria 2	48
8	Calista, humana druida 5/exploradora 1/ asoladora 2	23
8	Graaghya, semiorca guerrera 5/ templaria pía de Gruumsh 3	74
8	Jernit, semielfo explorador 5/ saqueador de templos de Olidammara 3	65
8	Krotan el Señor de las tormentas, humano clérigo 5/ señor de las tormentas 3	67
8	Orellen, semielfo bardo 5/evangelista 3	38
8	Templeton, humano clérigo 5/oráculo divino 3	55
9	Darek Olrock, enano clérigo de Moradin 5/ inquisidor de la iglesia 4	51
9	Eandarrial, elfa exploradora 2/clériga 3/ buscadora de la isla de las Brumas 4	25
9	Malsaern el Ilustrado, humano clérigo 4/pícaro 1/ protosacerdote 4	58
9	Raina Derryllan, mediana pícaro 1/exploradora 5/ cazadora consagrada 3	27
9	Thouvan, humano clérigo 6/ sirviente radiante de Pelor 3	72
10	Anya Za Nan, humana hechicera 6/ sirviente del arco iris 4	69
10	Pariana Brezzin, humana maga 7/ discípula del vacío 3	34
10	Trothera la Justa, humana clériga de Pelor 7/ exorcista sagrada 3	40
10	Xannifer Ventada, semielfa clériga 7/ entropomante 3	36
11	Alaraster, humano clérigo 1/monje 6/ puño sagrado 4	60
11	Dekelor, humano clérigo 4/paladín 4/ hoja brillante de Heironeous 3	46
11	Durgen Puntapiedra, enano clérigo 7/ sacerdote de guerra 4	62
12	Flecha Dorada, elfa guerrera 7/ cruzada divina 5 de Corellon Larethian	31
12	Seith, humano pícaro 2/clérigo 3/ zelote de la llama negra 7	76
13	Serena Sparklegem Hedow, gнома clériga de Garl del Oro luminoso 10/contemplativa 3	30
13	Shallas el Decidido, semielfo guerrero 7/ libertador sagrado 6	33
15	Rendela, humano clérigo 3/mago 3/ geomante 9	44

Un *ose de la madera* es un espíritu de la naturaleza verdoso pero translúcido al que puedes ordenar que realice tareas naturales simples. Puede construir un fuego de campamento, recoger hierbas, dar de comer a un compañero animal, atrapar un pez o realizar cualquier otra tarea simple que no implique un conocimiento de la tecnología. No puede, por ejemplo, abrir un cofre cerrado con pestillo, ya que no sabe cómo funciona un pestillo.

El *ose* puede realizar sólo una actividad a la vez, pero repetirá la misma actividad si se le pide. Por ello, si le ordenas recoger hojas, continuará haciéndolo mientras centras tu atención en otra parte, siempre que permanezcas dentro del alcance.

El *ose* tiene una puntuación efectiva de Fuerza de 2, por lo que puede levantar 20 libras y arrastrar 100 lb. Puede activar trampas, pero la fuerza de 20 libras que puede ejercer no suele ser suficiente para activar la mayoría de los sensores de presión. Su velocidad es de 15' en cualquier dirección, incluso hacia arriba.

Un *ose de la madera* no puede atacar de ningún modo; nunca se le permite una tirada de ataque o un TS. No puede resultar muerto, pero se disipa si recibe 6 puntos de daño de un ataque de área. Si intentas enviar al *ose* más allá del alcance del conjuro (medido desde tu posición actual), deja de existir.

ZARZAS

Transmutación

Nivel: Clr 2, Drd 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma de madera tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Unas pequeñas espinas o pinchos mágicos emergen de la superficie de un arma de madera, como un bastón, una clava, una gran clava o un nunchaku. Durante la duración del conjuro, el arma hace daño tanto perforante como contundente. Gana un bonificador de mejora de +1 a sus ataques y hace +1 punto de daño adicional/nivel de lanzador (máximo +10). Este conjuro funciona sólo en armas de cuerpo a cuerpo con superficies de impacto de madera. Por ejemplo, no funciona con un arco, una flecha, o una maza de metal.

Componente material: Una pequeña espina.

UTILIZA EL PODER CONCEDIDO POR LOS DIOSES

Las leyendas hablan de intrépidos campeones cuya fe inquebrantable les hizo ganar el favor de los dioses. Fortalecidos por el poder y la magia de su deidad, estos personajes devotos están muy por encima de los simples héroes.

Este suplemento para el juego D&D te proporciona todo lo que necesitas para crear personajes de cualquier clase inspirados en la magia divina. Además de nuevas clases básicas, clases de prestigio, dotes, conjuros, objetos mágicos y reliquias, *El divino completo* también proporciona sugerencias para incorporar religiones en tu campaña, desde cultos misteriosos hasta poderosas teocracias.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

Los jugadores sólo necesitan el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96422-02-X



9 788496 422025

DD1031

Impreso en España - Printed in Spain